

Risik

HRA O DOBYTIE SVETA



NÁVOD NA HRU

Risk – Hra o dobytí sveta

Pred vami je hra RISK – najlepšia vojenská strategická hra!

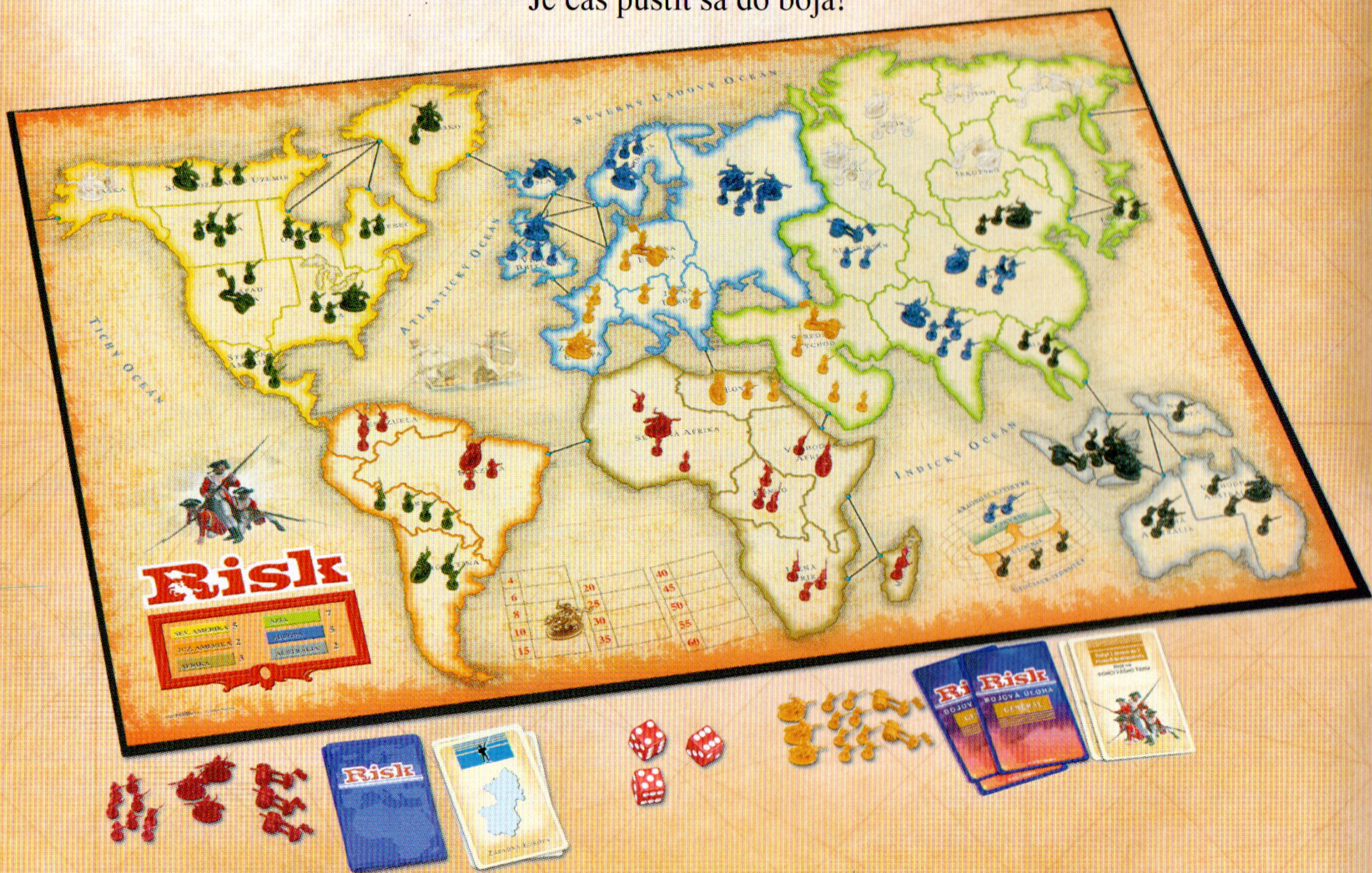
Ako skúsený generál, ktorý má pod sebou početnú armádu, budete mať jasný cieľ – ovládnuť celý svet!

Budete sa musieť spoľahnúť na rozhodovanie a taktiku, ktoré by mali doviesť vaše jednotky k víťazstvu, keď bude najprv potrebné získať kontrolu nad jednotlivými územiami a neskôr nad celými kontinentami – až potom sa stanete pánom celého sveta. Vyhrať môže iba jeden, a tak si všetko podrobne premyslite, inak sa aj isté víťazstvo môže zmeniť na drvivú porážku!

Bojovať sa bude s pechotou, jazdectvom a delostrelectvom, bitky budú prebiehať podľa hodu kockou a karty s územiami sa budú vymieňať tak, aby bolo možné získať posily.

Tento Návod na hru vám bude pomáhať pri tejto novo vylepšenej hre Dobytie sveta a taktiež v hre Risk – Bojové úlohy (s tajnými bojovými úlohami, ktoré treba splniť) aj v špeciálnych hrách pre 2 hráčov.

Je čas pustiť sa do boja!



HERNÉ PRÍSLUŠENSTVO

- 1 hracia doska
- 42 kariet s územiami + 2 divoké karty
- 28 kariet s bojovými úlohami
- 6 sád hracích figúrok
- 5 kociek (3 červené, 2 biele)
- Zlatá kavaléria

Hracia doska

Hracia doska predstavuje mapu sveta rozdelenú na 6 kontinentov. Každý z kontinentov je ďalej rozdelený na územia (celkom je ich 42), a to nasledovne:

Kontinent	Farba	Počet území
Afrika	hnedá	6
Ázia	zelená	12
Austrália	šedá	4
Európa	modrá	7
Severná Amerika	žltá	9
Južná Amerika	oranžová	4

Niektoré územia spolu susedia, t. j. majú spoločnú buď pozemnú hranicu, alebo ich spája cez vodnú plochu morská hranica. Vaše vojenské jednotky sa môžu presúvať iba medzi územiaми, ktoré spolu susedia.



Brazília susedí s Venezuelou, Peru a Argentínou, pretože majú spoločné hranice. Brazília taktiež susedí so severnou Afrikou, pretože ich cez oceán spája morská hranica. Vojenské jednotky v Brazílii môžu napadnúť ktorékoľvek z týchto území.

Pozor! Existuje morská hranica, ktorá sa tiahne z Ázie okolo hracej dosky až k Severnej Amerike.

V ľavom dolnom rohu hracej dosky sa nachádza **Tabuľka kontinentov**. Dole uprostred sa nachádza **Tabuľka Zlatej kavalérie** a smerom vpravo dole **Bojisko**, kde sa budú odohrávať bitky. Pokyny na používanie týchto tabuliek nájdete ďalej v tomto Návode na hru.

Hracie figúrky

V hre je 6 sád hracích figúrok, pričom každá sada má inú farbu. Každý hráč si vyberie pre svoju armádu jednu farbu. Nájdete tu taktiež 1 figúrku Zlatej kavalérie, ktorá nepatrí nikomu



– tá sa bude používať na označenie bonusových posíl (pozri *Výmena kariet s územiaми*, strana 7). Pre začiatok ju odložte stranou.

Sú tu 3 typy hracích figúrok – pechota (vojak s mušketo), jazdectvo (vojak na koni) a delostrelectvo (delo). Každá predstavuje určitý počet vojenských jednotiek, a to takto:



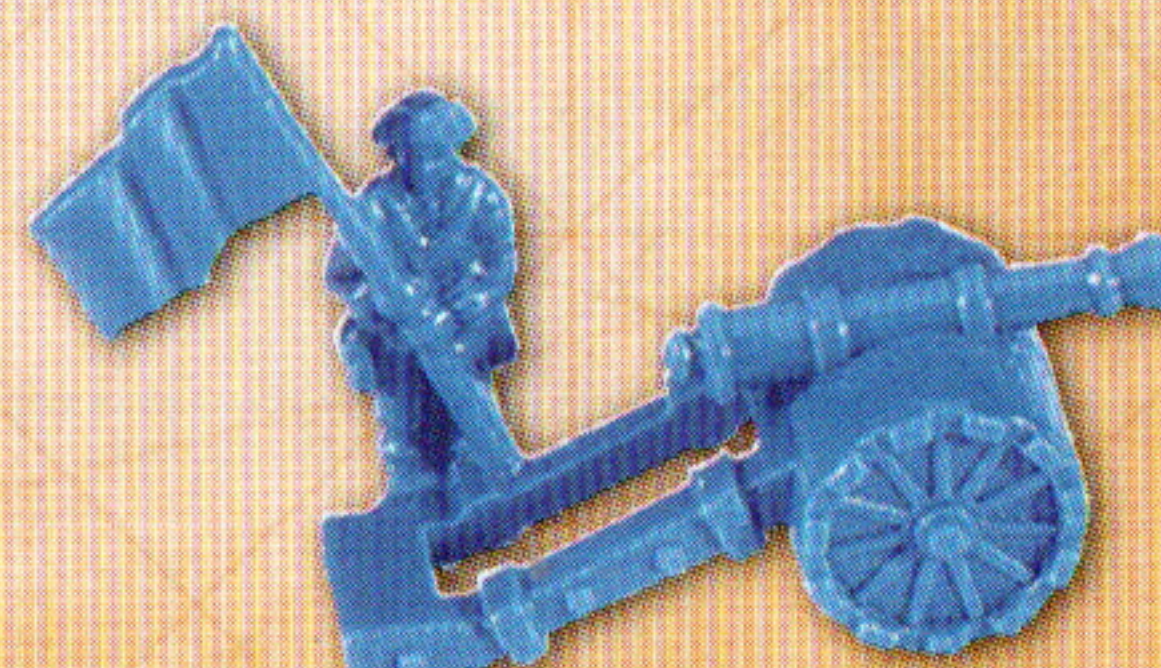
PECHOTA:

