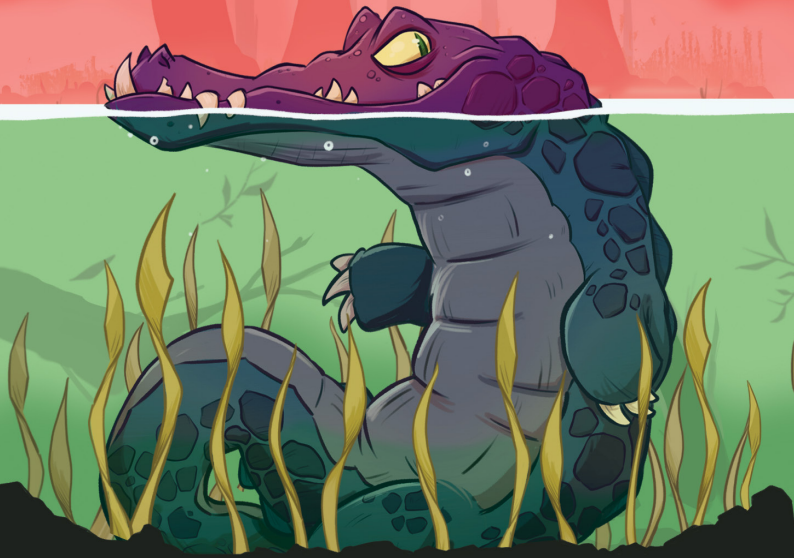
RISKIT

RISCHIA LA SORTE... DEGLI ALTRI



Regolamento

– Componenti –



94 carte base

18 Coccodrilli
18 Ragni
18 Scorpioni
18 Piranha
18 Serpenti
4 Doppie



16 carte opzionali

3 Tangenti
3 Gemme
3 Succhi di Pantera
3 Statue del Destino
3 Machete
1 Chupacabra



8 segnalini Uscita

Valori:
3, 3, 4, 4, 5, 6, 8, 10

– Preparazione –

- Impilate i segnalini Uscita al centro del tavolo, a portata di tutti, con il lato numerato rivolto verso l'alto. Iniziate con il segnalino giallo pantera (valore 10) e posizionate gli altri segnalini Uscita sopra di esso in ordine decrescente. Fermatevi quando avete tanti segnalini Uscita quanti giocatori. Rimettete nella scatola i segnalini in eccesso. *Per esempio, in una partita a 5 giocatori, usate i segnalini 10, 8, 6, 5 e 4.*

- Decidete con quali carte opzionali volete giocare e rimettete le altre nella scatola. Vi consigliamo di giocare la vostra prima partita solo con le carte base. Mescolate le carte per formare un mazzo di pesca coperto.

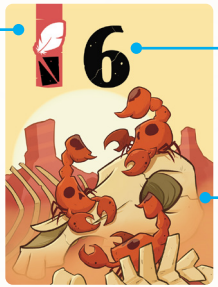
- Lasciate spazio per un'immaginaria "Zona Pericolosa" in cui i giocatori possono posizionare le proprie minacce più alte (vedete pagina seguente).

- Inizia il primo round il giocatore che ha fatto qualcosa di pericoloso più di recente.

– Anatomia della carta –

Effetto speciale

Alcune carte hanno effetti speciali.

