EDAD 14+

2–4 JUGADORES

Risk

EUROPA

GUÍA DEL JUEGO

Conviértete en rey de tu propio reino medieval mientras amplías tus fronteras, atacas a tus enemigos y compites para ser el gobernante más poderoso de la Europa medieval. Al final, solo un rey saldrá victorioso.

CONTENIDO DE ESTA GUÍA

Contenido del juego 2
La primera vez que juegues 4
El tablero 4
¡Vamos a jugar! / Preparación 6
Cómo jugar 8
Conseguir coronas 9
Las cartas de Órdenes del Rey 10
Acciones Bonus 13
Gastar monedas 14
Batallas en territorios disputados 15
El ganador 19
Misiones del Reino 19
Juegos de 2 y 3 jugadores 20
Escudos de Bonus de Ciudad 22
Guía de referencia 23

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)

Originator: Liz Long | Approval: InH | File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

UNA MIRADA A TU JUEGO

CONTENIDO: Tablero • 15 coronas • 4 ejércitos, cada uno con 35 Lacayos, 12 Arqueros, 12 jinetes de Caballería y 4 Armas de Asedio • 8 castillos • 12 dados rojos • 32 cartas de Órdenes del Rey (4 barajas) • 8 Escudos de Bonus de Ciudad • 21 piezas de oro • 40 piezas de plata • 4 Estandartes de Guerra • Marcador de Primer Jugador • 4 cartas recordatorio • 8 cartas de corona • Caja de cartón

TIPOS DE UNIDADES DE EJÉRCITO

35 LACAYOS *12 ARQUEROS* *12 CABALLERÍA* *4 ARMAS DE ASEDIO*

Hay cuatro ejércitos de color. Cada ejército contiene los mismos cuatro tipos de unidades. Cada uno de estos tipos de unidades tiene un aspecto diferente para los ejércitos, pero cada unidad funciona de la misma manera durante el juego.

4 ESTANDARTES DE GUERRA

15 CORONAS

MARCADOR DE PRIMER JUGADOR

8 CASTILLOS

4 BARAJAS DE ÓRDENES DEL REY

Cada jugador tiene su propia baraja, y cada baraja contiene ocho cartas.

DINERO

21 piezas de oro que valen 5 monedas cada una

40 piezas de plata que valen 1 moneda cada una

8 CARTAS DE CORONA

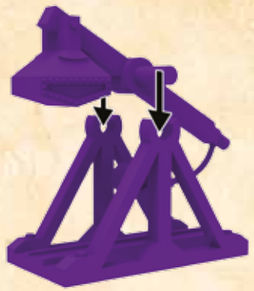
4 CARTAS RECORDATORIO

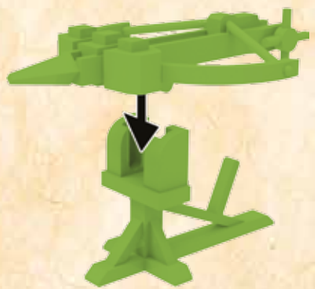
8 ESCUDOS DE BONUS DE CIUDAD

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

1. Monta las Armas de Asedio de cada ejército, como se muestra arriba.





2. Con cuidado, separa los Escudos de Bonus de Ciudad y las monedas de la hoja de cartón. Desecha el cartón sobrante de manera responsable.

EL TABLERO

TERRITORIOS

Todas las áreas de tierra con nombre delimitadas por fronteras o costas se consideran territorios. Un territorio puede ser identificado de diferente manera dependiendo de su contenido:

Territorio urbano
Cualquier territorio que contenga una ciudad

Territorio no urbano
Cualquier territorio que no contenga una ciudad

Territorio sin reclamar
Cualquier territorio del tablero que no esté ocupado por un ejército

Territorio reclamado
Cualquier territorio ocupado por el ejército de un jugador

Territorio con castillo
Cualquier territorio que contenga un castillo

Territorio disputado
Cualquier territorio que contenga ejércitos de dos jugadores diferentes

Para prepararte mejor para la conquista medieval, echa un vistazo al tablero de RISK EUROPA.

A CIUDADES CON CORONA DORADA
Las ocho ciudades marcadas con una corona dorada.

