

# RISK 2210 A.D.



Traduzione e realizzazione del Manuale Italiano a cura di Alberto Ronchi e Alessandro Doro

*Dopo secoli il mondo è di nuovo in guerra. Guerrieri meccanici combattono guidati da Comandanti umani. Sopra e sotto la Terra e sulla Luna, la guerra infuria. Quando la polvere si poserà solo uno emergerà vincitore.*

*Da 2 a 5 giocatori, dai 10 anni in su*

## **Equipaggiamento**

1 mappa della Terra  
1 mappa della Luna  
1 carta segnapunti  
5 dadi a sei facce: 2 bianchi e 3 neri  
5 dadi a otto facce: 3 neri e 2 bianchi  
44 carte territorio terrestre  
13 carte territorio marino  
14 carte territorio lunare  
5 insiemi di armate MOD (di diversi colori)  
5 insiemi di comandanti (terrestre, navale, spaziale, nucleare e diplomatico, di diversi colori)  
20 stazioni spaziali (4 ciascuna di 5 diversi colori)  
20 carte di comando terrestre  
20 carte di comando navale  
20 carte di comando lunare  
20 carte di comando nucleare  
20 carte di comando diplomatico  
9 carte di comando vuote  
4 segnalini di devastazione  
5 segnalini di turno  
1 segnalino degli anni  
65 gettoni di energia da 1 punto  
15 gettoni di energia da 5 punti

RISK 2210 A.D. usa le stesse regole, tattiche e strategie del classico gioco di Risiko; queste regole si possono trovare a pag. 16.

## **MONTAGGIO**

Staccate con cura tutti i pezzi in cartone.

Aperte tutte le buste di plastica, dove si trovano i dadi e i pezzi in plastica, e gettate le buste.

Per tenere in ordine i pezzi è possibile costruire dei divisori in cartone: capovolgete l'interno della scatola e poi assemblate i pezzi.

### **La plancia di gioco**

La plancia di gioco che rappresenta la Terra è divisa in 42 territori raggruppati in 6 continenti. Ogni continente ha un colore diverso e può contenere da 4 a 12 territori. Ci sono anche 13 territori marini divisi in 5 colonie. Inoltre anche la Luna è colonizzata: la plancia di gioco lunare è divisa in 3 colonie, di diverso colore, con un numero di territori da 4 a 6.

## INTRODUZIONE

Il mondo è in guerra e tu sei il comandante di una delle fazioni coinvolte, responsabile del controllo delle tue truppe, della scelta dei comandanti più adatti e della distruzione dei tuoi nemici.

Per vincere è necessario scegliere i comandanti giusti e non sottovalutare i territori marini e quelli lunari; devi essere coraggioso ma anche prudente.

### Note Importanti

- Per ogni dubbio sulle regole, può essere utile consultare le regole classiche a pag. 16.
- E' permesso (e anzi molto utile) formare alleanze, discutere o minacciare altri giocatori, proporre patti di vario genere.
- Quando una carta è stata usata è eliminata dal gioco: gli scarti non vengono rimescolati per formare nuovi mazzi.
- La quantità di energia a disposizione di un giocatore è un'informazione pubblica.
- Il tipo e la quantità di carte possedute da un giocatore è un'informazione pubblica: il contenuto di queste carte è ovviamente segreto e noto solo al giocatore.
- In ogni momento del gioco ogni giocatore può chiedere di ricontare i territori per verificare la correttezza della carta segnapunti.

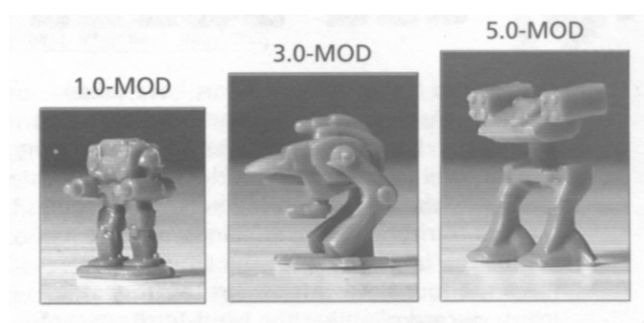
### Strategia

E' meglio tenere a mente queste tre strategie chiave:

- Conquistate interi continenti o intere colonie: guadagnerete più armate e più energia.
- Non perdetevi di vista i vostri nemici: se ammassano truppe ai vostri confini, si preparano ad attaccarvi.
- Fortificate i vostri confini, per evitare attacchi di sorpresa.

## LE ARMATE DI MOD (MACCHINE DI DISTRUZIONE)

Ogni esercito contiene tre tipi di pezzi: il MOD 1.0 (che vale 1 armata), il MOD 3.0 (che vale 3 armate) e il MOD 5.0 (che vale 5 armate). Il gioco inizia piazzando i MOD 1.0, ma in ogni momento è possibile sostituire 3 MOD 1.0 per uno 3.0 o 5 MOD 1.0 per uno 5.0 (o ogni altra combinazione).



## PREPARAZIONE

Piazzate la mappa della Terra al centro dell'area di gioco; la mappa della Luna e la carta segnapunti di fianco ad essa. Piazzate il segnalino degli anni sull'anno 1 della carta segnapunti.

Ogni giocatore sceglie un esercito di un colore.

Separate le carte in 8 mazzi in base all'immagine sul retro della carta. Dal mazzo delle carte territorio togliete le carte jolly (con i tre tipi di MOD e nessun territorio). Mettete da parte anche le 9 carte comando vuote.

Mischiate tutti i mazzi e disponeteli attorno alla mappa lasciando anche lo spazio per i mazzi di scarto.

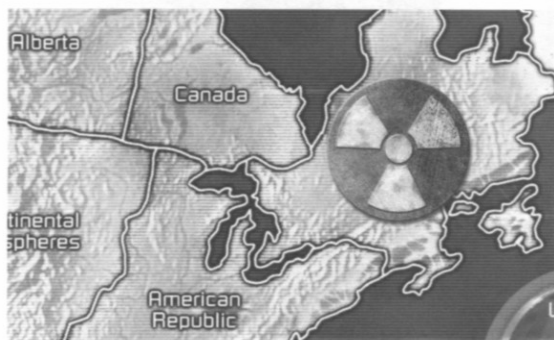
Ogni giocatore riceve tre gettoni di energia da 1 punto. Il resto dei gettoni va a formare la banca.

Si veda l'immagine qui sotto per una possibile disposizione.



### Terre devastate.

Le guerre precedenti hanno lasciato il loro segno. Girate la prima carta territorio e ponete un segnalino di devastazione sul territorio; ripetete questo processo per altre tre carte. Questi quattro territori sono disabitati e non è possibile attraversarli durante il gioco. Le quattro carte territorio vengono scartate e non saranno più usate durante il gioco.



### **Piazzamento delle armate e dei comandanti.**

Ogni giocatore riceve un certo numero di MOD.