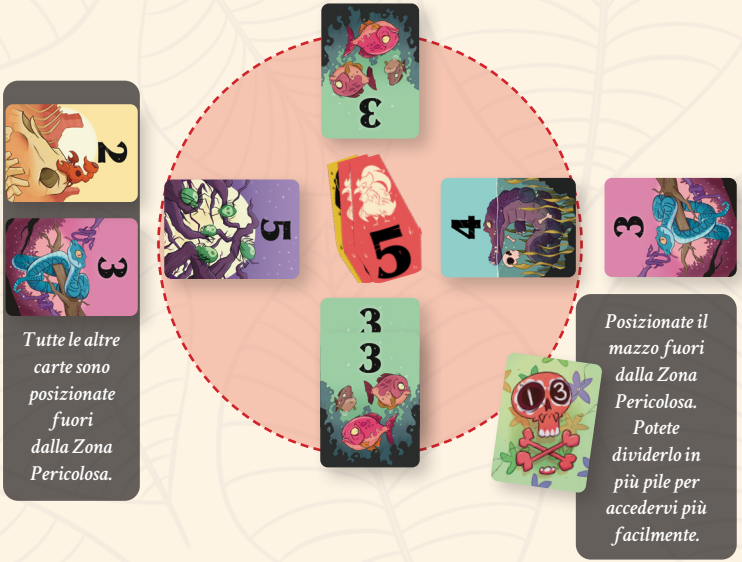


Valore di minaccia

Tipo di minaccia

– Zona Pericolosa –

Durante la partita, ogni giocatore avrà la propria minaccia più alta posizionata nella Zona Pericolosa. Si tratta di una zona immaginaria e condivisa al centro del tavolo. Tutte le altre carte vengono posizionate fuori dalla Zona Pericolosa, più vicino ai giocatori.



– Obiettivo –

Vestite i panni di avventurieri a caccia di ricchezze tra antichi tesori nascosti in terre inesplorate. Ma dovrete muovervi con attenzione tra i tanti pericoli che minacciano le vostre stesse vite!
Un buon mix di coraggio e codardia ben calibrata è la vostra speranza migliore per ottenere più punti degli avversari e vincere la partita.

– Svolgimento del gioco –

Riskit si gioca in round brevi. In ogni round, i giocatori si alternano in senso orario, pescando una carta e posizionandola davanti a sé. I giocatori lasciano il round e prendono un segnalino Uscita quando sballano oppure quando scelgono di uscire. Quando ogni giocatore ha un segnalino Uscita, il round termina e si contano i punti.

Nel vostro turno, pescate 1 carta

Prendete una carta dal mazzo di pesca e posizionatela davanti a voi.

Tutte le carte base hanno un tipo di minaccia (serpenti, coccodrilli, ecc.) e un valore di minaccia. La vostra minaccia più alta viene sempre posizionata nella Zona Pericolosa. Questo significa che la prima minaccia che pescate finisce automaticamente lì.

Nei turni successivi:

• Se la nuova carta **mostra una minaccia che avete già**, posizionate la nuova carta sopra la minaccia corrispondente in modo che tutti i numeri siano visibili. Il valore della minaccia è la somma dei numeri di tutte le carte impilate.

• Se una nuova minaccia ha un **valore uguale o superiore** a quello della minaccia che avete attualmente nella Zona Pericolosa, posizionate la nuova minaccia nella Zona Pericolosa e togliete quella vecchia.

Tutte le altre minacce restano davanti a voi, fuori dalla Zona Pericolosa.

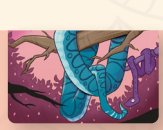
Affrontare una minaccia

La carta (o le carte) che avete nella Zona Pericolosa rappresenta la minaccia che state affrontando in quel momento.
Dopo aver giocato una carta, il turno passa al giocatore alla vostra sinistra.

Carta 1



La prima carta di Adriana è un Serpente con valore 3. Essendo la sua unica carta, finisce automaticamente nella Zona Pericolosa.



Carta 2



Nel turno successivo pesca dei Ragni con valore 2. Il Serpente è ancora la sua minaccia più alta, quindi i Ragni vengono posizionati fuori dalla Zona Pericolosa, davanti ad Adriana.

Carta 3





La terza carta di Adriana è ancora un Ragno. Impila le carte e posiziona i Ragni nella Zona Pericolosa, perché ora hanno un valore di 4.

Carta 4







La sua quarta carta è un Coccodrillo, anch'esso di valore 4. Essendo la sua carta più recente, finisce nella Zona Pericolosa.

Sballare. Una minaccia supera il 12...

