



il piacere di giocare insieme

© Copyright 1992 – 2007 Editrice Giochi SPA
Via Bergamo 12, 20135 Milano
Made in Italy

*Futu***RisikO!**

REGOLAMENTO

Da 4 a 6 giocatori

COMPONENTI

- 6 eserciti di diversi colori, ciascuno composto da:
 - 50 carri armati (armate terrestri)
 - 20 aerei (armate aeree)
 - 10 sottomarini (armate marine)
 - 20 bandierine (guarnigioni)
 - 10 dadi speciali (con simboli raffiguranti un'esplosione)
- 1 mazzo da 60 carte così suddivise:
 - 12 “Arma Segreta”
 - 12 “Siluro Killer”
 - 12 “Super Produzione”
 - 6 “Missili Balistici”
 - 6 “Scudo Spaziale”
 - 6 “Tregua”
 - 6 “Tradimento”
- 1 scheda riassuntiva
- 1 regolamento.



SCOPO DEL GIOCO

Occupare per primi 20 territori

LA PLANCIA

La plancia di gioco è suddivisa in 36 territori e 8 aree di mare. I territori sono separati fra di loro da un confine e sono contraddistinti da un nome.

Il Giappone, il Borneo, la Nuova Guinea, l'Isola di Baffin, l'Isola Vittoria e la Gran Bretagna sono delle isole, ma si considerano adiacenti via terra con altri territori, attraverso delle apposite linee di collegamento.

Il Borneo, inoltre, pur essendo composto da un gruppo di 6 isole, costituisce un unico territorio confinante sia con l'Indocina che con la Nuova Guinea.

La Groenlandia e il Madagascar, invece, sono isole vere e proprie, prive di qualsiasi collegamento terrestre con altri territori.

Le 8 aree di mare (Pacifico Settentrionale, Pacifico Meridionale, Atlantico, Atlantico Settentrionale, Atlantico Meridionale, Mare Glaciale Artico, Mediterraneo e Oceano Indiano) sono fra di loro suddivisi da linee tratteggiate.

La plancia raffigura un planisfero, quindi i due lati a sinistra e a destra sono idealmente collegati fra di loro. Questo significa che il Pacifico Settentrionale e quello Meridionale, bagnano sia le coste americane che quelle dell'Asia e dell'Oceania.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Prima di iniziare, distribuite ad ogni giocatore un esercito.
- Quindi mischiate accuratamente il mazzo di carte ed estraetene una a caso. Il colore estratto (su ogni carta è presente un cerchio colorato) indica chi sarà il primo a giocare, gli altri seguiranno in senso orario. Se il colore estratto non dovesse corrispondere ad alcuno di quelli in gioco (può capitare se si gioca in meno di 6), ripetete l'operazione fino a quando necessario. Le carte pescate in questa fase del gioco devono poi essere riposte nel mazzo e il mazzo mischiato nuovamente. Al termine, il mazzo deve essere posto di fianco alla plancia di gioco. D'ora in avanti, tutte le carte giocate o scartate nel corso del gioco verranno poste in fondo al mazzo, coperte, cioè con la parte illustrata verso il basso.

NOTA: durante l'intero svolgimento del gioco, il mazzo di carte non verrà più mischiato.

- Prendete i 10 dadi e teneteli a portata di mano.
- Ora, partendo dal primo di mano e proseguendo in senso orario ogni giocatore a turno prende una delle proprie guarnigioni (le bandierine) e la pone su uno dei territori liberi a sua scelta, occupandolo. L'operazione viene ripetuta fino a che tutti i territori siano stati occupati. Se si gioca in 5 è necessario “eliminare” un territorio che nel corso del gioco risulterà non occupabile da nessuno. Vi consigliamo il Madagascar o la Groenlandia.

IMPORTANTE: all'inizio del gioco, le bandierine saranno gli unici pezzi presenti sulla plancia.

A questo punto siete pronti a iniziare.



COME SI GIOCA

Il gioco è suddiviso in turni, ciascuno dei quali suddiviso in 4 fasi distinte. Al termine di ogni fase si passa a quella successiva nell'esatto ordine indicato.

Al termine della quarta e ultima fase di un turno, si riprende con la prima fase del turno successivo e così via fino a che uno dei giocatori non abbia raggiunto l'obiettivo del gioco.

LE 4 FASI

1. Fase di determinazione della sequenza di gioco
2. Fase di distribuzione delle carte
3. Fase produttiva
4. Fase operativa

FASE DI DETERMINAZIONE DELLA SEQUENZA DI GIOCO



Pescate la prima carta del mazzo. Il colore indicherà chi giocherà per primo. Gli altri seguiranno in senso orario.