1 vojenská jednotka



JAZDECTVO:

5 vojenských jednotiek



DELOSTRELECTVO:

10 vojenských jednotiek

Vojenské jednotky sú znázornené týmto spôsobom kvôli tomu, aby nebola hracia doska preplnená figúrkami. Keď sa vám podarí zhromaždiť veľký počet jednotiek na jednom území, použite kvôli šetreniu miesta figúrku jazdectva alebo delostrelectva.

5 figúrok pechoty

= 1 figúrka jazdectva

2 figúrky jazdectva

= 1 figúrka delostrelectva

Vaše vyššie vojenské jednotky môžete kedykoľvek v priebehu hry opäť vymeniť za nižšie. Keď sa vám figúrky minú, použite figúrky tej farby, ktorá nie je v hre.

Kocky

Kocky sa používajú pri obrane. (viď „Napadnutie“, strana 9).

Karty

V hre sú 2 typy kariet – karty s územiami a karty s bojovými úlohami.



Karta s bojovou úlohou

Karty s bojovými úlohami sa používajú len vtedy, ak sa hrá Risk – Bojové úlohy (pozri str. 16). Ak hráte Risk – Dobytie sveta, necháte karty s bojovými úlohami v krabici.

Karta s územím

V hre je 42 kariet s územiami, pre každé územie na hracej doske existuje jedna karta. Na každej karte je uvedený názov, obrázok územia a taktiež označenie *Pechota*, *Jazdectvo* alebo *Delostrelectvo*. Nájdete tu taktiež 2 divoké karty, ktoré ukazujú len tieto 3 typy jednotiek.

Karty s územiami sa používajú počas celej hry na získanie bonusových posíl (pozri *Výmena kariet s územiami*, strana 7).



Pechota



Jazdectvo



Delostrelectvo



Divoká karta

DOBYTIE SVETA Risk

Hra pre 3 - 6 hráčov

CIEL' HRY

Cieľom tejto hry je poraziť armádu vášho súpera a ovládnuť všetkých 42 území na hracej doske.

PRÍPRAVA NA HRU

1. Nachystajte hraciu dosku doprostred hracej plochy.
2. Zamiešajte karty s územiami (vrátane 2 divokých kariet) a položte ich obrázkom nadol blízko okraja hracej dosky. To bude vaša kôpka. Vedľa tejto kôpky urobte miesto na odložené karty.
3. Postavte jednotku Zlatej kavalérie vedľa čísla 4 v prvom políčku Zlatej kavalérie na hracej doske dole (pozri nižšie).



4. Každý hráč si vyberie jednu farbu a zoberie si **všetky** vojenské jednotky tejto farby. Počet začínajúcich jednotiek závisí od počtu hráčov. Tieto jednotky sa umiestnia na hraciu dosku ešte predtým, ako začne hra.

Počet hráčov

Počet začínajúcich jednotiek

3

každý 35

4

každý 30

5

každý 25

6

každý 20

5. Odrátajte si svoje začínajúce jednotky a postavte si ich pred seba.
6. Každý z hráčov hodí raz kockou, aby sa určilo, kto bude začínať ako prvý. Hráč, ktorý hodí kockou najvyššie číslo, začína a po ňom bude pokračovať hráč po jeho ľavici.

Výber územia

Hráč, ktorý hodil kockou najvyššie číslo, si vyberie, o ktoré územie má záujem ako prvý. Pritom si tento hráč vyberie jednu zo svojich jednotiek (jednu figúrku pechoty) a položí ju na prázdne územie, ktoré si vybral. Tým toto územie obsadil. Ďalší hráč položí jednu zo svojich jednotiek na nejaké iné prázdne územie, a tým ho obsadí.

Striedavo tak hráči pokračujú, až je obsadených všetkých 42 území.

Poznámka: Nie je možné postaviť jednotku na územie, ktoré už obsadil niekto iný.

Nezáleží na tom, či niektorí hráči obsadia niektoré územie viac ako ostatní.

Opevňovanie územia posilami

Teraz, keď sú už všetky územia obsadené, môžete ich začať opevňovať. Čím viac jednotiek bude na území, tým jednoduchšie ich bude možné brániť a začať odtiaľ útoky.

Opevnenie územia je jednoduché - stačí umiestniť jednu z vašich začínajúcich jednotiek na územie, ktoré máte obsadené. Nemôžete stavať opevnenie na území súpera. Po tom, čo vytvoríte jedno opevnenie posilami, opevní aj druhý hráč jedno zo svojich území. Striedavo tak hráči pokračujú, až sú použité všetky začínajúce jednotky všetkých hráčov.

Počet jednotiek, ktoré môžu obsadiť jedno územie, nie je obmedzený, ale na každom území musí byť minimálne JEDNA jednotka. Môžete si vybrať, že opevníte jedno územie väčším počtom jednotiek, alebo môžete rozostaviť svoje jednotky po všetkých vašich územiach.

Akonáhle majú všetci hráči rozmiestnené všetky svoje začínajúce jednotky na hracej doske, môže boj začať! Každý hráč opäť hodí raz kockou, aby sa zistilo, kto bude začínať ako prvý. Kto hodí najvyššie číslo, ten vyhráva. Po ňom bude ťahať hráč naľavo od neho.

Postupnosť ťahu

Ťah sa v hre RISK skladá zo štyroch fáz, ktoré musia nasledovať v takomto poradí:

- 1. Získavanie a rozmiestňovanie posíl (povinné).**
- 2. Bitka (voliteľné).**
- 3. Posilnenie vašej pozície (voliteľné).**
- 4. Vyzdvihnutie karty s územím (iba ak ste porazili aspoň JEDNO územie počas vášho ťahu).**

1. FÁZA:

Získavanie a rozmiestňovanie posíl

Na začiatku vášho ťahu získate ďalšie jednotky na opevnenie vašich území. Koľko posíl na opevnenie dostanete, bude závisieť od počtu území, ktoré máte obsadené (pokiaľ existujú) a od sérií kariet s územiami, ktoré odovzdáte.

1. Počítanie vašich území: Najprv spočítajte počet území, ktoré máte obsadené, potom toto číslo vydeľte 3 (desatinné miesta neberte do úvahy), a tak dostanete počet posíl, ktoré by ste mali obdržať.

Poznámka: VŽDY dostanete najmenej 3 posily. To znamená, že aj keď vaše jednotky obsadili iba 8 alebo menej území, aj tak dostanete 3 posily.

Zelený hráč obsadil 13 území.

Získava 4 posily.

13 delené 3 je 4

(desatinné miesta neberte do úvahy).

Červený hráč obsadil 5 území.

Získava 3 posily.

5 delené 3 je 1

(hráč vždy dostane

MINIMÁLNE 3 posily).

Vezmite si svoje posily z vašej skupinky jednotiek a položte ich pred vás. To je začiatok vašej skupinky na opevnenie.

2. Obsadzovanie kontinentov: Posily taktiež získate za každý celý kontinent, ktorý obsadíte. Nezabudnite, že kontinent predstavuje skupinu území rovnakej farby. Najväčší z nich je Ázia. Aby ste ovládli kontinent, musíte obsadiť všetky územia na tomto kontinente.

Počet posíl, ktoré získate, závisí od toho, ktoré kontinenty máte obsadené (pozri *Tabuľka kontinentov* v ľavom dolnom rohu hracej dosky). Odpočítajte svoje bonusové posily zo skupinky vašich jednotiek a pridajte ich do skupinky na opevnenie pred vami.