Non appena un tipo di minaccia **nella Zona Pericolosa** supera i 12 punti totali, ogni **giocatore attivo** che sta affrontando quel tipo di minaccia sballa. A questo scopo, tutte le carte fuori dalla Zona Pericolosa non vengono conteggiate.



Nella Zona Pericolosa c'erano 3 Coccodrilli, con un valore totale di 12. ***Dario*** *pesca un altro Coccodrillo e deve spostarlo nella Zona Pericolosa, dato che è la sua minaccia più alta. Ora la minaccia ha un valore totale di 16.* ***Adriana*** *e* ***Dario*** *sballano.* ***Claudia*** *è uscita in tempo (vedi pagina seguente).*



Quando sballate, prendete il segnalino Uscita in cima alla pila e posizionatelo davanti a voi con il lato bara rivolto verso l'alto. Le bare valgono zero punti alla fine del round.

Importante! Le carte minaccia che causano uno sballo restano nella Zona Pericolosa. I giocatori attivi ancora in gioco possono sballare sulla stessa minaccia se devono posizionare carte di quel tipo nella Zona Pericolosa.

Uscire

Potete evitare di sballare uscendo dal round prima che la minaccia che state affrontando diventi troppo grande.

Dopo che una carta qualsiasi è stata giocata da un giocatore qualsiasi (e **prima** che il giocatore successivo inizi il suo turno) potete annunciare che volete uscire. Quando lo fate, prendete il segnalino Uscita in cima alla pila e lo posizionate davanti a voi con il numero rivolto verso l'alto.

Solo un giocatore alla volta può uscire. Se più giocatori vogliono uscire, prende il segnalino solo il giocatore che lo ha annunciato per primo. La prossima occasione per uscire arriva dopo che il giocatore successivo ha giocato la sua carta.

Importante! Le vostre carte minaccia restano nella Zona Pericolosa dopo che siete usciti.



Uscire

Benedetto sceglie di uscire. Prende il segnalino Uscita in cima alla pila e lo posiziona davanti a sé.

Giocatori attivi

Ogni giocatore che ha un segnalino Uscita davanti a sé, che sia sul lato Bara o sul lato Numero, è fuori dal round. Non pesca altre carte per il resto del round.

I giocatori ancora in gioco sono considerati **giocatori attivi**.

Carte base speciali



Doppia (Serpenti e Piranha)

Quando pescate una carta Doppia, scegliete quale minaccia volete che sia prima di posizionarla sul tavolo.

Questa scelta non può essere modificata in seguito.

Piuma di Gallina (Scorpioni e Ragni)



Quando scegliete di uscire dal round, rimuovete dalla Zona Pericolosa tutte le **vostre** carte con l'icona Piuma di Gallina e mettetele nella pila degli scarti. Non rimuovete nessun'altra carta.

Non spostate altre minacce nella Zona Pericolosa per via di questo.

Coraggio



Se avete il Coccodrillo Zero nella Zona Pericolosa e riuscite a prendere il segnalino giallo Pantera, ottenete 2 punti extra in questo round.

Se il Coccodrillo Zero è la vostra prima minaccia, finisce nella Zona Pericolosa.

Fine del round

Quando un giocatore prende l'ultimo segnalino Uscita rosso, il segnalino giallo Pantera va subito all'ultimo giocatore attivo. Questo termina il round.
Può anche capitare che l'ultimo giocatore sballi. In tal caso, prende il segnalino giallo e lo gira sul lato bara prima di posizionarlo davanti a sé.

Punteggio

Ogni giocatore ottiene i punti indicati sul proprio segnalino Uscita. I giocatori che hanno sballato non ottengono punti. Giocando con le carte opzionali, i giocatori possono guadagnare più punti durante il round (vedi Tesori).

Annotate il punteggio di ogni giocatore e iniziate un nuovo round.

Un nuovo round

- Mettete tutte le carte giocate in una pila degli scarti.
- Impilate di nuovo i segnalini Uscita nello stesso ordine.
- Inizia il nuovo round il giocatore che aveva il segnalino Uscita più alto nel round precedente.