Come già accaduto all'inizio del gioco, se il colore non dovesse corrispondere a quello di alcun giocatore, ripetete l'operazione.

Tutte le carte eventualmente estratte in questa fase devono essere poste in fondo al mazzo. La determinazione della sequenza di gioco deve essere ripetuta all'inizio di ogni turno ed eseguita una sola volta per turno.

FASE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

Prendete il mazzo e distribuite le carte seguendo queste regole:

1. All'inizio di ogni turno, ogni giocatore deve avere in mano un numero di carte proporzionale al numero dei territori in suo possesso, in ragione di una carta ogni 3 territori. Se, per esempio, controlla 9 territori avrà diritto ad avere in mano 3 carte, ma se ne possiede solo 8 o 7 potrà averne 2.
2. Se un giocatore possiede più carte di quante gliene spettino deve scartare quelle in eccesso scegliendo quali (ovviamente questa situazione non può verificarsi nel primo turno di gioco).
3. Se il giocatore possiede meno carte di quante gliene spettino, pesca dal mazzo tante carte quante necessarie per ripristinare la sua mano.
4. Un giocatore è sempre libero di scartare una carta già in suo possesso che ritiene inutile, ma lo deve fare prima di pescare dal mazzo.



FASE PRODUTTIVA

NOTA: all'inizio del primo turno di gioco, gli unici pezzi presenti sulla plancia sono le bandierine, che rappresentano guarnigioni armate, in grado di difendersi, ma non di attaccare. Tutti i territori risultano quindi difesi.

Durante la fase produttiva, tutti i giocatori, seguendo l'ordine stabilito nella prima fase del turno, possono costruire nuove unità militari da disporre sulla plancia di gioco. Le armate si costruiscono in base ai Punti di Produzione (che d'ora in avanti saranno definiti semplicemente con la sigla PP) a disposizione di ciascuno.

Ogni giocatore dispone di un PP per ogni territorio in suo possesso e questi punti possono essere utilizzati per la costruzione delle nuove unità. I PP non sono cumulabili di turno in turno, quindi quelli che non dovessero essere utilizzati in questa fase del gioco, non potranno essere sfruttati in seguito.

COSTI DI PRODUZIONE

Un'armata terrestre costa 1PP

Un'armata aerea costa 2PP

Un'armata marina costa 5PP

Esempio: un giocatore controlla 9 territori, quindi dispone di 9PP che potrebbe utilizzare per costruire un'armata marina (5PP), una aerea (2PP) e due terrestri (1PP ciascuna), per un totale di 9PP. Un altro giocatore, sempre in possesso di 9PP potrebbe invece optare per la costruzione di 5 armate terrestri (1PP ciascuna) e due armate aeree (2PP ciascuna). Qualsiasi combinazione è accettabile, purché il totale non superi i PP a disposizione.

POSIZIONAMENTO DELLE UNITÀ

Dopo aver deciso come utilizzare i propri PP, il giocatore di turno deve schierare i suoi rinforzi. Le unità terrestri e quelle aeree possono essere collocate su qualsiasi territorio sotto il suo controllo, senza alcuna limitazione (tutte sullo stesso territorio oppure suddivise come crede). Le unità marine, invece, devono essere collocate all'interno di un'area di mare purché questa sia adiacente ad un territorio sotto il controllo del giocatore di turno.

NOTA: contrariamente ai 36 territori, le 8 aree di mare non sono mai sotto il controllo di un singolo giocatore. Questo significa che nella stessa area di mare possono esservi sottomarini di diversi colori.

UTILIZZO CARTE SPECIALI



In questa fase del gioco è possibile utilizzare le carte “Super Produzione”, per aumentare il numero dei PP disponibili, “Missili Balistici”, per ridurre i PP a disposizione di un avversario e “Scudo Spaziale”, per proteggersi dai Missili Balistici.

Le modalità di utilizzo delle carte sono indicate in modo più specifico e dettagliato sulla scheda riassuntiva.

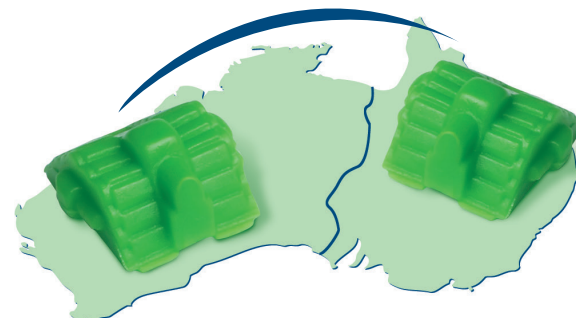
FASE OPERATIVA

Dopo che tutti hanno terminato la fase produttiva, si passa all'ultima fase del turno, quella operativa. La fase operativa del giocatore di turno è composta da MOVIMENTO e COMBATTIMENTO.