2 giocatori: si veda a pagina 14.

3 giocatori: ognuno riceve 35 MOD 1.0.

4 giocatori: ognuno riceve 30 MOD 1.0.

5 giocatori: ognuno riceve 25 MOD 1.0.

I MOD rimanenti vengono messi da parte e formano i rinforzi, che potranno essere usati durante il gioco.



Comandante  
Terrestre

Diplomatico

Stazione Spaziale

All'inizio del gioco ricevete anche un comandante terrestre, un comandante diplomatico e una stazione spaziale.

Tirate un dado a sei facce per decidere quale giocatore inizia a posizionare le sue armate; chi ha il tiro più alto inizia proseguendo poi in senso orario.

Durante il vostro turno dovete posizionare un MOD 1.0 in un territorio terrestre che non contiene un segnalino di devastazione; non potete occupare territori marini o lunari in questa fase.

I giocatori continuano a piazzare i loro MOD, uno alla volta, finchè tutti i territori terrestri sono stati occupati.

A questo punto si possono piazzare i MOD, tre alla volta, nei territori che avete già occupato; potete mettere quanti MOD volete in un singolo territorio. Si prosegue finchè tutti hanno piazzato tutti i MOD. (Nota: in funzione del numero di giocatori, può darsi che, all'ultimo giro, non tutti abbiano tre MOD ma due o uno).

Posizionate ora il comandante terrestre, il diplomatico e la stazione spaziale (uno alla volta) in un territorio che avete già occupato. Infine prendete un MOD 1.0 e ponetelo sulla carta segnapiù per indicare il numero di territori che controllate (alcuni giocatori possono avere un territorio in più degli altri).

## **LA MISSIONE**

La guerra dura 5 anni e, dopo questo periodo di tempo, il vincitore sarà chi controlla più territori (anche marini e lunari), interi continenti e colonie.

### **Energia.**

L'energia viene usata come denaro; con l'energia potete assoldare i comandanti, comprare carte di comando, giocare le carte di comando e fare offerte per l'ordine di gioco. Ci sono due tipi di gettoni di energia: da 1 punto e da 5 punti. L'energia non usata durante un turno può essere conservata per uso futuro.

## **INIZIO DI UN ANNO DI GIOCO**

### **Fare offerte per l'ordine di gioco**

All'inizio di un anno di gioco, i giocatori fanno offerte per decidere l'ordine in cui giocheranno. Tutti tengono in una mano i loro gettoni di energia e passano nell'altra mano la quantità che vogliono offrire per poter scegliere quando giocare; si può offrire qualunque cifra da zero a tutta l'energia che avete.

Tutti i giocatori rivelano le loro offerte contemporaneamente e chi ha l'offerta più alta sceglie il segnalino di turno che preferisce (non necessariamente il primo turno); quindi sceglie chi ha fatto la seconda offerta e così via.

### **Segnalini di turno**

Giocando in 5 si useranno tutti i segnalini, altrimenti se ne useranno quanti sono necessari.

In caso di offerte uguali, i giocatori tireranno un dado da 6: il tiro più alto vince. Ad esempio, tre giocatori offrono 2 energie e un giocatore non offre nulla. I tre giocatori tirano un dado da 6 per decidere chi inizia a scegliere, mentre il quarto sceglierà per ultimo.

**Nota:** Tutta l'energia offerta va consegnata alla banca.

## **SEQUENZA DI UN TURNO**

Durante il vostro turno potete eseguire le seguenti azioni, in ordine; in funzione della vostra strategia alcune azioni possono essere saltate. L'ordine di gioco è dato dai segnalini di turno.

- 1. Raccogliere e piazzare MOD ed energia**
- 2. Assoldare e piazzare i comandanti e costruire stazioni spaziali**
- 3. Comprare carte di comando**
- 4. Giocare carte di comando**
- 5. Invadere territori**
- 6. Fortificare le proprie posizioni**

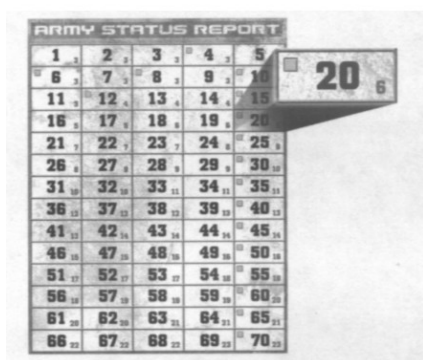
## RACCOGLIERE E PIAZZARE MOD ED ENERGIA

All'inizio del turno ricevete MOD e energia. Guardate sulla carta segnapunti la casella dove si trova il vostro MOD e leggete il numero in basso a destra: questo è il numero di MOD e di energia che ricevete. Nota: i quadrati gialli sono usati solo nel Risiko classico.

Il MOD sulla carta segnapunti mostra i territori (anche marini e lunari) che controllate.

Avete il controllo di un territorio se:

- una vostra unità (MOD o comandante) è posizionata nel territorio
- una vostra stazione spaziale è posizionata nel territorio.



The image shows a board titled "ARMY STATUS REPORT" with a grid of numbers from 1 to 70. A callout box points to the number 20 in the grid.

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

Ricevete anche MOD e energia per ogni continente e/o colonia lunare/marina che controllate completamente (ovvero di cui controllate tutti i territori, tranne quelli con un segnalino di devastazione). Il numero esatto di MOD e energia da ricevere è indicato in una tabella sulla parte sinistra della plancia di gioco. Per le colonie lunari la tabella è sulla carta segnapunti.

Inoltre ricevete un MOD per ogni stazione spaziale, che va piazzato nel territorio in cui si trova la stazione spaziale.

A questo punto potete piazzare tutti i MOD che avete ricevuto nei territori sotto il vostro controllo.

## ASSOLDARE E PIAZZARE I COMANDANTI E COSTRUIRE STAZIONI SPAZIALI

### Note sui comandanti e sulle carte di comando

Ci sono cinque tipi di comandante, ognuno con caratteristiche diverse.



### **COMANDANTE DIPLOMATICO**

Maestro dei sotterfugi e dei trattati, il vostro diplomatico può rubare energia, negoziare velocemente un trattato di pace o influenzare il punteggio finale. Il suo punto debole è il tiro di attacco: solo un dado da 6.



### **COMANDANTE TERRESTRE**

Tattica, strategia, astuzia, queste le caratteristiche del comandante terrestre; le sue carte di comando gli permettono difese sorprendenti, blocco delle comunicazioni e veloce recupero di MOD addizionali. Inoltre usa un dado da 8 per attaccare.



### **COMANDANTE NAVALE**

Il flagello dei mari, il comandante navale è necessario se volete combattere nei territori marini e perderlo vuol dire il blocco delle vostre truppe in mare. Sebbene non debba essere presente per guidare le sue truppe, il suo tiro di attacco (con un dado da 8) è molto utile in battaglia. Infine non sono da sottovalutare le sue carte.