B CIUDADES CON CORONA NEGRA
Las siete ciudades marcadas con una corona negra.

C VALOR TRIBUTARIO DE LA CIUDAD
El número junto a la ciudad que representa cuántas monedas obtiene un jugador cuando esa ciudad es reclamada o gravada con tributo.

D LÍNEAS MARÍTIMAS
Líneas de puntos que conectan territorios a través de rutas marinas.

E EL RASTREADOR DE CORONA
Este cuadro se usa para llevar un registro del número total de coronas propiedad de cada jugador durante el juego.

F ISLAS
Las islas sin nombre no se consideran territorios.

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

¡VAMOS A JUGAR! PREPARACIÓN DEL JUEGO

JUEGO BÁSICO – 4 JUGADORES

OBJETIVO DEL JUEGO

Controlar siete o más coronas al final de una ronda para ganar el juego

PREPARACIÓN

1. Primero, cada jugador elige un ejército de color y coge las figuras de plástico, el Estandarte de Guerra, la carta recordatorio y las ocho cartas de Órdenes del Rey para ese ejército.
2. Luego, cada jugador recibe cinco monedas de plata, una corona y un castillo. Coloca el resto de componentes en una zona separada junto al tablero. Esta es la reserva. (Mantén tus unidades de ejército en una zona junto a ti – esto es tu **reserva militar**.)
3. Puja para ser el primero en colocar y empezar el juego, eligiendo en secreto un número de monedas de tus cinco monedas iniciales y sujetando tu puja en un puño cerrado. Todos los jugadores revelarán entonces sus pujas al mismo tiempo. El mejor postor paga su puja a la reserva y recibe el Marcador de Primer Jugador. Los jugadores que no ganaron la puja mantienen sus monedas. El mejor postor es el primero en colocar su reino sobre el tablero y empezará cada ronda mientras conserve el Marcador de Primer Jugador.

NOTA: En caso de empate en la puja, se lanzan los dados para determinar quién recibe el Marcador de Primer Jugador. Quien saque el número más alto gana.

4. Ahora es el momento de que los jugadores coloquen sus reinos sobre el tablero. Empezando por el primer jugador y pasando hacia la izquierda, cada jugador llevará a cabo todos los pasos para la colocación de su reino antes de que el siguiente jugador coloque el suyo. (Mira en la página 7 los PASOS PARA LA COLOCACIÓN DEL REINO.)

   Una vez que todos los jugadores han colocado sus reinos, empezará la primera ronda.

NOTA: Es conveniente que los jugadores revisen los Escudos de Bonus de Ciudad (mira la página 22) como ayuda para decidir dónde les gustaría colocar su reino.

PASOS PARA LA COLOCACIÓN DEL REINO

1. Selecciona una de las ocho Ciudades con Corona Dorada del tablero y coloca tu corona y castillo en ese territorio urbano. Asegúrate de coger el Escudo de Bonus y el Valor Tributario de la ciudad en monedas de la reserva. (El Valor Tributario se recibe como bonus cada vez que coloques una corona en una ciudad.)
2. Coloca tu Estandarte de Guerra en el primer espacio del Rastreador de Corona situado en el lateral del tablero (colócalo en el segundo espacio si seleccionaste Roma como tu ciudad inicial).
3. Por último, coloca diez Lacayos, repartidos de la forma que quieras, entre tu territorio urbano inicial y un territorio no urbano adyacente.

Alex, el jugador azul, elige Berlín como su ciudad inicial. Coloca su castillo en el territorio y su corona en esa ciudad. Además obtiene cuatro monedas de la reserva como bonus por reclamar Berlín. Entonces decide dividir sus tropas iniciales de diez Lacayos como se muestra: cinco Lacayos en Sajonia y cinco Lacayos en Bohemia (un territorio no urbano adyacente).

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

CÓMO JUGAR

El juego se desarrolla en rondas en las que los jugadores se turnan para dar órdenes. Una ronda consiste en cada jugador tomando dos turnos.

Al principio de la partida, cada jugador tendrá sus ocho cartas de Órdenes del Rey a mano y elegirá dos de ellas para jugar durante esa ronda.