MOVIMENTO

Serve ad eseguire tutti gli spostamenti di truppe ritenuti strategicamente necessari. Ogni singolo pezzo presente sulla plancia di gioco può essere mosso in base alle sue caratteristiche:

1. I carri armati si possono muovere dal territorio in cui si trovano ad un territorio adiacente (amico o nemico).



2. Gli aerei si possono muovere dal territorio in cui si trovano ad un territorio o area di mare adiacenti a esso e da questi a un altro territorio (ma non area di mare), amico o nemico, adiacente a quest'ultimo. In pratica, un aereo può sorvolare un territorio o un'area di mare, ma non può terminare il proprio movimento in mare.

3. I sottomarini si possono muovere dall'area di mare occupata a un'altra area di mare adiacente, indipendentemente dal fatto che vi siano o meno territori amici che si affacciano su quest'ultima. Ogni sottomarino ha come caratteristica quella di rendere “adiacenti” tutti i territori che si affacciano sull'area di mare da esso occupata. Questo rende possibile uno spostamento “anfibia” di carri armati.

In pratica, la presenza del sottomarino è come se eliminasse del tutto la presenza del mare fra due territori distanti fra di loro e questo indipendentemente dal fatto che nella stessa area di mare vi possano essere o meno sottomarini di altri giocatori.

Per poter usufruire di questo collegamento speciale è però necessario che il sottomarino non si sia mosso nel turno in corso. Anche i carri armati spostati attraverso un collegamento “anfibia” non devono aver compiuto ulteriori movimenti nel turno in corso.

ATTENZIONE

Come già detto, la plancia di gioco rappresenta un planisfero, quindi è possibile muovere da est a ovest e viceversa. Il movimento da nord a sud e viceversa, non è invece possibile. Esempio: un'armata aerea presente in Giappone potrebbe essere spostata in California, sorvolando il Pacifico Settentrionale.

NOTA: per meglio comprendere i diversi tipi di movimento seguite gli esempi riportati sulla scheda riassuntiva.

COMBATTIMENTO

Dopo aver eseguito tutti i propri movimenti di truppe, il giocatore di turno deve combattere in tutti i territori invasi con le proprie armate aeree o terrestri, decidendo in quale ordine risolvere i singoli combattimenti.

Non sono previste ritirate o ripensamenti, quindi è necessario concludere tutti i combattimenti.

NOTA: invasioni e combattimenti costituiscono l'anima strategica del gioco, ma non sono obbligatori. Al vostro turno potete decidere di non muovere nulla, oppure eseguire solo qualche spostamento strategico all'interno dei vostri territori, senza invadere alcun territorio nemico.

Ogni combattimento avviene in questo modo:

• Contate quante armate aeree possiedono nel territorio in cui sta per svolgersi il combattimento l'attaccante (chi ha invaso il territorio) e il difensore (colui che controlla il territorio invaso).



• Chi ne possiede di più (indipendentemente dal numero di armate terrestri) avrà diritto a lanciare i dadi per primo. In caso di parità il diritto al primo lancio spetta sempre al difensore (in pratica l'attaccante può lanciare i dadi per primo solo se possiede almeno un aereo in più rispetto al difensore).

NOTA: per decidere chi tirerà i dadi per primo contano solo le armate aeree. Se invadete anche con un solo aereo un territorio difeso da 10 armate terrestri e basta, il diritto al primo lancio di dadi è vostro e questo vantaggio può essere sfruttato anche per utilizzare alcune carte speciali.

• Chi ha diritto a lanciare i dadi per primo conta quante armate aeree e terrestri possiede sul territorio e prende un numero corrispondente di dadi. Se a lanciare è il difensore, deve aggiungere 2 dadi per la guarnigione (la bandierina), mentre l'attaccante può aggiungere un dado per ogni sua armata marina adiacente al territorio (ovvero collocata in un'area di mare confinante con il territorio attaccato).

• Chi lancia i dadi ha anche diritto ad usare una delle carte in suo possesso (vedere scheda riassuntiva). L'uso della carta è in aggiunta e non in sostituzione del lancio di dadi.

• Lanciati i dadi, il giocatore ha diritto ad eliminare subito al suo avversario tante armate aeree o terrestri a sua scelta quante sono le “esplosioni” ottenute. Al termine di ogni lancio, i dadi passano all'avversario.