### **COMANDANTE NUCLEARE**

Estremamente potente, il comandante nucleare, con le sue carte di comando, può portare la distruzione in ogni settore del mondo. Ma attenzione, le carte sono pericolose e potreste subirne gli effetti voi stessi.



### **COMANDANTE SPAZIALE**

Il leader della nuova frontiera, i comandanti spaziali sono gli unici che vi possono far arrivare sulla Luna, la nuova frontiera non occupata all'inizio del gioco. Senza di lui nessun vostro MOD può muoversi sulla Luna. Le sue carte di comando vi forniscono MOD lunari, attacchi improvvisi verso l'atmosfera terrestre e altro.

In questa fase potete acquistare comandanti che non avete ancora (al costo di 3 energie) e piazzarli in territori che controllate. Potete acquistare comandanti per rimpiazzare quelli persi tutte le volte che volete.

Potete anche acquistare stazioni spaziali (al costo di 5 energie) sino ad un massimo di quattro stazioni; se ne avete già quattro non potete acquistarne un'altra. Le stazioni spaziali aiutano nella difesa dei territori dove sono collocate e permettono di raggiungere la Luna. Inoltre producono 1 MOD di bonus ogni turno. Si veda la sezione sulle stazioni spaziali per altre informazioni. Le stazioni spaziali possono essere piazzate in un territorio che controllate, ma con un massimo di una per territorio: un territorio non può avere due stazioni spaziali.



## COMPRARE CARTE DI COMANDO

Ogni turno potete acquistare sino ad un massimo di quattro carte di comando al costo di 1 energia l'una, dallo stesso mazzo o da mazzi diversi.

Potete acquistare una carta di comando solo se avete il comandante corrispondente in gioco e potete guardarle solo dopo averle acquistate tutte.

Ricordatevi: le carte scartate non vengono rimescolate; se un mazzo di carte di comando è finito, non è più possibile comprare carte di quel tipo.

Tutte le carte non usate possono essere tenute per i turni successivi.

## GIOCARE CARTE DI COMANDO

Le carte di comando permettono di compiere determinate azioni. Su ogni carta è riportato: **A** che tipo di comandante deve essere presente, **B** quanta energia è necessaria per attivare la carta, **C** quando la carta può essere giocata.

La maggior parte delle carte di comando viene giocata durante questa fase, ma alcune possono essere giocate durante il turno degli avversari, alla fine del vostro turno o anche alla fine del gioco. Per giocare una carta, basta seguire le istruzioni in essa riportate. Si veda anche a pag. 15.

Le carte possono essere giocate in ogni ordine e gli effetti di ognuna si applicano prima di giocare la successiva.

Molte carte di comando hanno un costo in energia; se non possedete la relativa quantità di energia, non potete giocare quella carta.

Alcune carte vanno giocate "prima di dichiarare la vostra prima invasione". Ciò significa che vanno giocate prima di muovere alcun MOD, anche in territori attualmente non occupati. Se una carta di comando dice di girare una carta territorio (terrestre, marino o lunare), quella carta viene pescata dalla cima del mazzo corrispondente. Ricordate: quando un mazzo è esaurito, gli scarti non vengono mischiati.

Importante: ci sono carte di comando nucleare che causano danni, queste carte non sono da considerarsi carte di invasione o carte che permettono di invadere territori.



# INVADERE TERRITORI

In questa fase si decide se attaccare e quali territori attaccare. L'obiettivo di un attacco è catturare un territorio sconfiggendo tutte le unità nemiche presenti. La battaglia si decide tirando dei dadi. Ogni attacco che fate è considerato un'invasione differente anche se state attaccando lo stesso territorio nemico dallo stesso vostro territorio.

## Regole per la battaglia:

Potete attaccare solo territori adiacenti ai vostri; per esempio gli Exiled States of America possono attaccare il Nunavut, il Canada, la Republique du Quebec e Iceland GRC. All'estremità della plancia il Northwestern Oil Emirate è adiacente a e può attaccare il Pevek.

- Dovete avere almeno due unità nel territorio da cui parte l'attacco. I MOD e i comandanti sono unità.
- Potete continuare ad attaccare un territorio sino a che non avete eliminato completamente le unità nemiche oppure portare l'attacco ad un altro territorio. Potete scegliere di attaccare l'uno o l'altro tutte le volte che volete.
- Potete attaccare quanti territori volete durante il vostro turno.

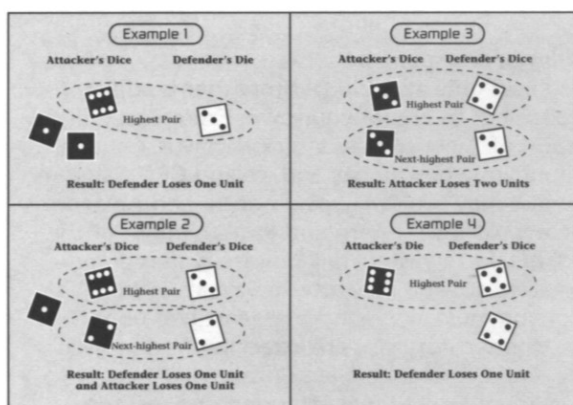
**Attaccare.** Dovete annunciare il territorio che attaccate e quello da cui parte l'attacco. Quindi tirate dei dadi da 6; se dei comandanti o delle stazioni spaziali sono coinvolti nell'attacco si veda a pag. 11.

- Prima di tirare sia voi sia il difensore dovete annunciare quanti dadi avete intenzione di tirare e dovete tirare contemporaneamente.
- L'attaccante può tirare 1, 2 o 3 dadi, ma deve avere, nel territorio da cui parte l'attacco, un numero di unità superiore a quello dei dadi tirati. Più dadi vengono tirati, maggiori sono le probabilità di vincere, ma è anche possibile perdere più unità e dover muovere, in caso di vittoria, più unità nel territorio conquistato.
- Il difensore può tirare 1 o 2 dadi; per tirarne due deve avere almeno due unità nel territorio. Ovviamente più dadi si tirano, maggiori le probabilità di vincere.

## Risolvere una battaglia.

Confrontate il dado più alto dell'attaccante con il dado più alto del difensore: chi ha il tiro più alto vince, in caso di pareggio vince il difensore. Chi ha perso ritira un'unità dal suo territorio. Se sono stati tirati più dadi si ripete il confronto.

Nota: non è possibile perdere più di due unità in una battaglia.



**Cattura dei territori.** Non appena avete eliminato l'ultima unità nemica, avete catturato il territorio e lo dovete immediatamente occupare con almeno un numero di unità pari al numero di dadi che avete tirato nell'ultima battaglia. In molti casi muovere tutte le unità verso il fronte è vantaggioso, sia per l'offesa sia per la difesa; ricordate però che nel territorio da cui è partito l'attacco deve rimanere almeno un'unità.

