

RISK

2210 A.D.™

2-5 játékos részére/ 10 éves kortól



Évszázadok teltek el, és újra kitört a háború. Mostmár gépesített harcosok küzdenek értünk. Emberi hadvezérek vezetik és irányítják őket, de ők vívják a harcot helyettünk.

A felszínen, a föld alatt, de a Holdon is háború tombol. Ha majd a por elül, csak egy valaki kerül ki győztesen a harcból.

Felszerelés... A következő eszközöket használhatod, hogy megvívd a háborúdat:

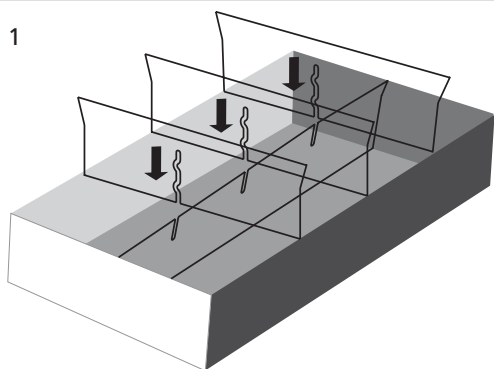
- 1 Föld Játéktábla
- 1 Hold játéktábla
- 1 Pontozási táblázat
- 5 hat oldalú kocka: 2 fehér és 3 fekete
- 5 nyolc oldalú kocka: 3 fekete és 2 fehér
- 44 RISK Földi területkártya
- 13 RISK Vízi területkártya
- 14 RISK Holdi területkártya
- 5 készlet MOD Hadsereg (mind más színű)
- 5 készlet Hadvezér (Földi, Tengerészeti, Űrbeli, Nukleáris és Diplomáciai -mindegyik készlet más színű)
- 20 Űrállomás (4 mind az 5 színhez)
- 20 Földi parancskártya
- 20 Tengeri parancskártya
- 20 Holdi parancskártya
- 20 Nukleáris parancskártya
- 20 Diplomáciai parancskártya
- 9 Üres parancskártya
- 4 Pusztításjelző
- 5 Körsorrend jelző
- 1 Év jelző
- 65 1-pontos energiajelző
- 15 5-pontos energiajelző

RISK 2210 A.D.™ ugyanazokat az alapszabályokat, taktikákat és stratégiákat használja, mint a hagyományos RISK®. Ha sosem játszottál még hagyományos RISK-et, a szabályok a 11. oldalon találhatóak.

Tartalomjegyzék

Küldetés Áttekintés	2
A MOD Hadseregek - Machines of Destruction	2
Vesd el a háború magjait.	3
A küldetésed	4
Az év kezdete - licit a körsorrendért.	4
Kör Áttekintés	4
Gyűjts és telepíts MOD sereget és Energiát.	4
Vegyél és helyezz el Hadvezéreket és építs Űrállomást	5
Vásárolj Parancskártyákat.	5
Parancskártyák kijátszása	6
Területek megszállása	6
Pozíció megerősítése.	9
Győzelem	9
RISK 2210 A.D.™ 2 játékos számára	9
Kérdések a kártyákat illetően.	10
Szabályok a hagyományos RISK® – Játékhoz	11
Szabályok 2 játékosnak a RISK-hez.	14

Figure 1



Előkészületek

- Óvatosan vedd ki az energiajelzőket, a Hold játéktáblát, a Körsorrend jelzőket, az Évjelzőt, a Pontozási táblázatot és a tároló doboz rekeszeit a helyükről.
- Vegyél ki minden MOD egységet és hadvezért a műanyag tasakokból. Vedd ki a dobókockákat is. Dobd ki a tasakokat.

Tároló

Hogy csoportosíthasd a RISK 2210 A.D.™ játék tartozékait, gondoskodunk egy tároló eljárásról. Fordítsd a doboz alját fejjel lefelé, és illeszd a doboz tetejébe. Ezután illeszd bele a négy elválasztó rekeszt, úgy ahogy az ábra mutatja.

Játéktábla

A Föld játéktábla egy térkép, ami a 6 kontinenst jelöli, 42 területre felosztva. Minden kontinens különböző színű, és 4-12 területet tartalmaz. Van 13 vízi terület is, ami 5 kolóniára van felosztva. Mivel a Hold is kolonizálva van, találsz egy Hold játéktáblát is, ami a 3 Holdi kolóniát mutatja. Minden kolónia más színű, és 4-6 területet tartalmaz.

Küldetés Áttekintés

A világ háborúba borult, és Te vagy a hadvezére az egyik csatározó népnek. Az embereid sorsáért, otthonáért, és a világodért harcolsz. A Földön és felette, irányítanod kell csapataidat, alkalmaznod kell a megfelelő hadvezéreket, és el kell pusztítanod az ellenfeleidet.

Ahhoz, hogy nyerj világháborús fejjel kell gondolkoznod. Használd a hadvezéreidet – a megfelelő személyeket megfelelő parancsokkal – hogy megváltoztathasd az erőviszonyokat. Vedd figyelembe a vízi és Holdi területeket is! Mindkettőről pusztító tüzet lehet zúdítani az ellenfelekre. Légy merész, ha kell, de ugyanakkor légy óvatos is!

Fontos:

- Ha megválaszolatlan kérdésed van a RISK 2210 A.D.™ részben, akkor nézd át a hagyományos RISK® szabályokat, a 11. oldalon.
- Beszéd az asztalnál, beleértve a szövetségeket, megállapodásokat, védőbeszédet, hátbatámadást, nem csak megengedett, de javallott is.
- Ha egy kártyát felhúzol, használod, és eldobsz, akkor kikerül a játékból. A dobott paklit sosem keverjük vissza.
- Hogy egy játékos mennyi energiát birtokol, mások számára publikus.
- A kártyák típusa és, hogy mennyi van egy játékosnál szintén publikus, a kártyák képességei viszont titkosak.
- Egy játékos bármikor kérheti a területek újraszámolását, hogy pontosíthassák a Pontozási táblázatot.



Stratégia: Játék közben tartsd észben a következő 3 tanácsot:

- Hódíts meg teljes kontinenseket és kolóniákat: Több sereget és energiát kaphatsz így.
- Figyeld az ellenfeleid: Ha a szomszéd területeken építenek sereget, támadni fognak.
- Erősítsd meg a határaidat, hogy jobban védekezhess, ha megtámad a szomszédod.

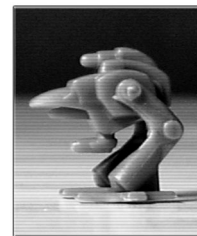
MOD seregek

(Machines of Destruction)

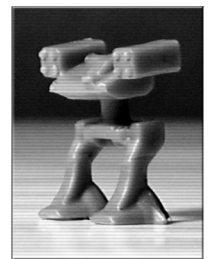
Minden hadsereg 3 egységből áll: az 1.0-MOD (1 hadsereget jelöl), a 3.0-MOD (3 hadsereget jelöl), és az 5.0-MOD (5 sereget ér). Kezdjétek a játékot 1.0-MOD-ok lerakásával. A játék során bármikor cserélhatsz 3 db 1.0-MOD-ot egy 3.0-MOD-ért, vagy két 1.0-MOD-ot és egy 3.0-MOD-ot egy 5.0-MOD-ért.