Después de jugar las cartas, las mismas se descartan y cada jugador empezará la siguiente ronda con dos cartas menos entre las que elegir.

Tras revelar una carta, el jugador elige una de las dos órdenes disponibles para jugar. El jugador también puede llevar a cabo cualquier acción bonus o bonus de ciudad que pudieran tener efecto durante ese turno.

Cuando te quedas sin cartas, simplemente devuelve tus ocho cartas de tu montón de descarte a tu mano. Esto sucederá al comienzo de cada quinta ronda.

RESUMEN DE RONDA

Cada ronda se desarrolla en estos pasos:

1. Cada jugador en secreto selecciona dos cartas de su mano y las coloca boca abajo sobre la mesa en un montón antes de que comience el Turno 1 de la ronda (cada jugador tendrá su propio montón separado de dos cartas). La carta superior se usará para el Turno 1 y la de abajo se usará para el Turno 2.

NOTA: Estas cartas no pueden ser reordenadas una vez colocadas, ¡así que elige el orden con cuidado!

2. **Turno 1:** El primer jugador da la vuelta a su carta superior, elige una orden, la anuncia y lleva a cabo la acción de esa orden.

   El juego pasa hacia la izquierda y cada jugador hace lo mismo por orden.
3. **Turno 2:** Ahora cada jugador lleva a cabo una orden seleccionada de su carta inferior en el mismo orden que en el Turno 1.
4. Después de que todos los jugadores hayan jugado sus dos cartas, deben resolverse las batallas en los territorios disputados. (Asegúrate de ajustar los Estandartes de Guerra después de cada batalla en caso de que las coronas cambien de mano como resultado de una batalla.)
5. Las dos cartas que cada jugador reveló en esta ronda se descartan en el montón de descarte personal de cada jugador.

FINALIZAR UNA RONDA

Una ronda finaliza solo después de que cada jugador haya revelado dos cartas, jugado dos órdenes y todas las batallas hayan sido resueltas.

Si, al final de una ronda, un jugador controla siete o más coronas, el juego termina y ese jugador gana. De otra forma, comienza la siguiente ronda.

NOTAS

- *Si un jugador no puede o elige no llevar a cabo cualquier acción de una carta revelada, esa carta se pone igualmente en su montón de descarte al final de la ronda.*
- *Si el Marcador de Primer Jugador cambia de mano durante la ronda, la siguiente ronda empezará con el jugador que controla ahora el Marcador de Primer Jugador.*

CONSEGUIR CORONAS

Para ganar el juego, necesitas controlar siete o más coronas al comienzo de una ronda. Estas son las tres maneras en las que puedes conseguir coronas adicionales durante el juego.

1. RECLAMAR UNA CIUDAD

Puedes usar tu ejército para expandirte a un territorio urbano sin reclamar para controlar esa ciudad y conseguir su corona.

Cuando ocupes un territorio urbano sin reclamar, haz inmediatamente lo siguiente:

1. Coloca una corona de la reserva en el territorio urbano. Coge el Valor Tributario de la ciudad en monedas de la reserva como bonus por ser el primer jugador en colocar una corona en esa ciudad. (También obtienes el control del Escudo de Bonus de Ciudad si se trata de una Ciudad con Corona Dorada.)
2. Mueve tu Estandarte de Guerra hacia adelante en el Rastreador de Corona.

El jugador azul ha expandido dos Lacayos a Polonia para reclamar Varsovia. Puesto que Varsovia está sin reclamar, el jugador azul también recibe dos monedas (Valor Tributario de Varsovia) de la reserva.

2. OCUPAR LA CIUDAD DE UN ADVERSARIO

También puedes ocupar la ciudad de un adversario expandiendo tu ejército al territorio urbano de ese jugador y derrotando el ejército de ese jugador en batalla al final de la ronda. (Para más información sobre las batallas, mira la página 15.)

Si ganas la batalla y ocupas el territorio urbano de otro jugador, tu Estandarte de Guerra avanza en el Rastreador de Corona y el Estandarte de Guerra de tu adversario retrocede.

NOTA: No se obtiene bonus tributario cuando se ocupa la ciudad de otro jugador en una batalla.