### **Attaccare con i comandanti.**

Alcuni comandanti tirano un dado a 8 facce quando attaccano, come indicato nella seguente tabella.

Comandante Tira un dado da 8 attaccando  
Diplomatico Mai  
Terrestre Quando sta invadendo da/verso un territorio terrestre  
Navale Quando sta invadendo da/verso un territorio marino  
Spaziale Quando sta invadendo da/verso un territorio spaziale  
Nucleare Sempre

I comandanti si difendono sempre con un dado da 8.

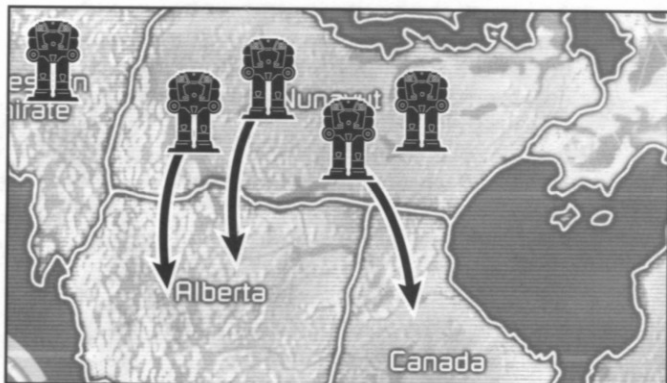
Se conquistate un territorio e avete usato dei comandanti nella battaglia, li dovete muovere nel territorio conquistato.

Ad esempio se state attaccando con un comandante terrestre e uno nucleare più dei MOD (e quindi tirate due dadi da 8 e uno da 6) e conquistate il territorio, siete obbligati a muovere i comandanti terrestre e nucleare nel territorio conquistato. La terza unità da muovere può essere un MOD o un altro comandante.

**IMPORTANTE:** se i comandanti partecipano alla battaglia (sia in attacco sia in difesa), non siete obbligati a sceglierli come perdite se avete dei MOD che potete perdere al loro posto.

**Stazioni spaziali.** Tutte le unità presenti in un territorio con una stazione spaziale si difendono con un dado da 8. Le stazioni spaziali sono indispensabili per invadere la Luna (si veda più avanti). Un territorio in cui avete solo una stazione spaziale è ancora vostro; però se un attaccante elimina tutte le vostre unità e lascia solo una stazione spaziale in un territorio, allora perdete sia il territorio sia la stazione spaziale. Il vostro avversario sostituirà la vostra stazione spaziale con una del suo colore; se ha già quattro stazioni spaziali in gioco, la vostra è semplicemente distrutta.

**Bonus per almeno tre territori.** Se, durante il vostro turno, conquistate almeno tre territori, guadagnate immediatamente 1 gettone di energia e 1 carta di comando (che deve corrispondere ad un comandante che avete in gioco). NOTA: questo bonus viene concesso solo una volta; se conquistate 10 territori avrete 1 gettone e 1 carta.



**Territori vuoti.** All'inizio del gioco i territori marini e lunari sono vuoti. Inoltre, nel corso del gioco, altri territori possono rimanere vuoti, a causa dell'uso di certe carte di comando (mai a causa di un attacco). I territori vuoti possono essere invasi senza bisogno di compiere attacchi o tirare dadi, ma questa azione conta come un'invasione e, come al solito, va lasciata almeno un'unità nel territorio dal quale è partita l'invasione stessa.

**Territori marini.** Invadere i territori marini è simile all'invadere quelli terrestri con la differenza che è necessario possedere un comandante navale per farlo; inoltre per invadere un altro territorio, a partire da un territorio marino, è sempre necessario avere un comandante navale. Se non si ha un comandante navale le unità nei territori marini possono solo difendersi.

Non è necessario che il comandante navale sia nello stesso territorio da cui parte l'attacco, né che sia in un territorio marino: basta che sia in gioco. Se il vostro comandante navale muore a metà del turno, allora, da quel momento sino alla fine del turno, le vostre unità non possono muoversi dentro o fuori dai territori marini. Possono però essere usate per fortificare le vostre posizioni.

**Territori lunari.** Invadere i territori lunari è simile all'invadere quelli terrestri con la differenza che è necessario possedere un comandante spaziale per farlo; inoltre per invadere un altro territorio, a partire da un territorio lunare, è sempre necessario avere un comandante spaziale. Se non si ha un comandante spaziale le unità nei territori lunari possono solo difendersi.

Non è necessario che il comandante spaziale sia nello stesso territorio da cui parte l'attacco, né che sia in un territorio lunare: basta che sia in gioco. Se il vostro comandante spaziale muore a metà del turno, allora, da quel momento sino alla fine del turno, le vostre unità non possono muoversi dentro o fuori dai territori lunari. Possono però essere usate per fortificare le vostre posizioni.

L'unico modo di muovere truppe dalla Terra alla Luna è tramite una stazione spaziale; da una stazione spaziale una forza di invasione può spostarsi in uno dei tre punti di atterraggio lunare (Sea of Crisis, Bay of Dew, Tycho). Per esempio se avete una stazione spaziale in Mexico, potete attaccare uno dei tre punti di atterraggio ma solo con le forze presenti in Mexico.

**IMPORTANTE: non potete attaccare un territorio terrestre contenente una stazione spaziale da uno dei punti di atterraggio sulla Luna; l'attacco dalla Terra alla Luna è un viaggio a senso unico.**

**Invadere la Terra.** Se siete sulla Luna e volete invadere un territorio terrestre, dovete usare la carta di comando lunare "Invadere la Terra". Questa carta vi permette di attaccare, dalla Luna, un territorio terrestre scelto a caso girando una carta dal mazzo delle carte territorio. Se, per caso, avete forze solo sulla Luna, questo è l'unico modo possibile per tornare sulla Terra.

**Rinunciare all'attacco.** A volte, dopo aver dichiarato un'invasione, è difficile o impossibile vincere (ad esempio se il vostro avversario gioca certe carte). Dopo aver attaccato almeno una volta, è possibile rinunciare all'attacco in ogni momento.

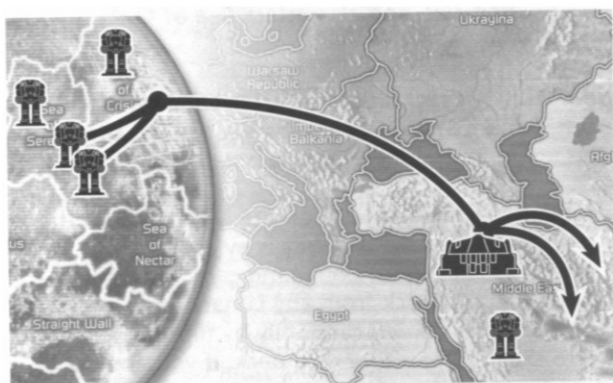
**Eliminare un giocatore.** Se un giocatore viene eliminato dal gioco (perché la sua ultima unità è stata sconfitta in battaglia), tutte le sue carte di comando vengono scartate.