1.0- MOD



3.0- MOD



5.0-MOD

Vesd el a háború magjait (előkészületek)

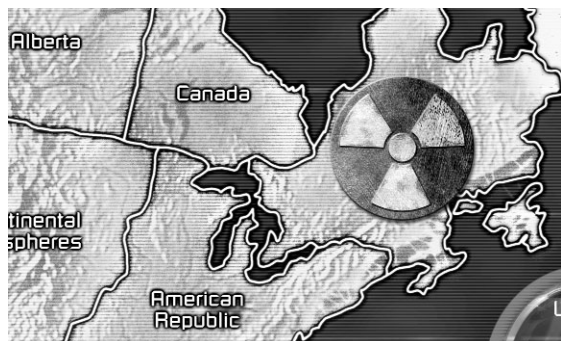
Helyezd a játéktáblát a játéktér közepére. Tedd a Pontozási táblázatot, és a Holdat a játéktábla mellé. Az évjelzőt tedd a Pontozási táblázat Year 1 részére. Minden játékos válasszon hadsereg szint. Válogassátok a kártyákat 8 pakliba, a hátuljukon lévő kép szerint. Vegyétek ki a 2 jokert (a kártyákat amin 3 fajta MOD van, de terület nincs) a Földi területkártyák paklijából és tegyétek őket félre. Szintén tegyétek félre a 9 üres parancskártyát (hogy mire jók ezek, arról később lesz szó). Keverd meg a maradék paklikat és rakd le őket húzópaklinak, a játékosok közé, de hagyjatok helyet a dobott lapok paklijának. Először minden játékos vegyen el három 1-pontos energijelzőt.

A többi energia jelzőt gyűjtsétek kupacba a játéktábla szélén, egyfajta Energia Bankot létrehozva.

Alább láthatod a leírtak illusztrációját.



Kipusztított földek: Az előző háborúknak is meg-vannak a maga veszteségei. Fordítsd fel a felső Föld területkártyát és helyezd a pusztításjelzőt az ennek megfelelő területre. Ismételd meg ezt, amíg fel nem kerül 4 pusztításjelző. Ez a négy megjelölt terület nukleáris sivatag, és teljesen járhatatlanok a játék hátralévő részében. Tedd a négy elpusztított területkártyát a dobott lapok közé. Ezeket a kártyákat ebben a játékban többé már nem lehet használni.



Seregek és hadvezérek lerakása: Vegyél ki megfelelő számú egységet kezdő seregeknek:

2 Játékos: Lásd a 9. oldalon.

3 Játékos: Minden játékos kap 35 1.0-MOD-ot.

4 Játékos: Minden játékos kap 30 1.0-MOD-ot.

5 Játékos: Minden játékos kap 25 1.0-MOD-ot.

A maradék MOD-ok lesznek a Tartalékok.

A tartalékokat játék közben használhatod, hogy megerősítsd a pozíciód.



Földi
Hadvezér



Diplomata



Úrállomás

Kezdsnek mindenki kap még egy Földi hadvezért, egy Diplomátát, és egy Úrállomást is. Dobjatok egy hatoldalú kockával, hogy kiderüljön ki kezdi a felrakást! A legnagyobbat dobó kezd, a többiek az óramutató járásával megegyezően követik.

A saját körödben tegyél le egy 1.0-MOD-ot bármelyik elfoglalt Földi területre, amin nincs Pusztításjelző. Nem rakhatsz MOD-okat a Holdra, vagy vízi területekre a játék elején. A játékosok addig folytatják ezt az eljárást, amíg már nem marad elfoglalt terület a játéktáblán. Ezután helyezzetek MOD-okat hármassával bármelyik irányításotok alá eső területre (legalább 1 MOD van rajta). Ezek az egységek kerülhetnek mind egy helyre, vagy (hármassával) külön területekre. Folytassátok az eljárást, amíg el nem fogy a kezdő seregek. Nincs megszabva mennyi egység lehet egy területen. (Megj.: Attól függően, hogy hányan játszatok, az utolsó körben lehet, hogy 3-nál kevesebb MOD-otok lesz. Ilyenkor csak simán tegyétek le a megmaradt egységeket valahová.)

Ha az egységek a pályán vannak, tegyétek le sorrendben a Földi és Diplomáciai hadvezéreiteket és az Úrállomásotokat (egyszerre), bármelyik elfoglalt területre. Ez után vegyétek ki egy 1.0-MOD-ot a Tartalékokból, és tegyétek a Pontozási táblázatra úgy, hogy mutassa kinek mennyi területe van éppen.

A Küldetésed

A háború 5 évig tart, aztán egy új világ-vezér kerül hatalomra. Ez a vezér az lesz, aki a legtöbb, és legtöbbféle területet szerzi meg.

Energia - Új világunkban az energia a pénz. Segítségével Hadvezéreket bérelhetsz, parancskártyákat vehetsz és aktiválhatsz, és licitálhatsz a Körsorrendre. Az energiád kezelése leglább olyan fontos, mint a sereg irányítása. Két féle energiajelző van: Vannak 1-pontos és 5-pontos jelzők. Az 1-pontosak 1:5 arányban bármikor 5-pontosakra válthatók. Minden, a körben el nem használt energiajelző megmarad, és a további körökben felhasználható.



Az év kezdete Licit a körsorrendért

Minden év kezdete előtt, a játékosok licitálhatnak a körsorrendért. Vegyék kézbe az összes energia jelzőtöket. Titokban válasszátok ki, mennyit használnak fel, és tegyék ezeket a másik kezetekbe. A licit bármekkora lehet, akár 0 is.

A játékosok egyszerre fedik fel tétjeiket. A legnagyobb licitáló választ egy Kör sorrend jelzőt, majd a második, és így tovább. Bármelyik Körsorrend jelzőt választhatod.



Körsorrend jelzők

- Ha ötven játszótok használjátok az összes jelzőt!
- Ha kevesebben játszótok mint 5, annyi jelzőt használjátok ahányan vagytok!



Döntetlen esetén, az érintett játékosok dobjanak egy hatoldalú kockával, hogy kiderüljön ki választ előbb. Például 3 játékos licitje 2 energia volt, a negyediké pedig nulla. A három játékos dob, aki a legnagyobbat dobja, az választ először. Miután ők hárman választottak, a negyedik játékos megkapja a (maradék 1) sorrendjelzőjét. Megj.: A licitre költött energia elköltöttnek számít, tegyék a Bankba.



Kör Áttekintés

A saját körödben hajtsd végre az alábbiakat, sorban. A stratégiádtól függően, néhány akció kihagyható. A játékos az 1-es körsorrend jelzővel kezd, utána jön a 2-es és így tovább.



1. Gyűjts és telepíts MOD sereget és Energiát
2. Vegyél, és helyezz el Hadvezéreket és építs Űrállomást
3. Vásárolj Parancskártyákat
4. Játssz ki parancskártyákat
5. Területek megszállása
6. Pozíció megerősítése

Gyűjts és telepíts MOD sereget és Energiát

A köröd elején képezz ki újabb MOD-okat és szerezz energiát, hogy fenntarthatd a háborút. Mozgasd a jelölődet a Pontozási táblázaton úgy, hogy azt mutassa mennyi területed van (a víziekkal és Holdiakkal együtt). A mező jobb alsó sarkában lévő szám mutatja mennyi MOD-ot és energiát kapsz. Megj.: A sárga négyzetek csak a hagyományos RISK-ben használhatósak.