SEV. AMERIKA	5	ÁZIA	7
JUŽ. AMERIKA	2	EURÓPA	5
AFRIKA	3	AUSTRÁLIA	2

Hráči získavajú posily navyše za obsadenie kontinentu iba dotedy, pokiaľ majú obsadené všetky územia na tomto kontinente. Ak by čo len jedno územie bolo obsadené iným hráčom, nemáte už na posily navyše ďalší nárok.

3. Výmena kariet s územiami: Karty s územiami môžete vymieňať, aby ste získali posily navyše. Kartu s územím získate tak, že dobyjete územie súpera (pozri 4. fázu *Vyzdvihnutie karty s územím*, strana 12).

Karty s územiami sa musia vymieňať v sériách. Sériu tvoria 3 karty s rovnakým označením (3x pechota, 3x jazdectvo alebo 3x delostrelectvo), ALEBO 3 karty – z každého druhu jedna – t. j. 1x pechota, 1x jazdectvo a 1x delostrelectvo.

Ak máte divokú kartu, môžete ju použiť ako ktorúkoľvek z týchto troch označení.



Zelený hráč vlastní 2 karty jazdectva a 1 divokú kartu. Túto divokú kartu môže použiť ako kartu jazdectva, aby bola séria kompletná.

Ak vlastníte 5 kariet alebo viac, **MUSÍTE**, až budete na ťahu, vymeniť jednu sériu alebo viac.

Počet posíl, ktoré obdržíte za výmenu série kariet, závisí od toho, koľko sérií kariet bolo doteraz odovzdaných. Pozrite sa na očíslované *Tabuľky Zlatej kavalérie* na hracej doske dole. Uvedené čísla predstavujú počet bonusových posíl, ktoré získate výmenou sérií kariet. Prvá séria kariet odovzdaná počas hry má cenu 4 bonusových posíl. Ďalšia odovzdaná séria kariet má cenu 6 atď.

Keď odovzdáte sériu kariet, vyzdvihnite si uvedený počet bonusových posíl pomocou figúrky Zlatej kavalérie, potom ťahajte touto figúrkou o 1 políčko dopredu. To určuje, koľko posíl získa ďalší hráč, ktorý si vymení karty s územiami. Pridajte bonusové posily k vašej skupinke na opevnenie a položte vašu sériu kariet na odkladaciu kôpku.



Červený hráč je prvým hráčom, ktorý si vymení sériu 3 kariet. Získa 4 bonusové posily, ako určuje Zlatá kavaléria, a potom premiestni Zlatú kavalériu o 1 políčko dopredu na číslo 6. Ďalší hráč, ktorý odovzdá sériu 3 kariet, preto získa 6 bonusových posíl.

4. Rozmiestnenie vlastných posíl: Po nahromadení posíl musíte VŠETKY z nich použiť na územiach, ktoré ovládate. Buď môžete všetky vaše posily postaviť na jedno územie, alebo ich rozmiestnite po rôznych vašich územiach.

2. FÁZA:

Boj

Akonáhle umiestnite všetky posily, môžete začať s útokom! (Ak sa rozhodnete nezaútočiť počas ťahu, prejdete rovno k 3. fáze.)

Môžete zaútočiť na akékoľvek územie, ktoré ovláda iný hráč, za predpokladu, že:

1. Toto územie susedí s niektorým vašim územím alebo je s ním spojené morskou hranicou (napr. Siam a Indonézia).

A ZÁROVEŇ

2. Máte NAJMENEJ 2 vojenské jednotky na území, z ktorého sa chystáte začať útok (1 jednotku tu musíte ponechať, aby chránila územie, z ktorého útočíte).

MAXIMÁLNY počet jednotiek, ktorý možno pri útoku použiť, je 3, a to nezávisle od toho, koľko jednotiek máte na území, z ktorého vediete útok.

Počet jednotiek, ktoré možno použiť pri útoku, je nasledovný:

Počet jednotiek na území útočníka	Počet jednotiek, ktoré môžu útočiť
1	Útok nie je možný
2	1
3	1 alebo 2
4 a viac	1, 2 alebo 3

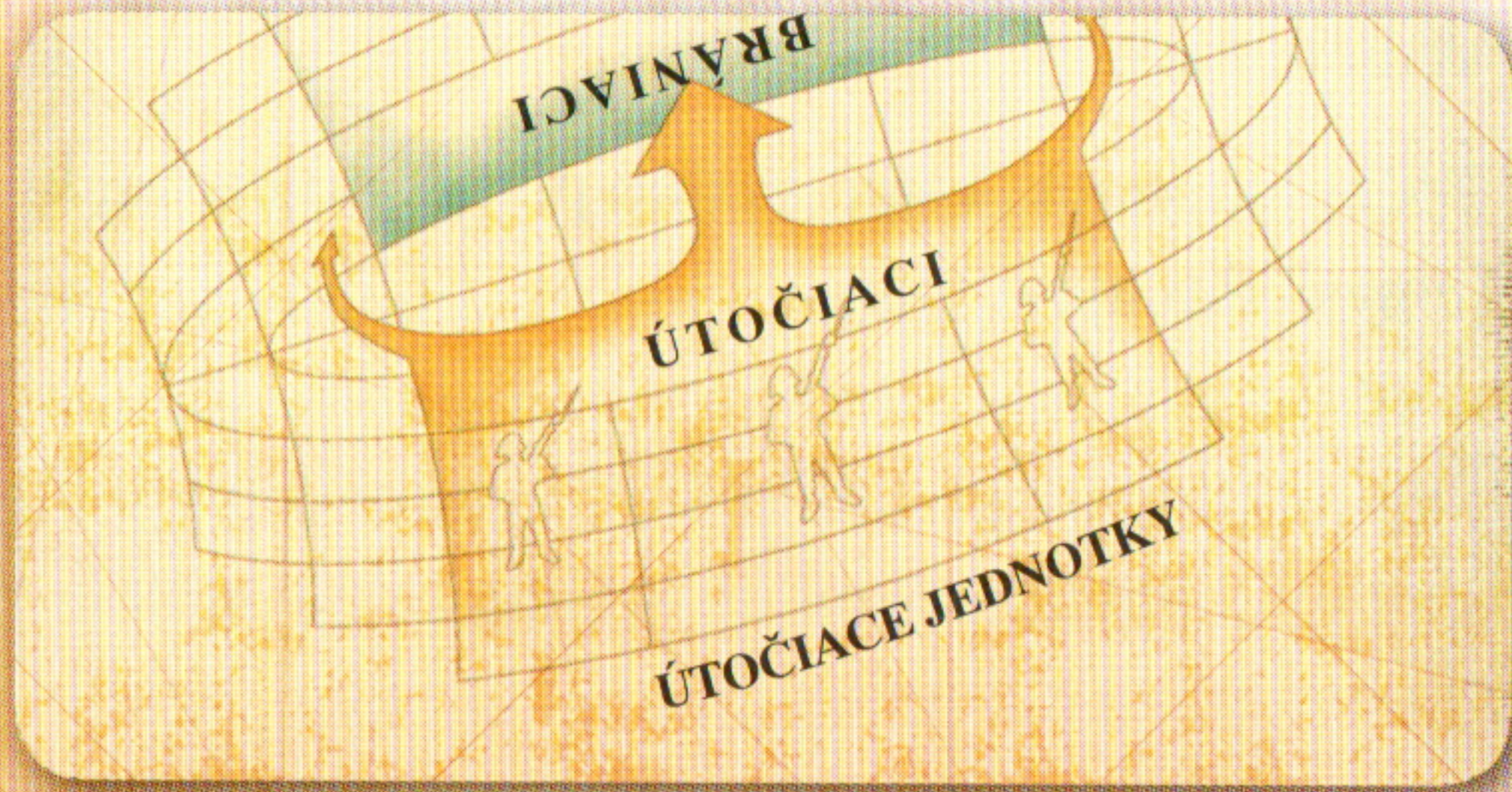
Jak napadnout nepřítele

Dôležité! Napadnutie predstavuje útok na určitom území a môže ho predstavovať jedna alebo viacero bitiek. Toto napadnutie trvá, buď do okamihu, kým toto územie nie je zabrané, alebo dokiaľ útočník napadnutie neodvolá. Môžete podniknúť viac než jedno napadnutie počas jedného kola.