## FORTIFICARE LE PROPRIE POSIZIONI

Indipendentemente da quello che si è fatto durante il turno, si può sempre usare questa fase finale per fortificare le proprie posizioni, senza aver necessariamente combattuto delle battaglie.

Per fortificare le proprie posizioni si può muovere un numero di unità a piacere da uno dei vostri territori (e solo uno) ad un altro. Non è indispensabile che i due territori siano adiacenti, ma ci deve essere un "percorso" sicuro che li unisce. Questo significa che è possibile passare da un territorio all'altro passando attraverso una serie di territori, tutti sotto il vostro controllo. Se per caso è necessario passare per un territorio nemico o un territorio vuoto allora non è possibile spostare le truppe.

Ovviamente va lasciata almeno un'unità nel territorio da cui partono i rinforzi.



Quando si fortifica dalla Luna alla Terra (o viceversa), dovete essere in grado di passare da un sito di atterraggio lunare ad un vostro territorio con una stazione spaziale (o viceversa).

E' possibile fortificare da territori marini o lunari o verso di essi, senza che siano in gioco il comandante navale o quello spaziale.

A questo punto è possibile giocare le carte di comando che hanno la scritta "Alla fine del vostro turno".

## **FINE DELL'ANNO**

Dopo che tutti i giocatori hanno finito il loro turno di gioco, è terminato un anno di gioco. Il segnalino degli anni viene portato avanti di un anno e si riparte da "Inizio di un anno di gioco" a pag. 6.

## **VINCERE**

Alla fine del quinto anno ogni giocatore calcola il suo punteggio in questo modo:

- Conta tutti i territori che controlla per verificare che la carta segnapunti sia corretta; ogni territorio (terrestre, marino e lunare) vale un punto.
- Somma il bonus per ogni continente e per ogni colonia che controlla e lo aggiunge al suo punteggio, aggiornando la carta segnapunti.
- Gioca ogni carta che può dare un bonus al punteggio e aggiorna la carta segnapunti. A volte, per giocare alcune carte, è necessario avere il relativo comandante in gioco.

Il giocatore con il punteggio più alto vince.

## **PAREGGIO**

Se due (o più) giocatori hanno lo stesso punteggio, vince quello con il maggior numero di gettoni di energia.

In caso di ulteriore pareggio, vince quello con il maggior numero di unità sul tabellone di gioco.

In caso di ulteriore pareggio, il gioco termina in parità.

## **CARTE DI COMANDO VUOTE**

L'uso di queste carte è opzionale. Se tutti i giocatori sono d'accordo, è possibile usare le carte di comando vuote: ogni giocatore può scrivere su tali carte degli ordini personalizzati e rimetterle nel mazzo relativo; saranno poi usate durante il gioco come normali carte di comando.

## **RISK 2210 PER 2 GIOCATORI**

E' possibile giocare in due con le seguenti modifiche.

Dopo aver piazzato i segnalini di devastazione si scelga un esercito di colore neutrale (diverso da quelli dei due giocatori). Si girino poi 16 carte territorio terrestri, 6 marine e 6 lunari. Piazzate tre armate in questi territori e rimettete poi le carte territorio nei rispettivi mazzi. Questi MOD neutrali difenderanno i territori, ma non potranno attaccare, giocare carte o fare altro.

I due giocatori piazzano 30 MOD 1.0 l'uno, solo in territori terrestri.

Il gioco procede poi normalmente.

## **Chiarimenti su alcune carte**

### **Rinforzi (Reinforcements)**

*Posso giocare la carta di comando navale "Rinforzi" senza occupare tutti e tre i territori marini?*

E' possibile occupare meno di tre territori marini, piazzando in ognuno 1 MOD. Lo stesso vale per i territori terrestri e lunari.

### **Crisi di Energia (Energy Crisis)**

*Posso giocare questa carta all'inizio del turno, prima di acquistare comandanti o carte?*

No. Ogni carta che dice "Da giocare prima della prima invasione", va giocata dopo aver acquistato eventuali comandanti o carte e prima della prima invasione.

### **MODs segreti (Stealth MODs)**

*Posso giocare "MOD segreti" contro un altro giocatore?*

La carta "MOD segreti" si può giocare per aiutare sé stessi o un altro giocatore. Per esempio: il giocatore rosso annuncia un attacco contro il giocatore verde, dall'Egitto al Saharan Empire. Il giocatore blu non vuole che il rosso vinca e gioca la carta "MOD segreti" per aiutare il verde. Il giocatore verde, quindi, piazza tre MOD (verdi) nel Saharan Empire.

### **Forze in esplorazione (Scout Forces)**

*Se mi dimentico di piazzare i 5 MOD, lo posso fare più tardi durante il gioco?*

No, se i 5 MOD non sono immediatamente piazzati, vengono rimessi a posto e la carta territorio viene scartata.

### **Bomba terrestre a frammentazione (Scatter Bomb Land)**

*Cosa succede se giro una carta di un territorio che possiedo?*

Le vostre unità non vengono distrutte, quindi non ci sono effetti sui vostri territori. Però i vostri territori contano come parte del totale di tre territori su cui la carta ha effetto. La stessa regola si applica alle bombe a frammentazione marina e lunare.

*Chi sceglie le unità eliminate: io o il mio avversario?*

Chi occupa il territorio sceglie quali unità sono perse. La stessa regola si applica alle bombe a frammentazione marina e lunare.

## La Madre (The Mother)

*Chi sceglie le unità eliminate: io o il mio avversario?*

Chi occupa il territorio sceglie quali unità sono perse. La stessa regola si applica alle carte "Aqua Brother" e "Nicky Boy".

## Inganno rivelato (Decois Revealed)

*Posso mettere in gioco dei comandanti che non ho acquistato (che sono fuori gioco)?*

No: solo i comandanti già presenti sul tabellone della Terra o sulla Luna possono essere mossi.

# REGOLE DEL RISIKO CLASSICO

## INTRODUZIONE E SUGGERIMENTI STRATEGICI

In questo classico gioco di strategia, i giocatori lottano per la conquista del mondo.

**STRATEGIA.** Ogni volta che giocate dovete tenere presente che:

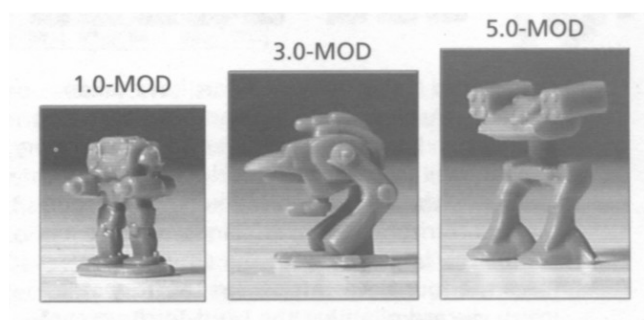
- E' meglio conquistare interi continenti: guadagnerete più armate.
- Controllate sempre i vostri nemici: concentrazioni di truppe ai vostri confini possono essere pericolose.
- Fortificate sempre i vostri confini per evitare attacchi di sorpresa.