Írányítod a területet ha:

1. Bármelyik egység rajta áll. (MOD vagy hadvezér)
2. Az űrállomásod található rajta.

ARMY STATUS REPORT									
1	2	3	4	5					
6	7	8	9	10					
11	12	13	14	15					
16	17	18	19	20					
21	22	23	24	25					
26	27	28	29	30					
31	32	33	34	35					
36	37	38	39	40					
41	42	43	44	45					
46	47	48	49	50					
51	52	53	54	55					
56	57	58	59	60					
61	62	63	64	65					
66	67	68	69	70					

Bónusz MOD-okat és energiát kaphatsz ha bármelyik kontinenst, vagy vízi illetve Holdi kolóniát teljesen te irányítod. Ehhez az összes kontinens/kolónián belüli területet neked kell uralnod. Ha egy kontinens, vagy kolónián pusztításjelző van, attól még uralhatod a többi területet, így megkapod a teljes bónuszt. Hogy megnézd, pontosan mennyi MOD-ot kapsz a kontinensekért, vedd szemügyre a táblázatot a játéktábla bal oldalán. Hogy megtudd mennyi MOD-ot kapsz egy Holdi kolóniáért, nézd meg a táblázatot a Pontozási táblázat bal felső részén. Ezeken kívül, minden Űrállomásodért kapsz egy 1.0-MOD-ot (ezt a MOD-ot az Űrállomással azonos területen kell elhelyezned).

Most pedig helyezd el az újonnan gyártott MOD-okat a saját területeiden. Azokra a területekre, amik nem a tied, de más sem birtokolja őket, nem kerülhet MOD.

Tudnivalók a Hadvezérekről és Parancskártyákról

A játékban öt típusú hadvezér van, ezek mindegyike más erősségekkel és gyengeségekkel rendelkezik. Álljon itt pár általános tudnivaló velük kapcsolatban.

DIPLOMATA HADVEZÉR: Az ürügyek, és megállapodások mestere... A Diplomata hadvezér félelmetes védelmet tud képezni számodra. Energiát lopva, kis fegyverszüneteket kieroszakolva, vagy a háború végén befolyást szerezve, a Diplomata veszélyes ellenfél. Gyenge azonban a támadásban, mivel ő csak 6 oldalú kockát használ.



FÖLDI HADVEZÉR: Taktika, stratégia, fortély, fegyelem... Ez mind egyesül a Földi hadvezérben. Parancskártyáival hirtelen védelem, kommunikációs zavarok, és gyors utánpótlások érhetőek el. Mivel 8 oldalú kockát használ sok támadásához, a legtöbb háborús vidéken kitűnő szövetségés.



TENGERI HADVEZÉR: A tenger csapása... Hogy víz alatti harcba küldhesd egységeidet Tengeri hadvezérre lesz szükséged. Ha elveszíted őt, a MOD-jaid leállnak. Bár nem kell jelen lennie, hogy vezesse csapatait, a 8 oldalú támadáskockái a tengerben, vagy tengerparti Földi területeken, elég erő kell legyen kontinensek megtartásához, vagy támadásához. Figyelj a rejtett energiakártyákra, amik ajáték elején nem kis előnyt jelentenek.



NUKLEÁRIS HADVEZÉR: Vad energia... A nukleáris hadvezér minden támadásánál 8 oldalú kockát használ. Meglehet, mégsem ez benne a legerősebb – A nukleáris parancskártyák, mindenhol pusztítást képesek véghezvinni. De vigyázz, ezek a kártyák elég veszélyesek és könnyen neked is károd származhat belőlük.



ŰR HADVEZÉR: Az új területek vezére... A háború kezdetén a Hold elfoglalatlan. Az Űr hadvezér az egyetlen aki segíthet elfoglalni a Holdat. Nélküle egyetlen MOD-od sem tud felmenni, vagy lejönni a holdról. Az Űr parancskártyák plusz MOD-okat adnak a holdon, hirtelen támadásokat a levegőben, és nagyobb energiaraktárat, mint a többi parancskártya pakli.



Vegyél és helyezz el Hadvezéreket és építs Űrállomást

Most vehetsz olyan hadvezéreket, amilyenekkel még nem rendelkezel. A hadvezérek 3 energiába kerülnek, és olyan területre kell feltenned őket, amit uralsz. Bármikor (ha energiád engedi) vehetsz hadvezéreket, hogy halott társaik helyére lépjenek.

Ha a hadvezéred elhelyezted, vásárolhatsz további Űrállomásokat (5 energiáért 1 darabot). Ha már rendelkezel 4 Űrállomással nem vehetsz többet. Az Űrállomások segítenek a terület megvédésében, illetve segítségükkel megszállhatod a Holdat. Ráadásul minden körben plusz egy 1.0-MOD-ot adnak. Az Űrállomásokról több információt a 7. oldalon találsz. A megvásárolt Űrállomások bármelyik Földi területedre lerakhatók, amin még nem található ilyen létesítmény.

Vásárolj Parancskártyákat

Minden körben vásárolhatsz max. 4 parancskártyát. A Parancskártyák ára 1 energia, és veheted mindet egy pakliból, de többől is, az alábbi kikötésekkel:

- Csak olyan parancskártyát vehetsz, amihez van Hadvezéred.
- Minden kártyádat ki kell fizetned mielőtt megnézed őket.

Figyelem: A dobott lapok pakliját nem keverjük vissza húzópaklinak! Ha egyszer egy Parancskártya pakli elfogyott, több olyan parancs már nem osztható ki.

Minden parancskártya, ami nem került felhasználásra az adott körben megmarad, és a későbbi körökben felhasználható.

Parancskártyák kijátszása

Parancskártyákkal az egész játékra ható akciókat hajthatok végre. Minden Parancskártyán a következők vannak feltüntetve: **A.** melyik hadvezér kell hozzá, **B.** mennyi energia kell az aktiválásához, és **C.** mikor játszhatod ki a kártyát.



A legtöbb parancskártyát a köröd eme fázisában tudod kijátszani. Akárhogyis, néhány parancskártya játszható más játékos körében is, a saját köröd, vagy akár a játék végén is! Ha egy parancskártyát kijátszottál, egyszerűen csak kövesd a rajta szereplő utasításokat. Bővebben erről a 10. oldalon olvashatsz.

Amíg a megfelelő hadvezéred játékban van, egy vagy több parancskártyát is játszhatasz. A parancskártyák bármilyen sorrendben játszhatóak, de mielőtt a következő aktiválódik, az első hatása érvényesül.

Számos parancskártyának Fejlesztési költsége van. A Fejlesztési költség a kártyán jelölve van, értéke 0-4-ig terjedhet. Ahhoz hogy játszhasd a kártyát, ki kell fizetned a Fejlesztési költségét energiában. Ha nincs elég energiád, hogy aktiváld a kártyát, nem játszhatod ki. A fejlesztési költség a kártya kijátszásakor kerül kifizetésre.

Néhány kártya kiköti, hogy akkor kell játszaniod "Mielőtt kijelentenéd az első támadásodat." Ezeket az előtt kell játszaniod, mielőtt mozognál egy MOD-al. Ebbe a mozgásba az is beletartozik, ha egy elfoglalt területre szeretnél átmenni. Ha egy parancskártya azt mondja, hogy fordíts fel egy területkártyát (Földi, vízi, vagy Holdi), a kártyát a megfelelő területkártya pakli tetejéről húzd. Emlékezz: Attól, hogy egy pakli elfogyott, a dobott lapokat nem keverjük újra.

Fontos: Számos kártyán az áll "támadó egységek" vagy "támadások". Sok Nukleáris parancskártya sebzést okoz, ezek azonban mégsem számítanak támadásnak.

Terület megszállása

Itt az idő, hogy eldöntsd megtámadod-e az ellenfél területét. A támadás célja, hogy elfoglalj egy területet, az ellenfél egységeinek kiirtása által. A harcot kockadobás(ok) dönti(k) el. Minden alkalommal ha egy területet megtámadsz egy másik területről, az egy új, külön megszállásnak számít. Akkor is ha ugyan arról, ugyan azt a területet támadod meg.