El jugador azul está intentando ocupar la ciudad de Buda atacando el territorio de Hungría con tres Lacayos. El control de la ciudad y del territorio cambiará de manos si el jugador azul gana la batalla al final de la ronda.

3. COMPRAR CORONAS

También puedes usar monedas para comprar una carta de corona durante una ronda. Comprar una carta de corona es una muestra de poder y avanzará instantáneamente tu Estandarte de Guerra un espacio en el Rastreador de Corona. (Para más información sobre la compra de coronas, mira la página 14.)

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd
0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

LAS CARTAS DE ÓRDENES DEL REY

Tú controlas tu reino y tu ejército dando Órdenes del Rey. Cuando elijas las cartas de Órdenes del Rey para jugar en la ronda, elige entre las siguientes opciones: EXPANSIÓN, DIVISIÓN DE EXPANSIÓN, MANIOBRA, GASTO y TRIBUTO.

EXPANSIÓN DE TU REINO

Las órdenes de expansión consisten en cómo reclamas nuevos territorios y atacas los territorios de tus adversarios para aumentar el tamaño de tu reino.

Notas y restricciones de la expansión:

- *Si te expandes al territorio de un adversario, se convierte en un territorio disputado y dará lugar a una batalla al final de la ronda. (Más detalles sobre las batallas en la página 15.)*
- *Solo el jugador defensor puede expandirse desde un territorio disputado. Sin embargo, ese jugador debe dejar retrasadas en ese territorio unidades de ejército en igual número al ejército del atacante.*
- *Si el territorio de un adversario contiene un castillo, **no puedes** expandirte a ese territorio a menos que tu ejército de expansión contenga un Arma de Asedio.*
- *El ejército de un tercer jugador no puede entrar en un territorio disputado por ninguna razón.*
- *No puedes usar una orden de expansión para mover unidades de ejército a cualquier territorio que ya esté en disputa o a un territorio que ya esté bajo tu control; debes usar la orden de maniobra para ese tipo de acciones.*

EXPANSIÓN

(A 1 TERRITORIO)

Mueve cualquier número de tus unidades de ejército desde un territorio que tú controles a un territorio adyacente que esté sin reclamar o que esté ocupado por el ejército de un adversario.

Debes dejar al menos una unidad de ejército en el territorio original cuando expandas tu reino.

El jugador azul puede expandir hasta tres unidades desde Bohemia para atacar las Tierras Altas, reclamar Sajonia para colocar una corona en Berlín, reclamar el territorio no urbano de Bavaria o (dado que el jugador azul tiene un Arma de Asedio en Bohemia) atacar el territorio con castillo del jugador naranja en Polonia.

DIVISIÓN DE EXPANSIÓN

(A 2 TERRITORIOS)

Mueve cualquier número de tus unidades de ejército desde un territorio que tú controles a hasta dos territorios adyacentes que estén sin reclamar o que estén ocupados por el ejército de un adversario. Ambos territorios deben ser adyacentes al territorio original, y debes dejar al menos una unidad de ejército en el territorio original.

Usando una orden de división de expansión, el jugador azul puede expandir unidades de ejército desde el mismo territorio a dos territorios adyacentes diferentes. No puede expandirse al territorio marcado con una X, porque ese territorio no es adyacente.

HAZ MANIOBRAS CON TUS UNIDADES DE EJÉRCITO A TRAVÉS DE TUS LÍNEAS DE SUMINISTRO

Las órdenes de maniobra consisten en cómo mueves tus unidades de ejército a través de tu reino y ayudas a reforzar territorios disputados conectados a tus líneas de suministro.

Las líneas de suministro son cualquier serie de territorios bajo tu control que estén conectados unos a otros por fronteras compartidas y/o líneas marítimas. Para más datos sobre las líneas de suministro, mira la página 24.

Notas sobre las maniobras:

Los jugadores pueden hacer maniobras con todas sus unidades de ejército desde un territorio no urbano si así lo deciden, pero deben dejar retrasada una unidad cuando abandonen territorios urbanos y con castillo.

MANIOBRA

Traslada cualquier número de unidades de ejército desde un territorio que controles a otro territorio (hasta a dos territorios de distancia) que ya esté bajo tu control o en disputa.