Ak chcete počas svojho ťahu uskutočniť napadnutie, musíte oznámiť nasledujúce:

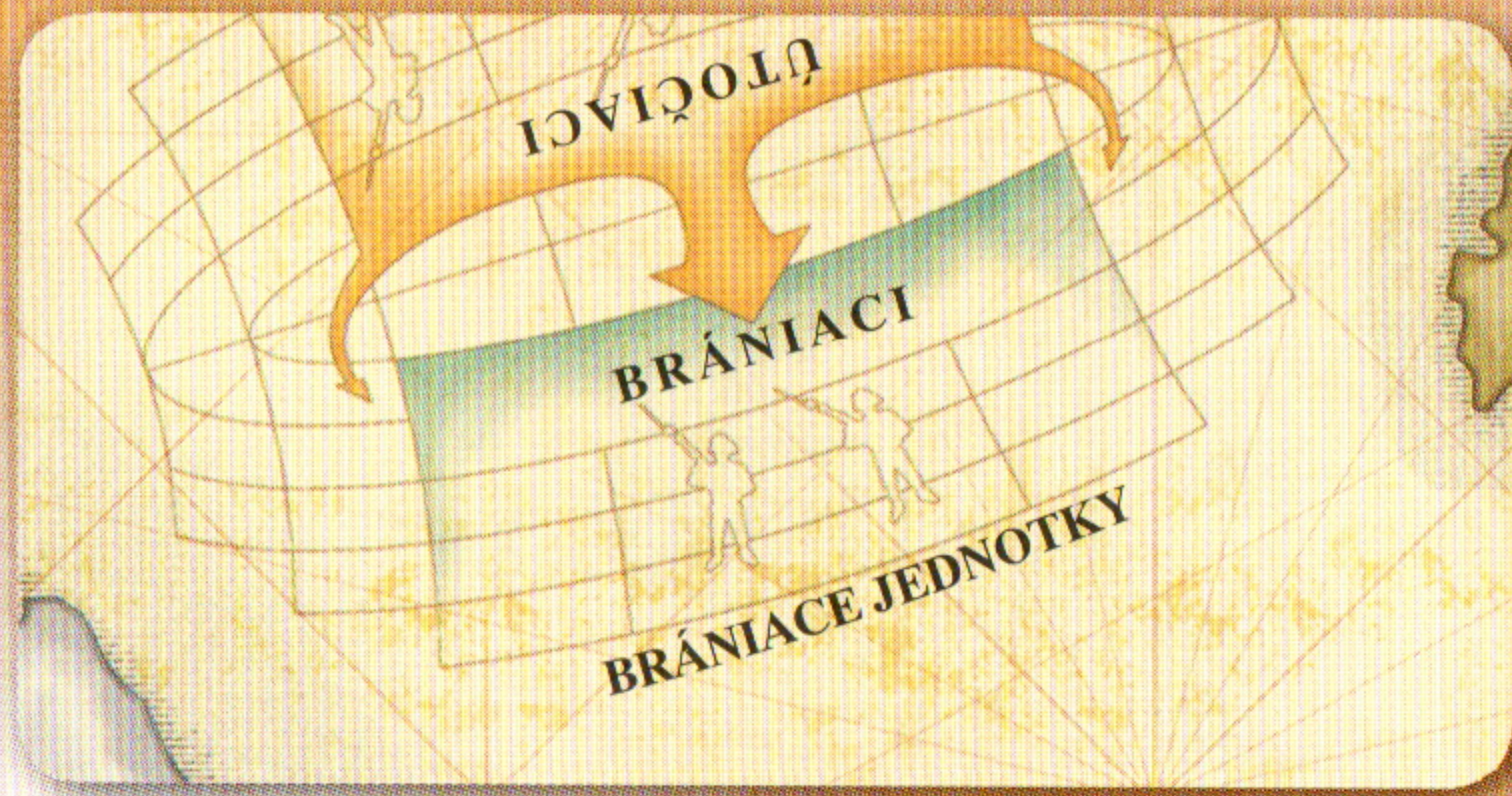
1. Územie, z ktorého chcete zaútočiť.
2. Územie, na ktoré útočíte.
3. Počet jednotiek, ktoré použijete pri tomto útoku.

Vezmite vaše útočiace jednotky a umiestnite ich na políčka pre útočníka na bojisku.



Priestor útočiaceho na bojišti.

Potom sa obranca rozhodne, koľko vojenských jednotiek použije pri obrane svojho územia a umiestni ich na políčka pre obrancu na bojisku. **Poznámka:** Obranca môže použiť MAXIMÁLNE 2 jednotky, a to nezávisle od počtu jednotiek, ktoré vlastní. Obranca pokračuje v obrane svojich území buď dovtedy, kým nie je porazená jeho posledná jednotka, alebo dokiaľ útočník napadnutie neodvolá.



Priestor brániaceho na bojišti.

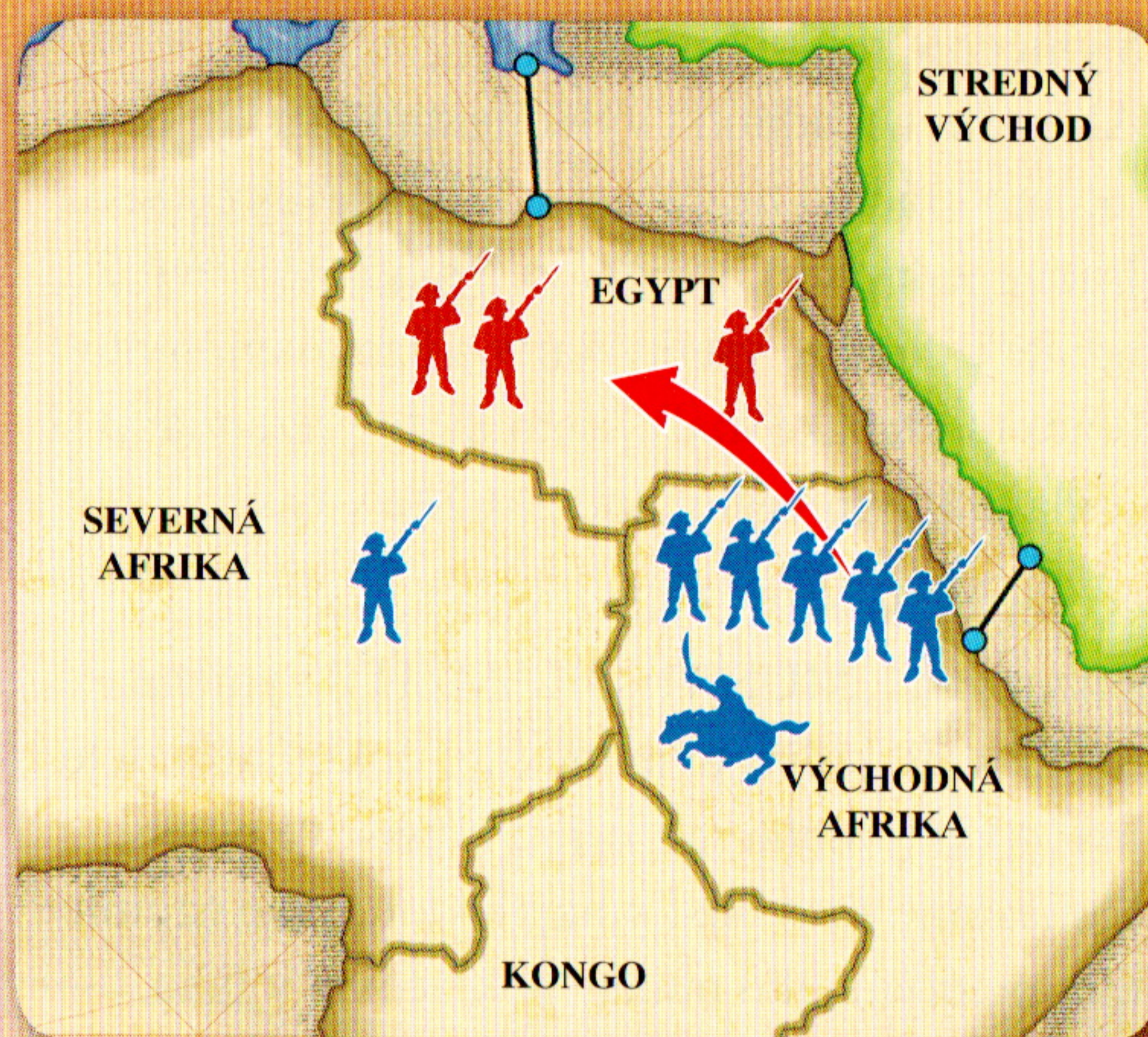
Postupnosť bitky

Dôležité! Bitka predstavuje jeden hod kockou (ako pre útočníka, tak aj pre obrancu) počas **napadnutia**. Napadnutie môže predstavovať jedna bitka alebo viac bitiek.

Každá strana hádže jednou kockou za každú útočiacu alebo brániacu jednotku. Obidvaja hráči hádžu kockou súčasne (červenou kockou útočník a bielou obranca) a potom sa porovnajú čísla, ktorá im padli.

NAJVYŠŠÍ hod útočníka sa porovná s NAJVYŠŠÍM hodom obrancu. VYŠŠIE z oboch čísel vyhráva a prehrávajúci odstráni 1 jednotku z bojiska. Porazená jednotka sa vracia k príslušnej skupinke jednotiek.