A Harc szabályai:

Csak olyan területet támadhatsz meg, ami szomszédos (érintkezik) a tiédde. Például: Exiled States of America megtámadhatja Nunavut-ot, Canada-t, Republique du Quebec-t és Iceland GRC-t. Saharan Empire megtámadhatja Egyipt-ot, Andorra-t és Amazon Desert-et. A tábla nyugati és keleti szélén, Northwestern Oil Emirate szomszédosnak számít, így megtámadhatja, Pevek-et.

- Leglább két egységnek kell azon a területen tartózkodnia, ahonnan támadni szeretnél. A MOD-ok és hadvezérek számítanak egységeknek.
- Támadhatsz folyamatosan egy területet, amíg el nem pusztítod az ellenfél összes egységét, vagy, váltogathatod a támadás célpontját, ahányszor csak szeretnél.
- Egy körben annyi területet támadhatsz amennyit szeretnél.

Támadás Először is jelentsd be, hogy hová támadsz, és hogy honnan, majd dobj a kockával az ellenfél ellen, aki birtokolja az adott területet. Használj 6 oldalú kockákat, hacsak nem hadvezérek, vagy űrállomások is részt vesznek a csatában. Az ezekkel való támadásról a 7. oldalon olvashatsz bővebben.

- Dobás előtt először neked, mint támadónak, majd az ellenfelednek, mint védőnek, meg kell állapítanotok mennyi kockával fogtok dobni, majd egyszerre kell a dobást végeznetek.
- Támadóként 1, 2 vagy 3 kockával dobsz: Leglább eggyel több egységnek kell a területeden lennie, mint ahány kockával dobsz. Tipp: Minél több kockával dobsz, annál nagyobb eséllyel nyersz. Akárhogy is, minél több kockával dobsz, annál több egységet veszíthetsz el, vagy kell átmozgatnod az új területre.
- A védő egy vagy két kockával dob. Ahhoz, hogy két kockával dobhasson legalább 2 egységgel kell az ostromlott területen tartózkodnia. Tipp: Minél több kockával dobsz, annál több esélyed van nyerni, de több egységet is veszíthetsz.

A harc kimenetele. Hasonlítsátok össze a legnagyobb dobott értékeiteket! Ha a tiéd (a támadóé) magasabb, a védő veszít egy egységet az ostromlott területről. Ha a védő dobott nagyobbat, te veszítesz egységet, arról a területről ahonnan támadtál, s az így elvesztett egységeket vissza kell tenned a Tartalékodba.

Ha mindkét játékos több, mint egy kockával dobott, a második legmagasabb értékre nézve IS dolgozzátok ki az eredményeket.

Megjegyzés: Döntetlen esetén a védő nyer. Egyik fél sem veszíthet több, mint 2 egységet egy dobással.

Example 1 Attacker's Dice Defender's Dice Highest Pair Result: Defender Loses One Unit	Example 3 Attacker's Dice Defender's Dice Highest Pair Next-highest Pair Result: Attacker Loses Two Units
Example 2 Attacker's Dice Defender's Dice Highest Pair Next-highest Pair Result: Defender Loses One Unit and Attacker Loses One Unit	Example 4 Attacker's Dice Defender's Dice Highest Pair Result: Defender Loses One Unit

Terület megszerzése. Amint legyőzted az utolsó egységet a területen, elfoglaltad azt, és meg kell szállnod. Ehhez, mozgass a területre legalább annyi egységet amennyi kockával az utolsó csatában dobált. Emlékezz: A legtöbb esetben előnyös minél több egységet a frontra tolni. Azok, akik hátul maradnak nem tudnak segíteni a támadásban. Ugyanakkor vigyázz: mindig kell legalább egy egységet hagynod azon a területen is, ahonnan támadtál.

Támadás hadvezérekkel. Ha támadnak, néhány hadvezér képes 8 oldalú kockákat használni 6 oldalú helyett. Előfordulhat, hogy három 8 oldalú kockával is dobhatsz támadáskor.

Például New Avalon-t támadod Andorra-ból, és két 8 oldalú kockával dobod (egy a Nukleáris, egy a Földi hadvezér miatt) plusz egy 6 oldalúval. Kiirtottad a védő egységeket. Most leglább három egységedet New Avalon-ba kell mozgatnod, beleértve a Nukleáris, és Földi hadvezért is. A harmadik egység lehet egy MOD is akár, vagy bármely más Hadvezér, aki Andorra-ban tartózkodik.

FONTOS: Ha védekezésnél, vagy támadásnál 8 oldalú kockát használasz, és veszteségeid keletkeznek, nem fontos először Hadvezéreket levenned, levehetsz helyettük MOD-okat is.

Űrállomások: Egy Űrállomással ellátott területen minden egység 8 oldalú kockával védekezik. Éppen ezért az ilyen területeket kivételesen nehéz megszerezni, és érdemes megtartani. Ezen kívül Űrállomásokkal képes vagy inváziót indítani a Holdra (bővebben lásd a 8. oldalon). Űrállomással uralhatsz területet úgy is, ha más egységed nem tartózkodik rajta. Akárhogy is, ha védekezés közben az összes egységed elpusztul, s az ellenfél csak az Űrállomást hagyja meg, elveszíted a területet is, és az állomást is. Ilyenkor a támadó lecseréli az Űrállomást a saját színű modelljére. Ha a támadónak már mind a 4 Űrállomása játékban van, és a csere ezáltal nem kivitelezhető, a védő Űrállomását le kell venni, lerombolódott.

3 Terület bónusz. Ha elfoglalsz három területet a körödben, azonnal kapsz egy energiát és egy parancskártyát, bármelyik kategóriából. (csak abból a pakliból húzhatsz kártyát, amihez van megfelelő hadvezéred.) Olyan területeket kell elfoglalnod amelyiken legalább egy ellenséges egység tartózkodik.

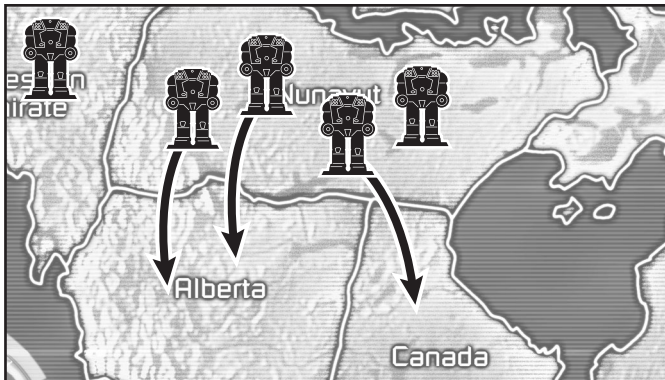
MEGJEGYZÉS: Ez a bónusz körönként csak egyszer gyűjthető be. Hiába foglalsz el 10 területet, akkor is csak 1 energia és 1 parancskártya üti markod.

HADVEZÉR	MIKOR HASZNÁL 8 OLDALÚ KOCKÁT
Diplomata	Soha
Földi	Amikor Földi területre/ről támad
Tengeri	Amikor vízi területre/ről támad
Űr	Amikor Holdi területre/ről támad
Nukleáris	Mindig

Védekezéshez minden hadvezér 8 oldalú kockával dob

Ha sikeresen megszálltál egy területet, és egy vagy több 8 oldalú kockával dobáltál, akkor azokkal a hadvezér(ek)kel is mozogj az elfoglalt területre, akik miatt dobhattál a 8 oldalú kockával.