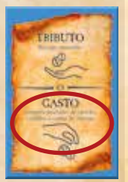
- Las unidades de ejército que traslades deben moverse a través de territorios que ya estén bajo tu control y deben detenerse y perder cualquier movimiento restante si entran en un territorio disputado.
- Las unidades de ejército no están autorizadas a retirarse de la batalla una vez comprometidas. Por tanto los jugadores no pueden hacer maniobras con unidades desde un territorio disputado por ninguna razón.

Hugo, el jugador naranja, puede maniobrar unidades de ejército a Polonia porque Polonia está en disputa. También tiene la opción de maniobrar unidades de ejército a través de su línea de suministro a Galitzia o Hungría.

RECOGER Y GASTAR MONEDAS

Gravar con tributos tus territorios es la manera principal de conseguir monedas adicionales. Más tarde puedes gastar estas monedas para realizar compras para tu reino.

GASTO



Esta carta te permite gastar tus monedas para realizar compras que fortalezcan tu reino. Puedes gastar monedas para reclutar nuevas unidades de ejército, construir castillos y comprar cartas de corona. Las monedas gastadas se devuelven a la reserva. (Para más detalles sobre el gasto de monedas y lo que puedes comprar, mira la página 14.)

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

TRIBUTO

Selecciona un territorio urbano que controles, luego recoge el Valor Tributario de esa ciudad y de todos los demás territorios urbanos y no urbanos que controles y que estén conectados a esa ciudad a través de líneas de suministro.

Cobra el Valor Tributario completo de cada territorio urbano conectado a la ciudad que elijas gravar, y una moneda adicional por cada territorio no urbano conectado a la ciudad que elijas gravar.

Importante: No se cobra tributo desde cualquier territorio en disputa en tu línea de suministro. Más aún, los territorios disputados tienen el poder de separar tu reino en múltiples líneas de suministro más pequeñas.

Cuando un territorio disputado separa tu reino, las áreas desconectadas pueden valer diferente número de monedas, ¡así que elige bien la ciudad que quieres gravar con tributo!

El jugador naranja ha atacado Lorena y divide la línea de suministro del jugador azul. Ahora el jugador azul debe decidir qué área de su reino quiere gravar con tributo, considerando con cuidado los dos bonus de ciudad y el Valor Tributario total de cada área. (Los números representan cuántas monedas recibirá cuando grave cada área.)

ACCIONES BONUS

Algunas cartas de Órdenes del Rey también incluyen acciones bonus disponibles en la parte superior. Las acciones bonus son habilidades extra que llevas a cabo además de las otras que elijas en tu carta.

Las acciones bonus pueden usarse antes o después de llevar a cabo la orden que has elegido para ese turno.

YO REY

Cuando esta acción es revelada, inmediatamente obtienes el control del Marcador de Primer Jugador.

Varios jugadores pueden jugar la acción Yo Rey en la misma ronda. El jugador que controle el Marcador de Primer Jugador después de que todas las cartas hayan sido jugadas, empezará la siguiente ronda. El Marcador de Primer Jugador solo cambia de manos cuando alguien revela la acción Yo Rey.

FORTIFICACIÓN

Añade tres Lacayos a un territorio urbano que controles o cuatro Lacayos a un territorio con castillo que controles.

Esta acción puede ser usada en una ciudad disputada o en un territorio con castillo disputado solo si tú eres el jugador defensor.

ASALTO DE ASEDIO

Selecciona un territorio que controles y que contenga una o más Armas de Asedio. Estas unidades atacan un territorio enemigo adyacente lanzando dos dados por cada Arma de Asedio presente. Por cada dado con valor 3 o superior, el adversario quita una unidad de ejército que elija. (No se lanzan dados de defensa.)

El jugador azul está usando su acción de Asalto de Asedio. Puede atacar Lorena o Suabia, pero no puede atacar Bohemia, pues está en disputa.

Notas y restricciones:

- *Los Asaltos de Asedio están limitados a territorios terrestres adyacentes y no pueden usarse a través de líneas marítimas. Tampoco puedes usar los Asaltos de Asedio desde territorios disputados o hacia territorios disputados.*
- *Si no controlas ningún Arma de Asedio en el momento en que la carta es revelada, simplemente ignora la acción bonus de Asalto de Asedio y lleva a cabo el resto de tu turno como siempre.*

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

COMPRAR UNIDADES DE EJÉRCITO, CASTILLOS Y CORONAS

Esta sección cubre los tres tipos de objetos que puedes comprar cuando uses una orden de gasto.