NOTA: una volta determinato chi tirerà i dadi per primo, il combattimento proseguirà con lanci alternati, indipendentemente da chi possiede più armate aeree. In pratica, la superiorità aerea viene determinata all'inizio del combattimento e vale per tutta la sua durata.

- Il combattimento termina nel momento in cui il difensore perde tutte le sue armate e la guarnigione (la bandierina) oppure nel momento in cui l'attaccante perde tutte le sue armate aeree e terrestri (le armate marine, da sole, non possono proseguire l'attacco).

- Per eliminare la guarnigione del difensore è sufficiente mettere a segno una sola esplosione, ma la guarnigione deve essere l'ultimo pezzo del difensore ad essere eliminato.

- Le armate marine dell'attaccante non possono essere eliminate dal difensore.

- Le armate marine non possono essere utilizzate in difesa.

- Le armate marine possono partecipare a più combattimenti nel corso dello stesso turno.



- La guarnigione del difensore si difende anche se non vi sono altre armate amiche nel territorio e lo fa lanciando sempre due dadi.

- Se a vincere è l'attaccante, questi pone sul territorio occupato una sua guarnigione (una bandierina) presa dalla sua dotazione.

Alla fine della fase operativa di un giocatore (che si conclude dopo aver risolto tutti i combattimenti), si passa a quella del giocatore successivo il quale, a sua volta, eseguirà movimenti e combattimenti.

Quando tutti i giocatori hanno completato la propria fase operativa, il gioco prosegue con un nuovo turno che inizia con la nuova “Determinazione della sequenza di gioco”.

LIMITE AL NUMERO DI ARMATE

La dotazione disponibile costituisce un limite che non può essere superato.

Un giocatore non può quindi costruire più armate di quelle disponibili.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il Gioco si conclude nel momento in cui un giocatore è entrato in possesso del 20° territorio.

La fine del gioco è istantanea, quindi gli altri giocatori non hanno nessun diritto a completare la loro fase operativa.

In alternativa, potete sempre decidere prima di iniziare la partita di ridurre a 18 o 16 il numero dei territori da raggiungere, in modo da ridurre la durata del gioco.

Tale decisione deve comunque essere presa prima dell'inizio perchè può modificare l'intera strategia di gioco.

NOTE CONCLUSIVE E CONSIGLI

FutuRisiko! È un gioco che consente di sviluppare strategie anche piuttosto complesse, ma solo dopo aver appreso pienamente le regole del gioco.

Per fare pratica, vi consigliamo di iniziare a giocare senza fare uso del mazzo di carte speciali se non per determinare la sequenza di gioco di ogni turno.

Ricordate sempre che per conquistare un territorio è necessario invaderlo muovendo le proprie armate aeree e/o terrestri prima di poter passare al combattimento vero e proprio.

Questo aspetto del gioco costituisce un elemento di strategia essenziale e differenzia FutuRisiko! da Risiko! in modo molto evidente.

Solo pianificando con attenzione i movimenti di invasione è possibile mantenere il giusto equilibrio fra le armate in attacco e quelle che lascerete a difesa dei vostri territori.

Ricordate, infatti, che tutti i movimenti devono essere eseguiti prima dei combattimenti e che, al termine della fase operativa, non sono possibili ulteriori spostamenti strategici come avviene giocando a Risiko!.

All'inizio del gioco può essere quindi consigliabile limitarsi a rafforzare i propri territori con le più economiche armate terrestri, ma se siete l'ultimo di turno potete anche provare ad approfittare della situazione per un attacco apparentemente rischioso.

Dopo di voi, infatti, non giocherà più nessuno e avrete la possibilità di sfruttare la successiva fase produttiva per rinforzare i territori lasciati parzialmente sguarniti.

Cercate anche di sfruttare in modo strategicamente accorto le caratteristiche geografiche della plancia di gioco.

Le isole, per esempio, nelle prime fasi di gioco sono difficilmente attaccabili fino a che qualcuno non inizierà a sviluppare unità navali o aeree.

Fate sempre molta attenzione alla superiorità aerea, soprattutto se giocate utilizzando le carte speciali.

I giocatori più bravi sono capaci di sferrare attacchi micidiali sfruttando abilmente certe combinazioni.

Anche le armate marine possono essere fondamentali, anche se il loro elevato costo di produzione le rende sconsigliabili nei primissimi turni.

Non dimenticate mai che eliminare un'armata marina avversaria è piuttosto difficile, perché l'unico modo disponibile è quello dell'uso di una carta speciale.