Üres területek: A játék elején minden vízi és Holdi terület elfoglalatlan. A játék folyamán azonban más területek is üressé válhatnak, köszönhetően a parancskártyáknak. Fontos azonban, hogy támadás miatt sohasem válhat üressé egy terület. Az üres területek kockadobás nélkül elfoglalhatóak, habár egy üres területre való átmozgás nem számít megszállásnak. Természetesen hagynod kell egy egységet azon a területen is, ahonnan a mozgást indítottad.

Vízi területek: A vízi területek megszerzése a Földiekéhez hasonló néhány kivétellel: Kell legyen egy Tengeri hadvezér, hogy vízből, vagy vízbe támadhass. Ha nincs Tengeri hadvezér, nem támadhatsz meg vízi területeket földről, sőt, a többi vízi egységed sem léphet ki a szárazföldre, de még csak más vízi területekre sem támadhatnak át. Akárhogy is, a vízi egységeid normál módon védekeznek, akkor is ha nem rendelkezel vízi hadvezérrel.

Tartsd észben, hogy a Tengeri hadvezérnek nem szükséges ugyan azon a területen lennie, mint a támadó csapatodnak, sőt még vízben sem fontos lennie! Elég ha játékban van. Ha a Tengeri hadvezér meghal a köröd közben, akkor a vízi egységeid nem támadhatnak a kör hátrlevő részében. Ezeket az egységeket ilyenkor már csak arra használhatod, hogy megerősítsd a védelmed.

Holdi területek A holdi területek megszerzése hasonló a Földiekéhez, néhány kivétellel: Kell legyen egy Ūrbéli hadvezér, hogy Holdi területekre, vagy területekről támadhass. Ha nincs Ūrbéli hadvezér, sem a földről, sem a Holdról nem intézhetesz támadásokat Holdi területek ellen. A Holdon lévő egységeid a normál módon védekeznek Ūrbéli hadvezér nélkül is.

Fontos, hogy az Ūrbéli hadvezérnek nem kell ugyanazon a területen lennie, mint ahonnan a támadás indul, sőt még a Holdon sem szükséges tartózkodnia, elég ha játékban van. Ha az Ūrbéli hadvezér meghal a köröd közben, akkor az egységeid nem intézhetnek támadásokat Holdi területek ellen a kör hátrlevő részében, akárhol is állomásoznak. Az egységeidet már csak arra használhatod majd, hogy megerősítsd a védelmed.

Egyedül Ūrállomásokon keresztül juttathatsz egységeket a Földről a Holdra. Csapataid egy Ūrállomásról, a három közül bármelyik űrkikötőbe érkezhetnek (Sea of Crisis, Bay of Dew, és Tycho), így a Hold könnyen elfoglalható, de igen nehezen megtartható. Például ha van egy Ūrállomásod Mexico-ban és a Holdra szeretnél utazni, nincs más dolgod, mint Mexico-ba terelni az egységeidet, ahonnan támadhatod akár Sea of Crisis-t, Bay of Dew-t, vagy Tycho-t. A következő játékos szintén támadhatja a Holdat az Angkor Wat-i Ūrállomásából, és ő is választhat mindhárom űrkikötő közül.

(FONTOS: Nem támadhatsz meg a Földi, Ūrállomással rendelkező területet a Hold egy űrkikötőjéből. Ez az utazás egy irányú!)

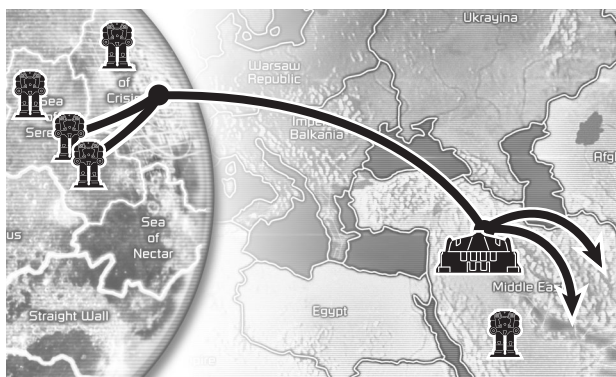
A Föld megszállása Ha a Holdon vagy, és a Földet szeretnéd megtámadni, az egyetlen lehetőség az "Invade Earth" Ūr Parancskártya. Ezzel a kártyával lehetőség van a Hold bármely pontjáról megtámadni egy random Földi területet. Fordítsd fel a legfelső Földi területkártyát, ez a terület lesz a támadás célpontja. Ha valami balszerencse folytán csak a Holdon maradnak egységeid, ez a kártya az egyetlen esélyed a szabadulásra.

Akción lefújása Néha, miután bejelentesz egy megszállást az ellenfeled kártyákkal annyira megnehezíti, vagy ellehetetleníti a dolgod, hogy inkább lefújod az akciót. Ha bejelentettél egy megszállást legalább egyet támadnod kell, mielőtt visszavonulsz!

Játékos megsemmisítése Ha a körödben végzel egy ellenfél utolsó egységével is, akkor a játékos megsemmisült. Eldobja az összes parancskártyáját, számára véget ér a játék.

Pozíció megerősítése

Akármit teszel is a körödben, kör végén érdemes megerősítened a pozícióidat. Hogy ezt megtehesd nem kell csatát nyerned, de harcba bocsátkoznod sem. Néhányan ezt a műveletet ingyen mozgásnak is nevezik, vagy átcsoportosításnak. Ennél a műveletnél egy, és csakis egy területről átrakhatsz egységeket egy másik területre. A két területnek (amiről és ahová mennek az egységek) nem szükséges szomszédosnak lennie, de mindenképpen kell legyen közöttük egy biztonságos útvonal. Ez azt jelenti, hogy végig olyan területen kell haladnod amit te uralsz. Ha az ellenfél területén, vagy egy üres területen kellene áthaladnod, akkor nem erősítheted meg az adott területedet. A mozgás után a kiinduló területen is kell maradjon legalább egy egység.



Amikor erősítést küldesz a Holdról a Földre (vagy forítva), az egységeidnek úrkikötőbe/ből kell érkezniük egy saját Úrállomásból/ba. Ez nem szakítja meg a biztonságos utat.

Vízi területekre/ről akkor is küldhetsz erősítést, ha nincs a játékban Tengeri hadvezéred.

Miután befejezted az átcsoportosítást kijátszhatsz olyan parancskártyákat, amire az van írva: "Play at the end of your turn."

ÉV VÉGE

Ha minden játékos végzett a körével, az év is véget ér. Mozgasd az Évjelzőt a következő évre, és kezdjétek újra a játékot az "Év Kezdeté" résztől. (4. oldal)

GYŐZELEM

Az ötödik kör végén számoljátok ki a végső pontokat. Minden játékos körsorrendben tegye a következőket:

- Számolj össze minden uralmad alatt álló területet, és mozgasd a jelzőt a megfelelő helyre a Pontozási táblázaton. Egy pontot kapsz minden területért (Földi, vízi és Holdi) amit uralsz.
- Add össze a kontinens és kolónia bónuszaidat és add az összeget a pontjaidhoz a Pontozási táblázaton.
- Játssz ki kártyákat amik bónusz pontokat jelenthetnek számodra, majd módosítsd a pont jelzőt. Figyelem: Továbbra is szükséged van a megfelelő hadvezérre, ahhoz hogy parancskártyákat játszhass ki!

Amit végül kapsz, az a végső pontod. Miután mindenki összeszámolta a pontjait, a legmagasabb számot birtokló játékos nyer, és ő lesz az új világ-vezető.