Ak obaja hráči hádžu viackrát, porovnávajú sa DRUHÉ NAJVYŠŠIE hody. Prehrávajúci potom opäť prichádza o 1 jednotku.



Modrému hráčovi (útočiacemu) padne 3 a 2. Červenému hráčovi (brániacemu) padne 6 a 2. Obaja hráči porovnajú svoje najvyššie hody: modrý 3 a červený 6. Červený vyhráva a modrý odstraňuje jednu zo svojich jednotiek z bojišta. Teraz hráči porovnajú svoje druhé najvyššie hody: modrý 2 a červený 2. Keďže pri zhode vždy vyhráva brániaci, vyhráva teda červený a modrý odstraňuje jednu zo svojich jednotiek z bojišta.

Keď bitka skončí, vrátia sa všetky ostatné jednotky na svoje príslušné územia na hraciu dosku. Útočník si potom môže vybrať:

- Odvolať útok na toto územie.
- Napadnúť nové územie.
- Napadnúť územie, na ktoré zaútočil skôr v priebehu boja.
- Ukončiť bojovú časť svojho ťahu.

Poznámka: Medzi bitkami môžete zmeniť územie, z ktorého vediete napadnutie a pokračovať v tomto napadnutí z iného susediaceho územia.

Modrý hráč útočí na Egypt z nového územia. Modrý hráč zaútočil na Egypt zo severnej Afriky, ale teraz mu tam ostala iba 1 jednotka. Pretože však má 10 jednotiek vo východnej Afrike, ktorá tiež susedí s Egyptom, môže pokračovať v napadnutí Egypta z východoafrického frontu.

Víťazstvo a presun na dobyté územie

Pokiaľ počas bitky dostanete všetky brániace jednotky z niektorého územia, vyhrávate a zaberáte toto napadnuté územie. Presuňte jednotky, ktoré ste použili v bitke, z bojiska na územie, ktoré ste práve dobyli.

Za odmenu sem teraz môžete presunúť akékoľvek ďalšie jednotky z územia, odkiaľ bolo uskutočnené napadnutie, aby sa k nim pridali. Nezabudnite však, že najmenej JEDNA jednotka musí zostať na území, odkiaľ sa útok začal. Nikdy počas hry nesmie zostať žiadne územie prázdne. **Poznámka:** Predtým, ako vyhlásite nové napadnutie, musíte mať presunuté všetky tieto ďalšie jednotky.

Vylúčenie iného hráča

Ak počas napadnutia vylúčite iného hráča (t. j. tomuto hráčovi nezostanú nikde na hracej doske žiadne jednotky), vypadáva tento hráč z hry. Za odmenu zdedíte všetky karty s územiami tohto hráča (ak nejaké mal). Tieto karty s územiami si pridajte k tým vašim, ktoré držíte v ruke.

Ak teraz vlastníte 5 alebo viac kariet s územiami, **MUSÍTE OKAMŽITE** vymeniť toľko sérií, koľko je nutné (t. j. dokiaľ nebudete mať 4 karty alebo menej) za bonusové posily. Umiestnite tieto posily na niektoré vaše územie ešte predtým, ako budete pokračovať v ťahu.

3. FÁZA:

Posilnenie vašej pozície

Akonáhle ste ukončili všetky vaše útoky, môžete zrealizovať na vašich jednotkách **JEDNO** posilnenie (voľný ťah). Ide o posun z jedného vášho územia na iné, čo vám pomôže chrániť vašu prednú líniu, alebo zaujať vhodnú pozíciu pre váš nasledujúci ťah.

(Ak nebudete chcieť posilniť svoju pozíciu počas vášho ťahu, prejdite rovno k 4. fáze.)

Na posilnenie vašej pozície môžete presunúť ľubovoľný počet jednotiek z jedného vášho územia na iné „prepojené územie“ za predpokladu, že to prvé územie nezostane prázdne.

Územia sú „prepojené“, ak navzájom priamo susedia, alebo ak sú všetky územia medzi nimi taktiež **OBSADENÉ VAMI**. **Nie je možné prechádzať cez územia súpera.**



Na konci svojho ťahu chce modrý hráč posilniť Ukrajinu z Indonézie cez Siam, Indiu a cez Afganistan. Keďže má obsadené všetky vyššie uvedené územia, ktoré tvoria cestu cez priateľské územie, Indonézia a Ukrajina sú „prepojené“ za účelom posilnenia.

4. FÁZA:

Vyzdvihnutie karty s územím

Ak ste počas vášho ťahu porazili najmenej **JEDNO** nepriateľské územie, získavate **jednu** kartu s územím. Vezmite si ju z vrchu kôpky a pridajte si ju k tým vašim, ktoré držíte v ruke. Nezávisle od počtu dobytých území môžete týmto spôsobom počas jedného ťahu získať iba jednu kartu s územím.

Teraz je na ťahu ďalší hráč.



VÍŤAZSTVO V HRE

Prvý hráč, ktorý vylúči z hry všetky armády svojich súperov a ovládne všetkých 42 území na hracej doske, dobyl celý svet a stáva sa víťazom tejto hry.



Hra pro 2 hráče



Pravidlá umožňujú hrať hru RISK pre 2 hráčov dvoma rôznymi spôsobmi. V oboch verziách nájdete 4 neutrálne armády (neutrálov), ktorí obsadzujú hraciu dosku spoločne s týmito dvomi hráčmi.

V prvej verzii sú títo neutrálovia pasívni. Nemôžu sa pohybovať, ani nemôžu útočiť. Pôsobia ako zátarasy v ceste pre oboch hráčov. V druhej verzii sú zapojení do hry aj títo neutrálovia a môžu sa spoločovať s niektorým z hráčov.

Dodržiujte pokyny pre hru RISK – Dobytie sveta na stranách 5-12, avšak s nasledujúcimi zmenami.

CIEL' HRY

Vylúčiť z hry svojho súpera.

PRÍPRAVA NA HRU

Každý hráč si vyberie farbu a odráta si 36 začínajúcich jednotiek. Každému zo 4 neutrálov priradíte 24 začínajúcich jednotiek.

Z kôpky kariet s územiaми odstráňte 2 divoké karty a potom ostávajúce karty zamiešajte.

Rozdajte 9 kariet s územím každému z 2 hráčov a 6 kariet každému z neutrálov. Karty, ktoré má hráč v ruke, ukazujú, ktoré územia má tento hráč obsadené na začiatku hry. Každý hráč teraz položí JEDNU jednotku (jednu figúrku pechoty) na každé územie uvedené na jeho kartách. Rozmiestnite taktiež jednotky patriace neutrálnym armádam na územiach, ktorá sú uvedené na ich kartách. Po rozdelení všetkých území vráťte divoké karty a karty s územím do rovnakej kôpky, tú potom zamiešajte a položte obrázkom nadol vedľa hracej dosky.

Hodte kockou, aby sa rozhodlo, kto rozmiestni svoje posily ako prvý. Hráči potom striedavo rozmiestňujú po 3 jednotkách naraz na niektoré územia, ktoré majú obsadené (jednotky môžete umiestniť všetky na jedno z vašich území, alebo ich môžete rozdeliť na niekoľko území), a potom po 1 jednotke za **každého** neutrála (na území, ktoré obsadili neutrálovia).

Hráči potom hádžu kockou, aby sa rozhodlo, kto bude hrať ako prvý. Vyhráva ten, komu padne najvyššie číslo.