Fine della partita

Quando finiscono le carte del mazzo, mescolate tutte le carte scartate e formatene uno nuovo. Quando rimescolate, il round che si sta giocando è l'ultimo della partita: concludetelo normalmente, ma non iniziatene un altro.

Dopo l'ultimo round, sommate i punteggi di ogni giocatore. Vince il giocatore con più punti. In caso di parità, vince il giocatore che ha il segnalino Uscita più alto nell'ultimo round.

Carte opzionali

Una volta presa confidenza con il gioco base, potete aggiungere le carte opzionali per rendere il gioco più frizzante. Basta mescolare alcune o tutte queste carte insieme alle altre.

Nota! Il vostro turno termina anche quando pescate una di queste carte.

Tesori



Le carte con uno stendardo giallo in alto a sinistra vi fanno guadagnare punti extra alla fine del round.
Tenetele davanti a voi fino alla fine del round come promemoria.

Succo di Pantera



Quando pescate un Succo di Pantera, date la carta a un altro giocatore attivo.
Quel giocatore non può uscire dal round finché un altro giocatore non prende il segnalino Uscita successivo (sballando o uscendo).
Quando viene preso il segnalino Uscita successivo, il giocatore che ha il Succo di Pantera può nuovamente scegliere di uscire.
Un Succo di Pantera vi fa guadagnare 1 punto extra alla fine del round (anche se avete sballato).

Tangente



Quando pescate una Tangente, date la carta a un altro giocatore attivo.

Chi riceve la Tangente può:

- Segnare i punti della carta Tangente e uscire subito dal round (prendendo il segnalino Uscita in cima alla pila).
- Scartare la carta e restare nel round.

Non potete offrire una Tangente a un giocatore che non può uscire per via di un **Succo di Pantera**. Se nessun giocatore attivo ha la possibilità di uscire, scartate la Tangente.

Gemma



Quando pescate una Gemma, posizionatela al centro della Zona Pericolosa.

Quando uno o più giocatori sballano, il giocatore con il segnalino Uscita rosso più alto ottiene la Gemma (o le Gemme).

Se nessun giocatore è ancora uscito, nessuno prende la Gemma. Se la Gemma non viene raccolta entro la fine del round, scartatela.

Statua del Destino



Quando pescate una Statua, posizionatela al centro della Zona Pericolosa.

Se viene pescata una seconda Statua nello stesso round, ogni giocatore ancora attivo sballa immediatamente.

Alla fine del round, le carte Statua vanno all'ultimo giocatore che ha preso un segnalino Uscita con il lato numerato rivolto verso l'alto.



Machete

Quando pescate un Machete, posizionatelo al centro della Zona Pericolosa.

Quando viene pescata una nuova minaccia, il Machete può essere usato per impedirle di entrare in gioco. Almeno **due giocatori attivi** devono essere d'accordo per usare il Machete. Quando c'è l'accordo, scartate la nuova minaccia e il Machete.
Le Statue del Destino non sono considerate carte minaccia.

Chupacabra

Quando pescate il Chupacabra, trattatelo come una minaccia unica con valore 0.

Da quel momento in poi, ogni carta minaccia che pescate viene infilata immediatamente sotto il Chupacabra, lasciando visibile solo il suo valore. Queste carte non sono più considerate come la loro minaccia originale. Anche qualsiasi effetto speciale viene ignorato.

Come qualsiasi altra minaccia, il Chupacabra finisce nella Zona Pericolosa quando cresce fino a diventare la minaccia più alta del giocatore e causa uno sballo se supera i 12 punti totali.

Erica ha il Chupacabra e negli ultimi 3 turni ha pescato un Ragno (5), uno Scorpione (2) e un Serpente (3). Ora il Chupacabra ha un valore di 10, quindi Erica sopravvivrà alla pesca di un'altra minaccia solo se quella minaccia ha un valore pari a 2.





– Regole speciali per 3 giocatori –

Preparazione - Usate i 6 segnalini Uscita più alti.