DÖNTETLEN

- Ha a Pontozási táblázaton döntetlen jön ki, a több energiát birtokló játékos nyer.
- Ha továbbra is döntetlen az állás az nyer, a-kinek több egysége van pályán.
- Ha még mindig döntetlen az állás, a játék döntetlen, és a játékosok megosztottan uralják a Földet.

ÜRES PARANCSKÁRTYÁK

Kilenc üres parancskártya tartozik a RISK 2210 A.D.™ játékhoz. Ceruzával (hogy könnyen módosítható legyen) töltsd ki őket a saját parancsaiddal, aztán tedd be őket a megfelelő parancskártya pakliba, és keverd meg azt! A kártyák használata opcionális, és nem engedélyezett versenyeken. Minden játékosnak bele kell egyeznie az üres kártyák használatába játék előtt.

RISK 2210 A.D. 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Játszhatod a RISK 2210 A.D.™-t mindössze két játékosal is, az alábbi módosításokkal:

Miután a pusztításjelzők felkerültek, válasszatok egy "semleges" színű sereget! Fordítsatok fel 16 Földi, 6 vízi, és 6 Holdi terület kártyát. Helyezzetek 3 semleges hadsereget minden felfordított területre, majd keverjétek vissza a lapokat a megfelelő paklikba. Ezek a semleges egységek védeni fogják a területeiket, de nem mozognak, nem játszanak ki kártyákat, nem vesznek hadvezéreket, és nem csinálnak más speciális dolgot sem.

A két játékos normál módon állítja fel a seregeit, 30-30 1.0-MOD-ot használva, és csakis Földi területeken.

A többi szabály nem változik.

Kérdések a kártyákat illetően



Reinforcements

Mi van akkor ha kijátszom a Reinforcements Tengeri parancskártyát, de kevesebb mint 3 vízi területem van?

Ha háromnál kevesebb vízi területed van, akkor azokra tegyél 1-1-et, a maradékot ne használd fel. Ugyan ez a helyzet a Földi, és Holdi területeknél is.



Energy Crisis

Kijátszhatom ezt a kártyát a köröm elején mielőtt hadvezéreket és parancskártyákat veszek?

Nem. Minden kártya ami azt írja "Play on your turn before your first invasion" csak közvetlenül a támadás előtt játszható ki, ami pedig a hadvezérek és parancskártyák vásárlása után van.



Stealth MODs

Kijátszhatom a Stealth MODs kártyát más játékosokra?

Kijátszhatod a Stealth MODs kártyát, hogy segíts magadon, vagy másokon. Például: A piros játékos megtámadja a zöldet a Saharan Empire-ből, Egyipt-ben. A kék játékos nem akarja, hogy a piros nyerje a csatát, úgyhogy kijátssza a Stealth MODs-t, a zöld játékosra. A zöld játékos elhelyezhet 3 MOD-ot a Saharan Empire-ben.



Scout Forces

Ha elfelejtem letenni az 5 MOD-omat azonnal, lerakhatom őket később?

Ha elfelejted azonnal lerakni az 5 MOD-odat azonnal, visszakerülnek a tartalékodba és a területkártyát el kell dobni. Ha elfoglalod a területet amit húztál, azonnal rá kell tenned az 5 MOD-ot. Ha már birtoklod a felhúzott területet, csak simán helyezd el az egységeket rajta.



Scatter Bomb Land

Mi van akkor ha olyan területet húzok, amit én birtoklok?

Ha olyan területet birtokolsz amit húztál, ne pusztíts el egységeket, azonban ne is húzz a lap(ok) helyett másikat! Ugyan ez a szabály a Scatter Bomb Water-nél és a Scatter Bomb Moon-nál is.

Ki választja ki az elpusztítandó egységeket? Én vagy az ellenfelem? Az ellenfél, akié a terület. Ugyan ez a szabály a Scatter Bomb Water-nél és a Scatter Bomb Moon-nál is.



The Mother

Ki választja ki az elpusztítandó egységeket?

A játékosok akik a területeket urálják. Ugyanez a szabály az Aqua Brother-nél és a Nicky Boy-nál is.



Decoys Revealed

Behozhatok ezzel a kártyával hadvezéreket akiket még nem vettem meg, vagy akik jelenleg nincsenek játékban?

Nem. Csak olyan hadvezéreket mozgathatsz, akik a Föld vagy Hold játéktáblán vannak.

A Hagyományos RISK játékszabályai BEVEZETÉS és STRATÉGIAI TIPPEK

Az eredeti játékban a világalomért harcoltok. A győzelemhez elsőprő támadásokat kell indítanotok, és meg kell szerveznetek a védelmeteket, minden fronton. De vigyázz! A veszélyek legalább olyan nagyok, mint a dicsfény, ami a győzelemért jár. Mikor a világ már a kezdedben van, az ellenfél még akkor is keresztülhúzhatja terveidet.

STRATÉGIA: Játék közben tartsd észben az alábbi dolgokat:

1. Hódíts meg teljes kontinenseket: több egységet kaphatsz így.
2. Figyeld az ellenfeleket: ha veled szomszédos területen, vagy kontinensen építenek sereget lehet, hogy meg akar támadni. Vigyázz!
3. Erősítsd meg a határokat, hogy ha megtámadnak jobban védekezhess.

TARTOZÉKOK

1 játéktábla, 5 hat oldalú kocka: 2 fehér és 3 fekete, 44 RISK Földi területkártya, 5 készlet hadsereg, más-más színben.

A JÁTÉKTÁBLA. A játéktáblán hat kontinens van, 42 területre osztva. Minden kontinens 4-12 területet tartalmaz.

SEREGEK. 5 készlet hadsereg van, mindegyik 3 féle egységet tartalmaz: 1.0-MOD (1 sereget ér), 3.0-MOD (3 sereget ér), és 5.0-MOD (5 sereget ér). A játékot 1.0-MOD-ok lerakásával kezdjük; később viszont, cserélhetsz 3 1.0-MOD-ot egy 3.0-MOD-ért vagy 2 1.0-MOD-ot és egy 3.0-MOD egy 5.0-MOD-ért.

44 RISK kártya: 42 kártyán egy-egy földterület és egy 1.0-MOD, 3.0-MOD, vagy egy 5.0-MOD van. Van 2 "Joker" amin mind három egység megtalálható, de terület nem tartozik hozzá.

A JÁTÉK CÉLJA

Az egész világot neked kell uralnod, vagy másképp mondva, minden játékost meg kell semmisíts. A vízi területeket hagyjátok figyelmen kívül ebben a játékban.

ELŐKÉSZÜLETEK

Ellentétben sok játékkal, a RISK viszonylag hosszas előkészületet követel. A kezdeti sereg elhelyezés megadja a sorrendet, amiben később megvívjátok harcaitokat egymással.

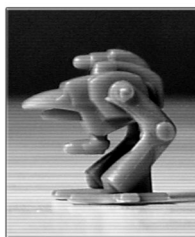
Mielőtt nekikezdesz: tedd félre a Hold játéktáblát, minden Hadvezért, Parancskártyát, Holdi terület kártyát, Vízi területkártyát, Pusztításjelzőket, Kör-sorrend jelzőket, Évjelölőket, a 8 oldalú kockákat, és energijelzőket. Ezeket csak a RISK 2210 A.D.™ játékban használjuk.