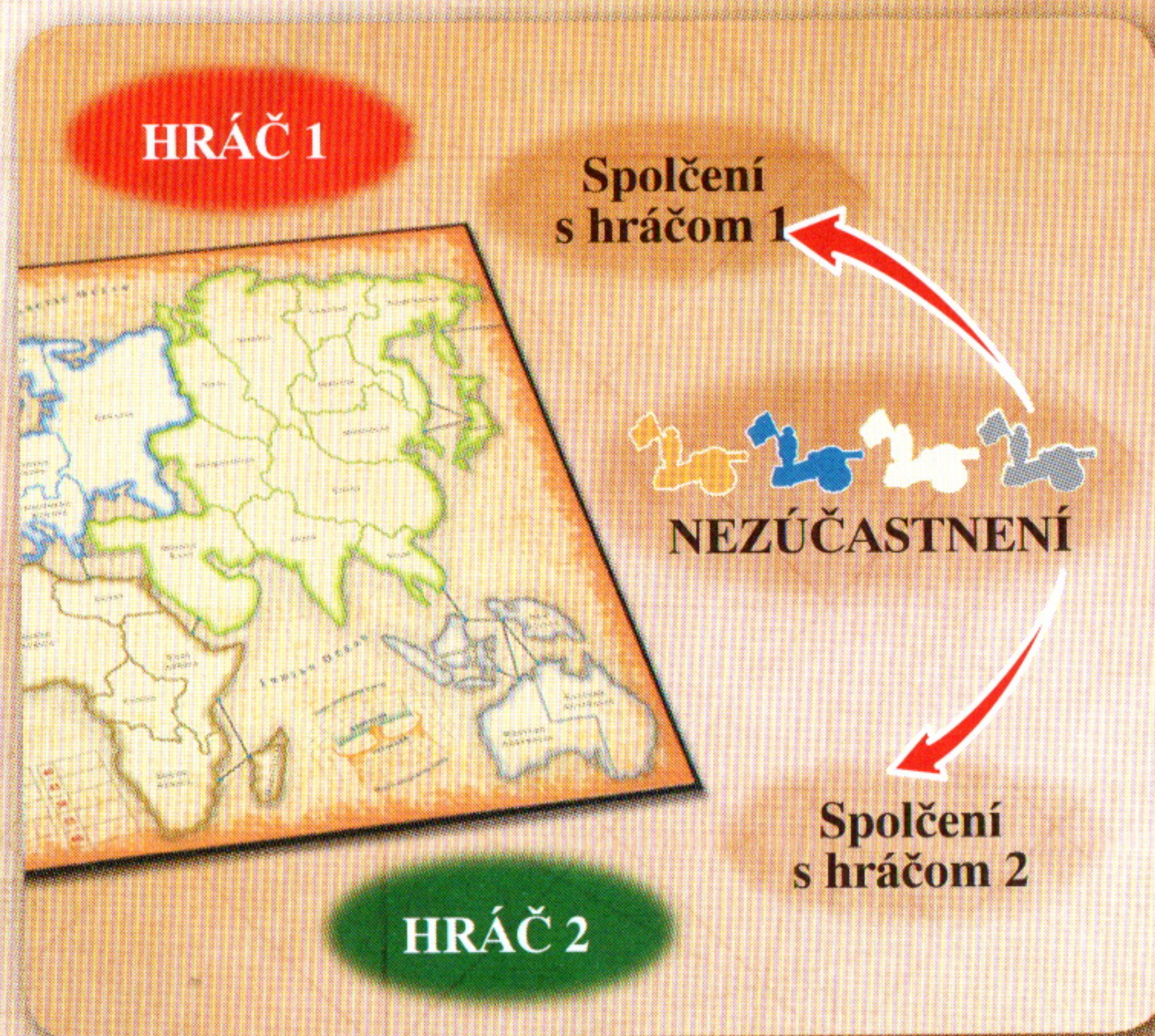
PASÍVNA HRA NEUTRÁLOV

Ak si budete priať zaútočiť na jednu z neutrálnych armád v pasívnej hre, bude váš súper hádzať kockou na svoju obranu. Tieto neutrálne armády zostávajú na hracej doske, dokiaľ nie sú vylúčené. Nepohybujú sa, nezískavajú posily, ani neútočia.

AKTÍVNA HRA NEUTRÁLOV

V aktívnej verzii tejto hry majú neutrálovia väčšiu úlohu ako byť len zátarasmi v ceste – môžu sa stať spojencami ktoréhokoľvek hráča a počas celej hry vytvárať aliancie.

Neutrálovia môžu fungovať 3 spôsobmi – môžu byť nezúčastnení, spoloční s hráčom 1 alebo spoloční s hráčom 2.



Neutrálovia začínajú ako nezúčastnení, a tak rozmiestnite 4 delá (jedno pre každú neutrálnu armádu) uprostred medzi oboch hráčov. Akonáhle neutrál zmení svoj stav, presuňte jeho delo na stranu hráča, ktorý sa s ním spoločuje.

Postupnosť ťahu

Postupnosť ťahu je podobná ako pri hre RISK – Dobytie sveta, ale s niekoľkými fázami navyše. Nové fázy sú vytlačené tučným písmom.

1. Podplácanie neutrálov.

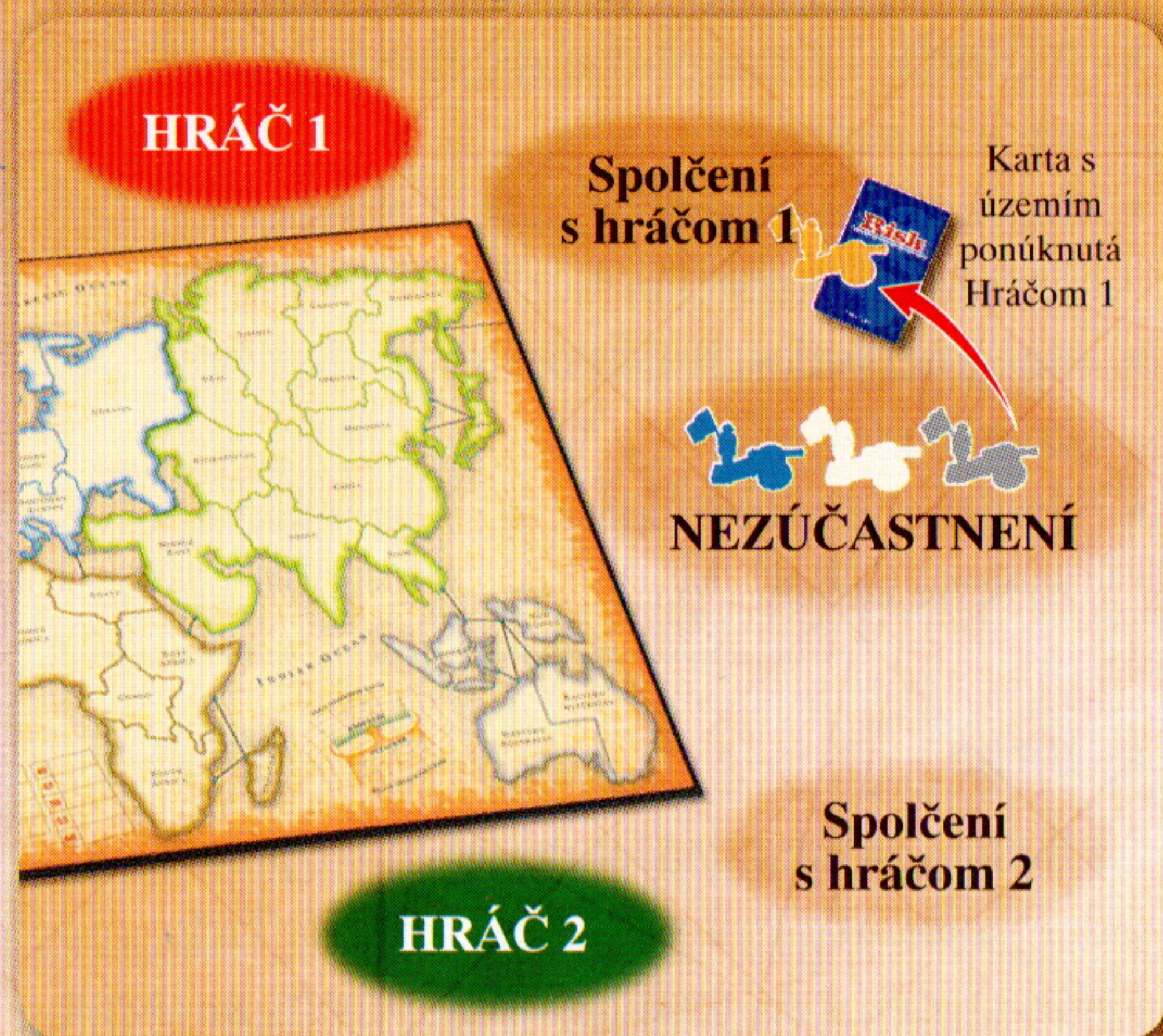
2. Získavanie a rozmiestňovanie posíl.
3. Opevňovanie spojencov.
4. Bitka.
5. Posilnenie vašej pozície.
6. Posilnenie vašich spojencov.
7. Vyzdvihnutie karty s územím.

1. Podplácanie neutrálov

Na začiatku vášho ťahu môžete dať kartu s územím (ak ste nejakú získali) niektorému neutrálovi, aby vám bol naklonený. Umiestnite kartu s územím obrázkom nadol pod delo neutrála. Táto karta teraz zostáva u tohoto neutrála a nesmie byť vymenená za posily až do vyradenia neutrála a zdedenia tejto karty jedným z hráčov.

Potom posuňte delo tohto neutrála o JEDNU pozíciu. Napríklad – pokiaľ delo začína ako nezúčastnené, presuňte ho o jedno miesto dopredu, aby sa stalo vašim spojencom. Pokiaľ toto delo začína ako spojenec vášho protivníka, presuňte ho opäť do stredu, aby bolo nezúčastnené.