## PEZZI DA USARE

La plancia di gioco, 5 dadi a sei facce: 2 bianchi e 3 neri, 44 carte territorio (terrestre), 5 insiemi di armate di colore diverso.

**LA PLANCIA.** La plancia di gioco è la mappa dei 6 continenti, divisa in 42 territori. Ogni continente ha un colore diverso e contiene da 4 a 12 territori.

**LE ARMATE.** Ci sono 5 insiemi di armate di diverso colore, ognuno contenente tre tipi di pezzi: MOD 1.0 (che valgono 1 armata), MOD 3.0 (che valgono 3 armate) e MOD 5.0 (che ne valgono 5).





**Le 44 carte:** 42 carte contengono un territorio terrestre e la figura di un MOD (1.0, 3.0 oppure 5.0). Ci sono inoltre due carte jolly, con tutte e tre le unità e nessun territorio.

## **OBBIETTIVO DEL GIOCO**

Conquistare il mondo occupando tutti i territori terrestri ed eliminando tutti gli avversari; i territori marini vengono ignorati in questo gioco.

## **PREPARAZIONE INIZIALE**

**Importante...** i comandanti, le carte di comando, i territori lunari e marini, i segnalini di devastazione, i segnalini degli anni e di turno, i dadi a 8 facce e l'energia non sono usati in questo gioco.

**IL PIAZZAMENTO INIZIALE DELLE ARMATE** consiste di questi passi:

1. Scegliete un colore e, a seconda del numero di giocatori, distribuite il seguente numero di armate:

2 giocatori: si veda a pagina 20.

3 giocatori: ognuno riceve 35 MOD 1.0.

4 giocatori: ognuno riceve 30 MOD 1.0.

5 giocatori: ognuno riceve 25 MOD 1.0.

2. Tutti i giocatori tirano un dado: chi ha il numero più alto, comincia a piazzare un MOD in un territorio vuoto (che così diventa suo).

3. Procedendo in senso orario, ognuno piazza un MOD in un territorio vuoto; si prosegue sino a che tutti e 42 i territori sono stati assegnati.

4. A questo punto ogni giocatore comincia a rinforzare i suoi territori con un MOD alla volta, sempre in senso orario. Si continua finchè i giocatori hanno posizionato tutti i loro MOD nei territori. Non c'è limite al numero di MOD che può contenere un territorio.

5. Scegliete una delle quattro stazioni spaziali e usatela come segnalino sulla carta segnapianti. Piazzatela sul numero 4: servirà ad indicare il valore del primo gruppo di carte (si veda più avanti la sezione sulle carte).

6. Mischiate tutte le 44 carte territorio e ponete il mazzo di fianco al tabellone di gioco.

7. Il primo giocatore può iniziare il gioco. Si procederà poi in senso orario.

**GIOCARE:** Nel vostro turno dovete cercare di catturare territori, sconfiggendo in battaglia i MOD nemici. Ogni turno consiste di tre fasi:  
ricevere e piazzare nuovi MOD;  
attaccare, se volete;  
fortificare le vostre posizioni.

## RICEVERE E PIAZZARE NUOVI MOD

All'inizio di ogni turno dovete calcolare quanti MOD riceverete come rinforzi basandovi su:

- quanti territori occupate
- il valore dei continenti che controllate
- il valore delle carte che potete cambiare in armate
- un territorio che controllate presente nelle carte che possedete

**Territori.** All'inizio del turno (anche del primo turno), contate il numero di territori che occupate e dividetelo per tre (ignorando i decimali); questo è il numero di MOD che ricevete come rinforzo.

Ad esempio: con 11 territori ricevete 3 MOD; con 14 territori 4 MOD e con 17 territori 5 MOD. Anche se avete meno di 9 territori, riceverete comunque almeno 3 MOD.

**Continenti.** Inoltre ricevete un numero bonus di MOD, basati sul fatto di possedere un intero continente. Tale bonus è indicato nella tabella presente nell'angolo in basso a sinistra della plancia di gioco.

## CARTE

**Guadagnare carte.** Alla fine di un turno in cui avete catturato almeno un territorio, avete diritto a pescare una carta (e solo una). Con le carte dovete cercare di fare tre tipi di combinazione:

- 3 carte dello stesso tipo (tutte con MOD 1.0 o con MOD 3.0 o con MOD 5.0);
- tre carte ognuna di tipo diverso (una MOD 1.0, una MOD 3.0 e una MOD 5.0);
- due carte qualunque e un jolly.

Se avete tre carte all'inizio del turno, potete cambiarle in armate o potete aspettare. Se avete 5 o 6 carte, non potete aspettare ma dovete cambiarne almeno 3 (o anche tutte e sei se volete).

**Cambiare carte con MOD.** All'inizio del turno, dopo aver ricevuto i rinforzi per i territori, potete cambiare combinazioni di carte in MOD. Il numero di MOD che ricevete cambia durante il gioco: all'inizio è 4 e ogni volta che un giocatore cambia delle carte questo numero aumenta:

Il primo cambio – 4 MOD.

Il secondo cambio – 6 MOD.

Il terzo cambio – 8 MOD.

Il quarto cambio – 10 MOD.

Il quinto cambio – 12 MOD.

Il sesto cambio – 15 MOD.

Dopo il sesto cambio il valore delle carte aumenta di 5 MOD alla volta. Ad esempio l'ottavo cambio vale 25 MOD.

“Primo”, “Secondo” e così via, si riferisce a quando durante il gioco viene cambiato il gruppo di carte, indipendentemente dal giocatore che l'ha fatto. Quindi se voi cambiate il terzo insieme di carte di tutta la partita, ricevete 8 MOD.

Ogni volta che un gruppo di carte viene cambiato, potete muovere la stazione spaziale sulla carta segnapunti per indicare quale sarà il valore del prossimo cambio (sui quadrati gialli).

Le carte cambiate in MOD vengono rimesse nel fondo del mazzo.

**Territori che occupate.** Se una o più delle carte che state cambiando, corrispondono a territori che occupate, potete ricevere 2 MOD in più. Dovete piazzare questi MOD in quel particolare territorio.

Nota: non potete ricevere più di 2 MOD bonus in un turno, anche se possedete più di un territorio di quelli contenuti sulle carte che state cambiando. In questo caso, dovete scegliere quale territorio riceverà i MOD bonus.

Suggerimento: è importante posizionare bene i rinforzi: vuoi per lanciare un attacco, vuoi per rinforzare le proprie difese. Inoltre è buona strategia tenere i propri territori di confine sempre ben difesi.