A KEZDETI SEREG ELHELYEZÉS ezekből a lépésekből áll:

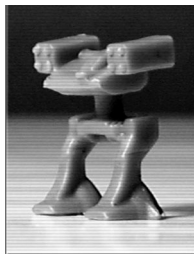
1. Válasszatok szint, és a játékosok száma alapján határozzátok meg a kezdő seregek nagyságát.
 - 2 Játékos: információk a 14. oldalon.
 - 3 Játékos: minden játékos kap 35 1.0-MOD-ot.
 - 4 Játékos: minden játékos kap 30 1.0-MOD-ot.
 - 5 Játékos: minden játékos kap 25 1.0-MOD-ot.
2. Dobjatok egy kockával. Aki a legnagyobbat dobta elhelyezhet egy 1.0-MOD-ot valamelyik Földi területen, ezzel megszerezve azt.
3. Az előző játékostól a sorban balra ülő is lerak egy 1.0-MOD-ot egy elfoglalatlan területre, majd a többiek is. Ezt addig folytassátok, amég minden területre kerül figura.
4. Miután felosztottátok a 42 területet, Minden játékos letehet még egy 1.0-MOD-ot mikor rá kerül a sor. Folytassátok ezt addig amég el nem fogy a kezdő seregetek. Nincs megszabva mennyi egység kerülhet egy területre.



1.0-MOD



3.0-MOD



5.0-MOD

TOVÁBBI ELŐKÉSZÜLETEK

5. Helyezz egy bármilyen színű úrállomást a 4-esre a Pontozási táblázaton. Ez mutatja az értékét a következő kártya becserélésnek.
6. Keverd meg a 44 db Földi területkártyát, és helyezd el a paklit képpel lefelé a játéktábla szélén. Ez lesz a húzó pakli.
7. Aki az első figurát tette le a játéktáblára az kezd az első kört is. A többiek balról sorban utána következnek.

JÁTÉK: A körödben foglalj el területek az ellenfeleidtől, megölve az egységeiket. Légy óvatos: a harcok megnyerése előrelátó tervezésen, gyors döntéseken, és bátor hadmozdulatokon alapszik. Bölcsen kell letenned a seregeidet, időben kell támadnod, és minden oldalról védekezned kell.

Minden kör három részre osztható fel:

- Új MOD-ok beszerzése és lerakása;
- Támadás, és ha választottál célt, kockadobás;
- Átcsoportosítás.

Új MOD-ok beszerzése és lerakása

Minden köröd elején, területeid számától függően újabb MOD-okat kaphatsz. Ami befolyásol:

- minél több területed van;
- az uralt kontinens értéke;
- A becserélt RISK kártyák értéke;
- Speciális terület kép a becserélt kártyán.

Területek A köröd elején (beleértve az elsőt is), számold össze mennyi területet birtokolsz, aztán oszd el a számot hárommal (a maradékokat hagyd figyelmen kívül). Ennyi MOD-ot kapsz. Helyezd el őket olyan területen, amit már birtokolsz.

Példa:

11 terület = 3 MOD
14 terület = 4 MOD
17 terület = 5 MOD

Mindig kapsz leglább 3 MOD-ot, akkor is ha kevesebb területed van, mint kilenc

Kontinensek: Ráadásul minden köröd elején, az uralt kontinensek függvényében is kapsz új egységeket. (Ahhoz hogy egy kontinenst uralj, a köröd elején minden területét birtokolnod kell.) Hogy megtudd mennyi MOD-ot kapsz a kontinensekért nézd meg a táblázatot a játéktábla bal alsó részén.

RISK kártyák

Kártyák szerzése minden kör végén amiben legalább egy területet elfoglaltál, kapsz egy (és csakis egy) RISK kártyát. A célod ezekkel, hogy az alábbi kombinációk egyikét ki tudd rakni:

- 3 kártya ugyan azzal a képpel (1.0-MOD, 3.0-MOD, vagy 5.0-MOD)
- 1 mind a 3 képből
- Bármely 2 kép, plusz egy "Joker" kártya

Ha meg van az egyik kombináció, vagy beváltod őket a következő kör elején, vagy megtartod őket későbbre. Akárhogy is, ha 5 vagy 6 kártyád van a kör elején, akkor mindenképpen be kell cserélned egy szettet, a másikat pedig csak akkor ha szeretnéd.

Kártyák becserélése Becserélheted a megszerzett kártyáidat plusz MOD-okra. Hogy mennyi egységet kapsz egy szettért, az dönti el, hogy a többiek előtted mennyiszer cseréltek eddig. A játék kezdetén egy szettért 4 1.0-MOD-ot kapsz. Valahányszor egy játékos kártyákat cserél be, ez a szám nőni fog.

- Az első becserélt szett – 4 MOD
- A második becserélt szett – 6 MOD
- A harmadik becserélt szett – 8 MOD
- A negyedik becserélt szett – 10 MOD
- Az ötödik becserélt szett – 12 MOD
- A hatodik becserélt szett – 15 MOD

A hatodik után, minden becserélt szett 5 MOD-dal többet ér. Példa: Ha a hetedik kártya cserélő vagy 20 MOD-ot kapsz, ha a nyolcadik vagy 25-öt, és így tovább. "Első" és "második" szett stb, bárki által becserélt szettek lehetnek. Ezért aztán ha haramdikként cserélsz be lapokat 8 MOD-ot kapsz, akkor is, ha neked ez volt az első cseréd.

Valahányszor egy kártyaszett becserélődik, helyezd az Úrállomást a megfelelő sárga négyzettel jelölt helyre a Pontozási táblázaton. Ezek a megjelölt rubrikák mutatják a következő szett értékét. A becserélt kártyákat tegyéd képpel lefelé a húzópakli aljára.

Elfoglalt területek Ha a három becserélt kártya valamelyike olyan területet jelöl, amit te birtokolsz, 2 extra MOD-ot kapsz a cseréért. Ezt a két egységet oda kell letenned, amelyik terület miatt kaptad őket.

Megjegyzés: Kártyák becserélésekor egy körben maximum 2 extra MOD-ot kaphatsz azért, ha olyan területet cserélsz be, amit te uralsz. Ha több ilyen területet jelző kártyád is van, te választhatod ki melyik területért kapsz meg a 2 extra egységet.

Tippek: Mindegy mennyi MOD-ot kapsz kör elején, oszd be őket óvatosan, akár támadni, akár védekezni készülsz. Bevett szokás a határokat megerősíteni, mert így az ellenfélnek nehezebb dolga lesz áttöréskor.

TÁMADÁS

Miután köröd elején elhelyezted a seregeidet, döntesz úgy, hogy támadni fogsz. A támadás célja, hogy elfoglalj egy területet, azáltal, hogy elpusztítasz minden rajta lévő ellenséges MOD-ot. A harcot kockadobással vívjátok. Tanulmányozd az asztalt! Biztos támadni akarsz?

Ha úgy döntesz nem támadsz add át a kört a tőled balra ülő játékosnak. Mielőtt ő jön, a te körödben még végezhetesz egy átcsoportosítást (lásd 14. oldal).

Ha úgy döntesz támadsz, kövesd az alábbi szabályokat:

- Csak olyan területet támadhatsz meg ami szomszédos (érintkezik) az egyik saját területteddel, vagy össze van kötve vele szaggatott vonallal.

Példák: Exiled States of America megtámadhatja Nunavut-ot, Canada-t, Republique du Quebec-t és Iceland GRC-t. Saharan Empire megtámadhatja Egyiptet, Andorra-t és Amazon Desert-t. A nyugati és keleti táblaszéleken Northwestern Oil Emirate számszédosnak számít, Pevet-tel, így támadhatják egymást.