- Počas ťahu môžete dať neutrálovi viac ako jednu kartu. Napríklad – neutrál je spojenec vášho protivníka a vy mu chcete dať dve karty s územiami, potom ich môžete posunúť o dve miesta bližšie k vám, čím sa stane vašim spojencom.
- Karty môžete dávať viac ako jednému neutrálovi. Zakaždým, keď dáte nejakému neutrálovi kartu s územím, presuňte jeho delo o jedno miesto bližšie k vám.
- **Nesmiete** dávať žiadnu kartu neutrálovi, ktorý má už 5 kariet – tohto neutrála už nie je možné podplatiť.



Červený a zelený hráč hrajú aktívnu hru neutrálov s použitím modrej, bielej, šedej a žltej armády ako neutrálov. Pri svojom ťahu chce červený hráč podplatiť žltú armádu tým, že umiestni kartu s územím obrázkom nadol pod žlté delo. Potom presunie žlté delo z pozície nezúčastneného (uprostred medzi ním a zeleným hráčom) do pozície priamo pred neho, aby ukázal, že táto armáda je teraz jeho spojencom.

2. Získavanie a rozmiestňovanie posíl

Posily získavate a rozmiestňujete ako obvykle (pozri strany 6-8). Pri určovaní počtu vašich posíl sa nepočítajú územia alebo kontinenty obsadené vašimi spojencami.

3. Opevňovanie spojencov

Aj každý z vašich spojencov môže získať posily. Vyberte spojencu a hodte 1x kockou, aby sa rozhodlo o počte posíl, ktoré dostane. Rozmiestnite toľko jednotiek, koľko padlo na kocke, na akékoľvek územia, ktoré patria spojencovi. Tieto jednotky môžete umiestniť na jedno územie, alebo ich môžete rozdeliť medzi niekoľko území. To isté zopakujte pre všetkých spojencov.

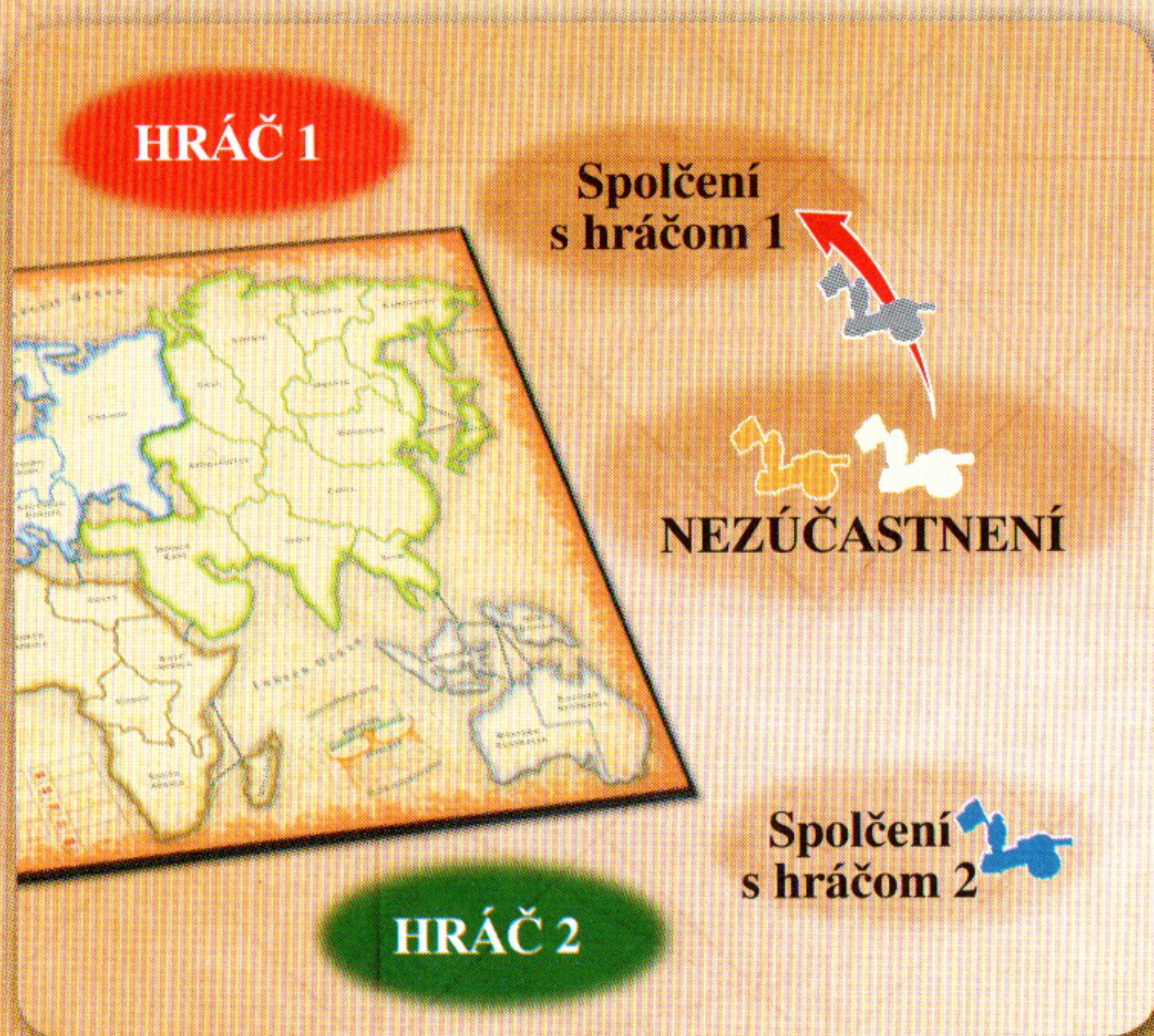
- NEMUSÍTE opevňovať spojencov, ak si to neprajete.
- S územiaми spojencov sa pri určovaní počtu posíl nepočíta.
- Spojenci nedostávajú bonusy za obsadenie kontinentov.
- Spojenci nevymieňajú karty s územiaми za série kariet.

4. Bitka

Až budete na ťahu, môžete zaútočiť spojeneckými jednotkami, ako by to boli vaše vlastné. Tieto jednotky môžu zaútočiť na vášho súpera, na iných neutrálov alebo na iných spojencov.

Poznámka: Ak použijete spojencov na obsadenie cudzieho územia, nezískate za to žiadne karty s územiaми.

Akonáhle ukončíte napadnutie územia neutrála (či už ho obsadíte, alebo nie), alebo keď ukončíte napadnutie s použitím spojeneckej armády, hodte 1x kockou. Ak vám padne 1 - 4, presuňte delo tohto neutrála o 1 pozíciu smerom OD vás. Spojenci sa teraz stali nezúčastnenými a nezúčastnení neutrálovia sa teraz stali spojencami vášho súpera. Ak vám padne 5 alebo 6, neutrál alebo spojenec na tom budú rovnako ako doposiaľ. Ak použijete spojenca na útok na iného neutrála, hádžte jednou kockou za každú neutrálnu armádu.



Ak neutrálnu armádu vylúčite z hry (porazíte jej poslednú jednotku na hracej doske), a to buď vašou vlastnou armádou, alebo spojeneckou armádou, máte nárok na všetky karty s územiaми, ktoré vlastní.

Príklad: Pri svojom ťahu sa zelený hráč rozhodne napadnúť Quebec (ovládaný šedou neutrálnou armádou, ktorá je v súčasnej dobe nezúčastnená), ale nezvíťazí. Zelený hráč musí teraz hodiť kockou, aby sa rozhodlo, či sa stav šedej armády zmení. Padne mu 3. Zelený hráč musí preto presunúť delo armády šedého hráča o 1 miesto smerom OD neho, čím sa šedá armáda stáva spojencom červeného hráča.

Zelený hráč taktiež použije modrú neutrálnu armádu (v súčasnej dobe jeho spojenec) na to, aby napadol Západnú Austráliu (ovládanú červeným hráčom). Víťazí a modrá armáda obsadzuje Západnú Austráliu. Zelený hráč hodí kockou, aby sa rozhodlo, či sa stav modrého hráča zmení. Padne mu 5. Modrá armáda zostáva spojencom zeleného hráča.

5. Posilnenie vašej pozície

Po ukončení všetkých útokov posilníte vašu pozíciu rovnakým spôsobom ako v hre RISK – Dobytie sveta pre 3 - 6 hráčov (pozri strana 16).

6. Posilnenie vašich spojencov

Môžete taktiež urobiť jeden „voľný ťah“ za každého z vašich spojencov. Tieto vojenské jednotky posilníte rovnakým spôsobom, ako by ste posilňovali vašu vlastnú pozíciu.

7. Vyzdvihnutie karty s územím

Pretože spojenci nedostávajú karty za zabratie cudzieho územia, ak sa rozhodnete zabráť územie s použitím neutrálnej armády, nezískate žiadnu kartu s územím. Kartu s územím získavate len za zabratie územia vašimi vlastnými vojenskými jednotkami.

ALTERNATÍVNE SPÔSOBY, AKO MOŽNO HRAŤ TÚTO HRU

Nasledujúce pravidlá ponúkajú mnoho rôznych spôsobov, ktorými sa dá hra RISK hrať.