## ATTACCARE

Dopo aver piazzato i rinforzi dovete valutare la vostra situazione e decidere se e dove attaccare.

Se decidete di non farlo, potete fortificare le vostre posizioni e poi passare il turno al prossimo giocatore.

Se invece scegliete di attaccare, dovete seguire queste regole:

-Potete attaccare solo un territorio adiacente ad uno dei vostri, o collegato ad esso con una linea tratteggiata; ad esempio dagli Exiled States of America è possibile attaccare il Nunavut, il Canada, la Republique du Quebec e Iceland GRC.

-Dovete avere almeno due MOD nel territorio da cui farete partire il vostro attacco.

-Potete attaccare un territorio sino a che non avete eliminate tutti i MOD presenti, oppure potete passare ad attaccarne un altro in ogni momento; potete anche tornare ad attaccare il primo in ogni momento, passando da uno all'altro come volete.

**Attaccare.** Prima di tutto è necessario annunciare quale territorio si sta attaccando e da quale altro parte l'attacco. Quindi si procede a tirare i dadi.

-Sia l'attaccante sia il difensore devono dichiarare in anticipo quanti dadi intendono usare e tirare contemporaneamente.

-L'attaccante può tirare 1, 2 o 3 dadi, ma deve avere nel territorio da cui parte l'attacco un numero di MOD superiore di un'unità al numero di dadi tirati. Ovviamente più dadi si tirano, più probabilità ci sono di vincere.

-Il difensore può tirare 1 o 2 dadi; per tirare due dadi deve avere almeno due unità nel territorio.

**Decidere una battaglia.** Si confrontano i risultati dei dadi partendo da quelli più alti. Chi ha il numero più alto vince; in caso di pareggio vince il difensore. Le unità perse vengono tolte dai territori coinvolti nella battaglia.

Ovviamente nessuno dei due può perdere più di due unità a seguito di un singolo scontro.

**Catturare territori.** Quando l'ultimo MOD in un territorio nemico è distrutto, potete catturare il territorio occupandolo immediatamente. Potete muovere quanti MOD volete nel territorio, ma dovete muoverne almeno un numero pari a quelli coinvolti nell'ultima battaglia combattuta. Ricordate che dovete lasciare almeno un MOD nel territorio da cui avete attaccato.

**FINE DEGLI ATTACCHI.** Potete smettere di attaccare in ogni momento. Non appena avete conquistato il primo territorio (del vostro turno corrente) ricordatevi di prendere una carta territorio dal mazzo (potete prendere solo una carta per turno, indipendentemente dal numero di territori che avete catturato).

**Eliminazione di un avversario.** Se eliminate un avversario, distruggendo l'ultimo MOD che aveva sul tabellone di gioco, ricevete le carte territorio che possedeva.

Se, in questo modo, il totale delle vostre carte supera 6, dovete immediatamente cambiare uno o più gruppi di carte per portare il vostro totale a 4 o meno. Però quando ne avete 4 o meno non potete più cambiare carte in questa fase del gioco.

Se invece il numero delle vostre carte non supera 6 dovete aspettare sino al prossimo turno.

**Nota: se, quando pescate una carta dal mazzo, il totale delle vostre carte diventa 6, non potete cambiare le carte ma dovete aspettare il vostro prossimo turno.**

### **FORTIFICARE LE POSIZIONI**

Potete muovere un numero qualunque di MOD da un (e solo uno) territorio ad un (e solo uno) altro territorio adiacente. Ricordate sempre che nel territorio di partenza deve rimanere almeno un MOD.

### **VINCERE**

Il vincitore è chi riesce a catturare tutti i 42 territori.

## **REGOLE DEL RISIKO CLASSICO PER 2 GIOCATORI**

Per giocare in due giocatori, basta applicare le variazioni seguenti alle regole base.

### **OBBIETTIVO DEL GIOCO**

Non cambia.

### **PEZZI DA USARE**

Non cambiano.

### **PREPARAZIONE INIZIALE**

-I due avversari scelgono un colore ognuno e un terzo colore come colore "neutrale"; si prendono poi 40 MOD di ogni colore.

-Togliete le carte jolly dal mazzo.

-Mischiare le altre carte territorio e dividetele in tre mazzi uguali, a faccia in giù. I due avversari scelgono ognuno un mazzo, il terzo è quello "neutrale".

-I due avversari piazzano un MOD in ognuno dei 14 territori che controllano; anche nei 14 territori neutrali viene piazzato un MOD neutrale.

-A turno ognuno piazza 2 MOD dei propri (nello stesso territorio o in due territori diversi) e un MOD neutrale in un territorio neutrale (probabilmente per bloccare l'avanzata dell'avversario).

-Quando tutti i MOD sono stati piazzati, si mischia il mazzo (anche con le carte jolly) e si può cominciare a giocare.

### **ATTACCARE**

Non cambia. Se si attacca un territorio neutrale, allora l'avversario tirerà i dadi e prenderà le decisioni per i pezzi neutrali. I MOD neutrali non attaccano, né ricevono rinforzi durante il gioco.

### **RINFORZI**

Se non sono più disponibili MOD dei colori scelti, potete usare anche quelli di altri colori.

### **VINCERE**

Il vincitore è chi riesce ad eliminare tutti i MOD dell'avversario. Se rimangono MOD neutrali in gioco, questi non contano. Anche se i MOD neutrali sono tutti eliminati prima della fine del gioco, questo non ha alcun effetto su chi sarà il vincitore della partita.

## LAND COMMAND CARD – Carta di comando terrestre

### Stealth MODs - MOD Nascosti

Costo 0

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio terrestre.

Piazzate 3 MOD aggiuntivi nel territorio che si sta difendendo.

### Scout Forces - Forze in Esplorazione

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Pescate una carta territorio terrestre e piazzatela di fronte a voi a faccia in giù. Piazzate 5 MOD sulla carta. Quando occupate il territorio potete immediatamente piazzarvi i 5 MOD. Poi scartate la carta.

### Frequency Jam - Disturbo delle Frequenze

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Scegliete un giocatore. Il giocatore scelto non può giocare carte di comando durante il vostro turno.

### Colony Influence - Influenza delle Colonie

Costo 0

Si può giocare alla fine del gioco.

Se il vostro Comandante Terrestre è ancora vivo, aumentate il vostro punteggio di 3.

### Reinforcements - Rinforzi

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Piazzate 3 MOD in tre diversi territori terrestri che controllate, uno per territorio.

### Stealth Station - Stazione Nascosta

Costo 0

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio terrestre che occupate.

Piazzate una stazione spaziale nel territorio che si sta difendendo.

## Assemble MODs - Costruzione di MOD

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Piazzate 3 MOD addizionali in un territorio terrestre da voi occupato.