Modifiche allo svolgimento

I giocatori ricevono 2 segnalini Uscita per ogni round.

Primo segnalino Uscita

La prima volta che ottenete un segnalino Uscita (sballando oppure scegliendo di uscire), scartate tutte le vostre carte minaccia dalla Zona Pericolosa. Non affronterete alcuna minaccia per un round.

Nel vostro turno successivo, se pescate una minaccia, aggiungetela alle altre vostre minacce normalmente. Posizionate la vostra minaccia più alta nella Zona Pericolosa. Se avete più minacce con lo stesso valore, potete scegliere quale posizionare nella Zona Pericolosa.
Se non pescate una minaccia, posizionate comunque la vostra minaccia più alta (se ne avete) nella Zona Pericolosa.

Secondo segnalino Uscita

La seconda volta che ottenete un segnalino Uscita, siete fuori dal round. Alla fine del round, ottenete il valore di entrambi i vostri segnalini Uscita (oltre a eventuali carte Tesoro).

Statua del Destino

Se viene pescata una seconda Statua del Destino, prendete segnalini Uscita (lato Bara) fino ad averne 2.





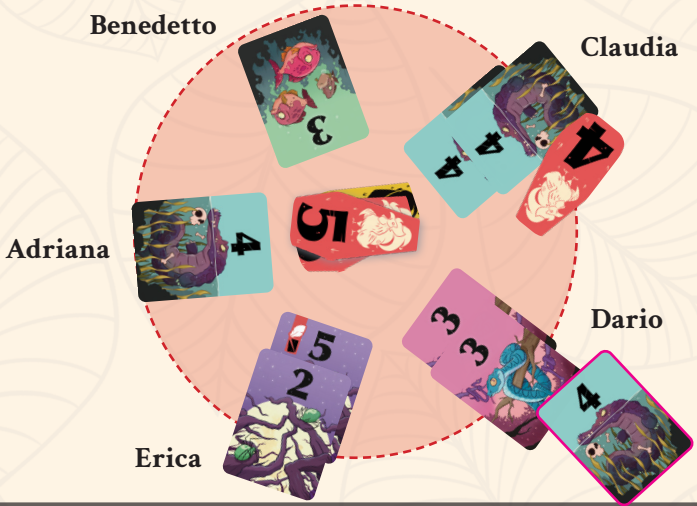
Tangenti

Se ottenete il vostro primo segnalino Uscita dopo aver accettato una Tangente, siete ancora nel round.

– Modalità Rapida –

Per un'esperienza di Riskit più veloce e frenetica, potete scegliere di giocare con le regole della Modalità Rapida.
Il gioco si svolge quasi esattamente come al solito, con due differenze chiave:

1. I giocatori possono comunque sballare solo sulla minaccia che hanno nella Zona Pericolosa; tuttavia, anche tutte le carte fuori dalla Zona Pericolosa contribuiscono al livello totale di quella minaccia.



Nella Zona Pericolosa c'erano 3 Coccodrilli, con un valore totale di 12. ***Dario*** *pesca un altro Coccodrillo nel suo turno. Non deve andare nella Zona Pericolosa per via dei 6 Serpenti. Il totale dei Coccodrilli è ora 16, quindi Adriana, che sta affrontando i Coccodrilli, sballa. Claudia è uscita in tempo, quindi è al sicuro.*

2. L'ultimo giocatore del round deve pescare 1 carta in più prima di poter prendere il segnalino Pantera.

RISKIT

RISCHIA LA SORTE... DEGLI ALTRI

Ideazione e illustrazioni di
Joost Das

Edizione italiana a cura di
Pendragon Game Studio srl
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

Traduzione
Alex Grisafi

Revisione
Silvio Negri-Clementi,
Emanuele Palmiotti

Impaginazione
Margherita Merola

Pendragon Team
Kelly Stocco, Alessandra Negri-Clementi, Monica Galli, Matteo Gatti, Matteo Pistore