- Mindig legalább 2 MOD-nak kell a területen lennie, ahonnan támadni akarsz.
- Támadhatsz folyamatosan egy területet amíg el nem pusztítasz minden MOD-ot róla, vagy váltogathatod a támadásaidat egyik területről a másikra, körönként annyi területet annyszor támadva meg, ahányszor szeretnél.

Támadás: Először is jelentsd be, melyik területet támadod melyikről. Aztán dobj egy kockával a célterületet uraló játékos ellen!

- Dobás előtt te is, és ellenfeled is számológátok össze, hány kockát kell használnotok!
- Támadóként 1,2 vagy 3 kockával dobhatsz: Eggyel több MOD-nak kell a területeden lennie, mint ahány kockával dobni akarsz. Tipp: Minél több kockával dobssz, annál nagyobb esélyed van nyerni, viszont több egységet is veszíthetsz, vagy többet kell átmozgatnod az elfoglalt területre.
- Védőként 1 vagy 2 kockával dobhatsz. Hogy két kockával dobj, legalább 2 MOD-nak kell az ostromlott területen lennie. Tipp: Minél több kockával dobssz, annál több esélyed van nyerni, de több egységet is veszíthetsz, ha nem nyered meg a csatát.

A harc kimenetele. Hasonlítsátok össze a legmagasabb dobásaitokat! Ha a támadóé magasabb, a védő veszít egy MOD-ot az ostromlott területről. Ha a védő dobott nagyobbat támadó veszít egy MOD-ot a területről ahonnan támadott. A veszteségeket a saját Tartalékaitokba tegyétek. Ha mindkét fél több, mint egy kockával dob, akkor a második legnagyobb értéket is hasonlítsátok össze. (Példa a 7. oldalon, az 1-4 rajzokon)

Megjegyzés:

- Döntetlen esetén a védő nyer.
- Egy dobás eredményeként egyik oldal sem veszíthet 2 MOD-nál többet.

Területek elfoglalása. Amint egy területen leverted az ellenfeled összes MOD-ját, elfoglaltad azt, és azonnal meg kell szállnod.

Ehhez mozgass át legalább annyi MOD-ot a területről amennyi kockával utoljára dobtál a harcban. Emlékezz: A legtöbb esetben előnyös ha annyi egységet viszel a frontra amennyit csak tudsz. A hátrébb lévő MOD-ok nem tudnak segíteni a harcban. Mindig kell legalább egy MOD-ot azon a területen is hagynod, amelyikről támadtál!

TÁMADÁS BEFEJEZÉSE. Bármikor befejezheted támadásaidat. Ha elfoglaltál legalább egy területet, először is húzd fel a legfelső RISK Földi területkártyát. (Nem számít mennyi területet foglaltál el, mindenképp csak egy kártyát húzhatsz!) Az utolsó lépés az átcsoportosítás (lásd lejjebb). Végül add át a kockákat a tőled balra ülőnek.

Ellenfél kiirtása. Ha a körödben elpusztítasz egy ellenfelet azáltal, hogy megölöd az utolsó játéktáblán lévő MOD-ját is, megkapod az összes RISK kártyáját.

- Ha a kifosztásuk miatt 6 vagy több kártyához jutsz, azonnal be kell cserélned annyit, hogy 4 vagy kevesebb lapod legyen, de amint ezt eléred nem cserélhetsz többet így soron kívül.
- Ha a kifosztásuk következtében nem lesz legalább hat lapod, akkor a becserélésekkel várnod kell a következő kör elejéig.

Megjegyzés: Ha területkártyát húzol a köröd végén (csaták megnyeréséért), és így 6 lap lesz a kezeden, várnod kell a következő köröd elejéig, hogy becserélhesd őket.

POZÍCIÓ MEGERŐSÍTÉSE

Hogy megerősítsd a pozíciód, mozgass annyi MOD-ot egy területről (csakis egyről) egy másik (csak egy) szomszédos területre, amennyit szeretnél. Miközben az átcsoportosítást végzed, figyelj arra, hogy hagyj azon a területen is legalább egy MOD-ot, ahonnan az egységeket vitted!

GYŐZELEM

Az a győztes, aki elpusztítja az összes többi játékost, azaz elfoglalja, mind a 42 területet a Földön.

Hagyományos RISK szabályok 2 Játékos részére

Először olvasd el a hagyományos RISK szabályait!

Játszd ezt a játékot ugyan úgy, mint a hagyományos RISK-et egy lényeges kivétellel:

A te és ellenfeled egységein kívül vannak "semleges" MOD-ok a pályán, akik sem ellenetek, sem veletek nem harcolnak. Ez az opció egy kis stratégiai lehetőséget ad arra, hogy hasonló élmény legyen játszani ahhoz, mintha többen részt vennének a játékban.

A JÁTÉK CÉLJA

Ugyan az, mint a hagyományos RISK-ben.

TARTOZÉKOK

Ugyan az, mint a hagyományos RISK-ben.

ELŐKÉSZÜLETEK

KEZDŐ MOD-OKELHELYEZÉSE

- Válasszatok ellenfeleddel egy-egy készlet MOD-ot, majd válasszatok ki a "semlegeseket" is. Vegyetek ki 40-40 MOD-ot minden készletből, majd a következők alapján járjatok el:
- Vegyétek ki a 2 Joker kártyát a Földi területkártyák közül.
- Keverjétek meg a Földi területkártyákat, majd helyezzétek el őket képpel lefelé 3 egyforma csoportban. Te, és ellenfeled is válasszatok egyegy paklit, a harmadik lesz a "semleges" fél.
- Rakj egy MOD-ot minden, a pakliban jelen lévő területkártyának megfelelő helyre. Ellenfeled is járjon el ugyanígy, majd a semleges félnek is tegyétek fel az egységeit.
- Miután minden terület el lett foglalva, Te és ellenfeled helyezzétek el a maradék MOD-jaitokat az alábbiak szerint: Össz el 2 MOD-ot bármelyik 1 vagy 2 területen amit uralsz. Ez után tegyetek le egy "semleges" MOD-ot bármelyik semleges területre, de úgy, hogy oda kerüljön több, ahol valamelyik játékosnak is több egysége van.

TOVÁBBI ELŐKÉSZÜLETEK:

Miután minden sereg felállt, tegyétek vissza a Joker lapokat a területkártyák közé, keverjétek meg a paklit (mind a 44 lapot), és kezdjétek el játszani.

TÁMADÁS

A saját körödben megtámadhatod bármelyik, sajátoddal szomszédos területet. Ha "semleges" területet támadsz akkor az ellenfeled dobjon a védő fél számára. A "semleges" MOD-ok nem támadnak, és erősítéseket sem kapnak a játékban.

ERŐSÍTÉSEK

Ha elfogy a Tartalékod, de tudnál erősítéseket hívni, akkor használj egy addig játékba nem hozott szint!

GYŐZELEM

A győzelemhez pusztítsd el az ellenfeled, és foglald el a területeit. Nem szükséges a "semleges" felet is elpusztítanod. Akkor is nyersz, ha elfoglaltad az ellenfeled összes területét, de a "semleges" erőknél vannak területei.

We will be happy to hear your questions or comments about this game.

Write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll free).

Canadian consumers please write to: Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.

©2001 Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.

©2001 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.

PRINTED IN U.S.A.

www.hasbro.com

www.avalonhill.com

41475

Fordította: Bertyák István

A fordítás saját használati célokra készült, forgalomba nem hozható.

A Fordítást ellenőrizte: Sajgó Réka és Bagi Gergő



PROOF OF PURCHASE

RISK
2210 A.D.™

41475