## Land Death Trap - Trappola Mortale Terrestre

Costo 3

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio terrestre che occupate.

Il vostro avversario deve distruggere metà dei MOD del territorio da cui parte l'invasione. Arrotondate per eccesso.

## NAVAL COMMAND CARD – Carta di comando navale

### Stealth MODs - MOD Nascosti

Costo 0

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio marino.

Piazzate 3 MOD aggiuntivi nel territorio che si sta difendendo.

### Hidden Energy - Energia Nascosta

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Pescate una carta territorio marino. Se occupate questo territorio alla fine del vostro turno, ricevete 4 unità di energia. Scartate la carta alla fine del turno corrente.

### Frequency Jam - Disturbo delle Frequenze

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Scegliete un giocatore. Il giocatore scelto non può giocare carte di comando durante il vostro turno.

### Colony Influence - Influenza delle Colonie

Costo 0

Si può giocare alla fine del gioco.

Se il vostro Comandante Navale è ancora vivo, aumentate il vostro punteggio di 3.

### Reinforcements - Rinforzi

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Piazzate 3 MOD in tre diversi territori marini che controllate, uno per territorio.

### Assemble MODs - Costruzione di MOD

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Piazzate 3 MOD aggiuntivi in un territorio marino da voi occupato.



## Water Death Trap - Trappola Mortale Marina

Costo 3

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio marino che occupate.

Il vostro avversario deve distruggere metà dei MOD del territorio da cui parte l'invasione. Arrotondate per eccesso.

## SPACE COMMAND CARD – Carta di comando spaziale

### Stealth MODs - MOD Nascosti

Costo 0

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio lunare.

Piazzate 3 MOD aggiuntivi nel territorio che si sta difendendo.

### Invade Earth - Invasione della Terra

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Girate carte territorio terrestri finché non trovate un territorio che non occupate. Durante questo turno potete attaccare quel territorio da un qualunque territorio lunare che occupate.

### Frequency Jam - Disturbo delle Frequenze

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Scegliete un giocatore. Il giocatore scelto non può giocare carte di comando durante il vostro turno.

### Colony Influence - Influenza delle Colonie

Costo 0

Si può giocare alla fine del gioco.

Se il vostro Comandante Spaziale è ancora vivo, aumentate il vostro punteggio di 3.

### Reinforcements - Rinforzi

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Piazzate 3 MOD in tre diversi territori lunari che controllate, uno per territorio.

### Assemble MODs - Costruzione di MOD

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Piazzate 3 MOD aggiuntivi in un territorio lunare da voi occupato.

## Energy Extraction - Estrazione di Energia

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Se occupate tutti i territori lunari alla fine di questo turno, ricevete 7 unità di energia.

## Orbital Mines - Mine Orbitali

Costo 2

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio lunare che occupate.

Il vostro avversario deve distruggere metà dei MOD del territorio da cui parte l'invasione. Arrotondate per eccesso.

## DIPLOMAT COMMAND CARD – Carta di comando diplomatica

### Colony Influence - Influenza delle Colonie

Costo 0

Si può giocare alla fine del gioco.

Se il vostro Comandante Diplomatico è ancora vivo, aumentate il vostro punteggio di 3.

### Evacuation - Evacuazione

Costo 0

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio che occupate.

Muovete tutte le unità dal territorio attaccato ad un altro territorio che occupate.

### Energy Crisis - Crisi di Energia

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Ricevete un'unità di energia da ogni avversario.

### Redeployment - Rischieramento

Costo 0

Si può giocare alla fine del vostro turno.

Avete una mossa gratis per questo turno. Potete usare questa mossa solo dopo aver finito tutti gli attacchi.

### Decoys Revealed – Mascheramenti Svelati

Costo 0

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Muovete i vostri comandanti in territori che occupate, in modo scelto a piacere.

### Territorial Station - Stazione Territoriale

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Piazzate una stazione spaziale in un territorio terrestre che occupate.

## MOD Reduction - Riduzione di MOD

Costo 2

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Tutti i vostri avversari rimuovono 4 MOD (in ordine di gioco). Poi voi rimuovete 2 MOD.

## Cease Fire - Cessate il Fuoco

Costo 2

Si può giocare dopo che un avversario ha dichiarato un'invasione in un territorio che occupate.

Impedite l'invasione. Il giocatore scelto non può attaccare alcun vostro territorio per il resto del suo turno.

## NUCLEAR COMMAND CARD – Carta di comando nucleare

### Scatter Bomb Land - Bomba a Frammentazione Terrestre

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Girate 3 carte di territori terrestri. Distruggete metà delle unità avversarie presenti in quei territori. Arrotondate per eccesso.

### Scatter Bomb Water - Bomba a Frammentazione Marina

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Girate 2 carte di territori marini. Distruggete metà delle unità avversarie presenti in quei territori. Arrotondate per eccesso.

### Scatter Bomb Moon - Bomba a Frammentazione Lunare

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Girate 2 carte di territori lunari. Distruggete metà delle unità avversarie presenti in quei territori. Arrotondate per eccesso.

### Assassin Bomb - Bomba Assassina

Costo 1

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Scegliete un comandante avversario. Tirate un dado da 8. Se fate 3 o più distruggete il comandante scelto.

### Rocket Strike Land - Attacco Missilistico Terrestre

Costo 2

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Scegliete un territorio terrestre di un avversario. Tirate un dado da 6. Il vostro avversario deve distruggere un numero di unità, uguale al numero uscito, in quel territorio.

### Rocket Strike Water - Attacco Missilistico Marino

Costo 2

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Scegliete un territorio marino di un avversario. Tirate un dado da 6. Il vostro avversario deve distruggere un numero di unità, uguale al numero uscito, in quel territorio.

## Rocket Strike Moon - Attacco Missilistico Lunare

Costo 2

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Scegliete un territorio lunare di un avversario. Tirate un dado da 6. Il vostro avversario deve distruggere un numero di unità, uguale al numero uscito, in quel territorio.

## The Mother - La Madre

Costo 3

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Tirate un dado da 6. Distruggete un'unità in ogni territorio di un continente con 1=Nord America, 2=Sud America, 3=Europa, 4=Africa, 5=Asia, 6=Australia.

## Aqua Brother

Costo 3

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Tirate un dado da 6. Distruggete un'unità in ogni territorio di una zona con 1=Pacifico Americano, 2=Pacifico Asiatico, 3=Nord Atlantico, 4=Sud Atlantico, 5=Indiano, 6=tira ancora.

## Nicky Boy

Costo 3

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Tirate un dado da 6. Distruggete un'unità in ogni territorio di una zona con 1-2=Cresinion, 3-4=Delphot, 5-6=Sajon.

## Armageddon

Costo 4

Si può giocare nel vostro turno prima di dichiarare la prima invasione.

Tutti i giocatori, in ordine di gioco, possono giocare un numero qualunque di carte di comando nucleare senza pagare il costo in energia.