Keďže sú tieto hry v mnohom podobné hre RISK – Dobytie sveta, uvedieme tu len to, čím sa líšia! Ak tu nebude nejaké pravidlo uvedené, znamená to, že ide o rovnaké pravidlo ako v hre RISK – Dobytie sveta.

BOJOVÉ ÚLOHY

Pre 3 - 6 hráčov

CIEĽ HRY

V hre RISK – Bojové úlohy je cieľom hry byť prvým hráčom, ktorý splní 4 bojové úlohy, ktoré obdrží na začiatku hry.

PRÍPRAVA NA HRU

Rozdeľte karty s bojovými úlohami do 4 kôpok podľa šarže na zadnej strane karty. Nájdete tu bojové úlohy so vzrastajúcou obtiažnosťou pre kapitána, majora, plukovníka a generála. Teraz zamiešajte každú kôpku zvlášť a položte ju obrázkom nadol vedľa hracej dosky.

Každý z hráčov si vytiahne 1 kartu s bojovou úlohou z každej kôpky, až nakoniec bude mať v ruke 4 karty s bojovými úlohami. Podívajcie sa na svoje karty s bojovými úlohami, ale dávajte si pozor, aby ich nevideli vaši súper. Zvyšné karty vráťte späť do krabičky bez toho, že by ste sa na ne pozerali.

Akonáhle ste obdržali vaše bojové úlohy, pokračuje príprava na hru rovnakým spôsobom ako u hry RISK – Dobytie sveta (viď strana 5). Nepoužíva sa však figúrka Zlatej kavalérie. Svoje jednotky rozmiestňujte rozumne, pretože práve to Vám pomôže plniť bojové úlohy.

ZÍSKAVANIE POSÍL

Odovzdávanie sérií kariet v hre RISK – Bojové úlohy bude iné. Na určenie počtu posíl už

nebudete používať číselnú tabuľku Zlatej kavalérie na hracej doske dole. Miesto toho budete získavať posily podľa označenia na sériách kariet, ktoré máte. Počet posíl, ktoré obdržíte výmenou sérií kariet je nasledujúci:

Série kariet	Počet získaných posíl
3x pechota	4
3x jazdectvo	6
3x delostrelectvo	8
1x z každého	10

Nezabudnite! Divokú kartu možno použiť buď ako kartu pechoty, jazdectva alebo delostrelectva.

VYLÚČENIE SÚPERA Z HRY

Ak vylúčite nejakého súpera z hry, dostanete jeho karty s územiaми, ale nedostanete jeho karty s bojovými úlohami. Tie musia zostať utajené až do konca hry.

SPLNENIE BOJOVEJ ÚLOHY

Akonáhle splníte to, čo máte napísané na vašej karte, oznámte splnenie bojovej úlohy. Nemôžete však oznámiť splnenie viac ako 1 bojovej úlohy počas jedného ťahu.

Aby vám bolo splnenie danej bojovej úlohy uznané, ukážte kartu s bojovou úlohou (PRESNE v dobe, ako je uvedené) všetkým hráčom a potvrdte, že ste splnili, čo sa od vás vyžadovalo. Potom položte kartu s bojovou úlohou obrázkom nadol vedľa hracej dosky a ponechajte ju tam po zvyšný čas hry.

Poznámka: Akonáhle bola raz bojová úloha splnená, zostáva „splnená“ po celý zvyšok hry, aj keď súper tento výsledok zruší počas svojho nasledujúceho ťahu.

Akonáhle splníte 3 bojové úlohy, musíte odhaliť

vašu štvrtú (a poslednú) bojovú úlohu, aby všetci hráči vedeli, ktorú bojovú úlohu ešte musíte splniť, aby ste hru vyhrali. Táto karta s poslednou bojovou úlohou zostáva odkrytá po zvyšok hry – preto ju nechajte obrázkom nahor na mieste, kde ju každý môže vidieť.

VÍŤAZSTVO V HRE

Existujú dva spôsoby, ktorými sa dá hra RISK – Bojové úlohy vyhrať: buď byť prvým hráčom, ktorý splní všetky 4 bojové úlohy, **alebo** vylúčiť z hry všetkých ostatných

PRE TÍMY

Pre 4 alebo 6 hráčov v 2 tímoch

V tejto hre nevyhrávajú hráči ako jednotlivci, ale ako súčasť tímu.

V priebehu hry môžu hráči z rovnakého tímu spoločne zdieľať rôzne územia.

CIEL' HRY

Hru vyhráva tím, ktorý ako prvý vylúči JEDNÉHO hráča z tímu súpera.

PRÍPRAVA NA HRU

Každý hráč si zvolí jednu farbu a potom sa hráči rozdelia do tímov. Hráči by mali sedieť tak, aby tieto dva tímy mohli hrať striedavo. Napríklad ak červený, biely a zelený hráč sú v jednom tíme, musia sa posadiť tak, aby sa striedali so žltým, šedým a modrým hráčom.

ZÍSKAVANIE POSÍL

Pri určovaní počtu území, ktoré máte obsadené, skontrolujte, či spoločne zdieľate nejaké územia s ďalšími členmi vášho tímu (hráči sa môžu v priebehu opevňovania presúvať na priateľské územia, ako je uvedené nižšie).

Poznámka: Bonus za kontinent (ako je podrobne uvedené v tabuľke kontinentov vľavo dole na hracej doske) stále platí iba vtedy, ak **jeden hráč**

obsadí všetky územia na danom kontinente.

Hráč, ktorý má na nejakom území väčšinu jednotiek, toto územie ovláda. Ak majú dvaja hráči rovnaký počet jednotiek, potom toto územie neovláda NIKTO.

Červený hráč, biely hráč a zelený hráč sú v rovnakom tíme. Na začiatku ťahu ovláda zelený hráč sám 7 území. V Grónsku má on i biely hráč každý 4 jednotky. V tomto prípade neovláda Grónsko ani zelený hráč, ani biely hráč. Na východe USA má biely hráč 2 jednotky, červený hráč má 2 jednotky a zelený hráč má 3 jednotky. Toto územie ovláda zelený hráč, pretože má viac jednotiek než biely alebo červený hráč.

Poznámka: Aby mohol byť uplatnený nárok na bonus za kontinent, musí všetky územia na danom kontinente vlastniť jeden hráč. Bonus za kontinent však nemožno uznať v prípadoch, že na **jednom území** má viac hráčov rovnaký

počet jednotiek (vďaka čomu potom toto územie nevlastní nikdo).

Podobne ako v hre RISK – Bojové úlohy sa figúrka Zlatej kavalérie nepoužíva. Namiesto toho sa počet posíl, ktorý získate, určuje podľa označení na sérii kariet, ktoré vlastníte (pozri strana 16).

BITKA

Nie je povolené napadnúť iného hráča vášho tímu.

POSILNENIE VAŠEJ POZÍCIE

Existujú dve pravidlá na posilnenie vašej pozície, ktoré sú odlišné od tých predchádzajúcich:

1. Z jedného územia, kde máte jednotky, môžete opevňovať iné územie, kde vy alebo iní členovia vášho tímu majú jednotky. To znamená, že sa môžete presúvať aj na územia ďalších členov tímu – **aj ak si to neprajú.**
2. Pri opevňovaní jedného územia z iného sa územie vašich tímových kolegov (alebo územia, na ktorých sa nachádzajú spoločne jednotky vašich tímových kolegov) považujú za priateľské. Nezabudnite na to, keď budete premýšľať, ktoré územia sú prepojené.



Na konci ťahu môže červený hráč opevňovať z Indonézie cez Siam (ovládaný zeleným hráčom, ďalším členom tímu), cez Indiu (ovládanú červeným hráčom), cez Stredný východ (kde sa nachádzajú spoločne jednotky bieleho hráča [ďalšieho člena tímu] a zeleného hráča) až po východnú Afriku. To bude možné, keďže červený hráč postupuje len cez priateľské územia.

VYZDVIHNUTIE KARTY S ÚZEMÍM

Karty s územiaми sú spoločne zdieľané celým tímom. Keď si vyzdvihnete kartu, pridajte ju k územným kartám, ktoré vlastní váš tím. Na konci ťahu posuňte karty vášho tímu ďalšiemu hráčovi z vášho tímu.

VÍŤAZSTVO V HRE

Akonáhle je jeden hráč z tímu vylúčený, stáva sa víťazom hry tím súpera.

© 2004 Hasbro. Všechna práva vyhrazena.
Distribuci v ČR zajišťuje HASBRO Deutschland GmbH, Max Planck Strasse 10,
63 128 Dietzenbach, Německo.
Tel.: +420 604 177 337
E-mail: pavol.vano@hasbro.de

www.hasbro.co.uk

0504**14538**634