1. RECLUTA UNIDADES DE EJÉRCITO

La orden de gasto te permite comprar nuevas unidades de ejército de cualquier tipo y en cualquier cantidad que te puedas permitir.

- Todas las unidades de ejército deben ser colocadas sobre el tablero cuando se hayan comprador y **pueden colocarse únicamente en territorios urbanos y/o territorios con castillo que tú controles**.
- Puedes dispersar las unidades de ejército compradas de la forma que quieras; no tienen que ir al mismo territorio urbano o con castillo.
- Nunca puedes comprar más unidades de ejército de las que tienes físicamente disponibles en tu reserva militar.
- Las unidades de ejército compradas no pueden ser colocadas en territorios disputados.
- Las unidades de ejército perdidas en batalla se devuelven a tu reserva militar y pueden ser compradas de nuevo durante turnos posteriores.

Estos son los costes de las unidades:

Tipo de Unidad	Coste por Unidad
Lacayo	1 moneda
Arquero	2 monedas
Caballería	3 monedas
Arma de Asedio	10 monedas

2. CONSTRUYE CASTILLOS

La orden de gasto también te da la opción de construir un castillo en cualquier territorio que controles para reforzar las defensas de ese territorio.

Beneficios del castillo

- Protección – Los territorios con castillo no pueden ser atacados a menos que el ejército atacante tenga un Arma de Asedio en él al expandirse.
- Reclutamiento remoto – Puedes reclutar unidades de ejército en un territorio no urbano construyendo un castillo primero en ese territorio.
- Defensa de castillo – El jugador defensor puede volver a lanzar todos los dados de un rango cada vez que la Orden de Ataque Jerárquico se repita en la batalla. (Mira la página 16 para más información sobre la Orden de Ataque Jerárquico.)

Restricciones del castillo

- Los castillos no pueden ser destruidos, pero otros jugadores pueden hacerse con el control de los mismos ganando una batalla en el territorio. Los castillos en territorios no reclamados pueden ser reclamados mediante la expansión a ese territorio con cualquier unidad de ejército.
- No puedes construir un castillo en un territorio en disputa.
- No puedes construir más de un castillo en cualquier territorio.
- Una vez que todos los castillos hayan sido comprados de la reserva, no se pueden construir más castillos para el resto del juego.

3. COMPRA CARTAS DE CORONA (SOLO EN EL JUEGO BÁSICO)

La tercera manera de gastar monedas es comprando una carta de corona de la reserva. Puedes comprar solo una carta de corona por ronda y solo hay ocho disponibles para ser compradas durante el juego.

- Comprar una carta de corona aumenta permanentemente la posición de tu Estandarte de Guerra en el Rastreador de Corona en un espacio hacia delante.
- **Cada jugador está limitado a una compra de carta de corona por ronda (incluso si las órdenes de gasto se juegan en ambos turnos).**
- Coloca la carta de corona comprada frente a ti, con el lado de la corona hacia arriba, junto al tablero y a la vista.
- Las misiones y bonus en la parte posterior de las cartas se usan para la variante de Misiones del Reino descritas en la página 19; estas se ignoran para el Juego Básico.

Otro	Coste por Unidad
Castillo	12 monedas
Carta de Corona	10 monedas

BATALLAS EN TERRITORIOS DISPUTADOS

Esta sección cubre dónde y cuándo tienen lugar las batallas y cómo resolver esas batallas.

TERRITORIOS DISPUTADOS

Cuando un jugador se expande al territorio de otro jugador, ese territorio se considera en disputa. Esto dará lugar a una batalla al final de la ronda, y el resultado de la batalla determinará quién controla ese territorio y su contenido.

- El jugador que tiene el Marcador de Primer Jugador después de que todo el mundo ha jugado sus dos cartas, puede elegir el orden en el que se resolverán todas las batallas al final de la ronda.
- En un territorio disputado, el jugador defensor mantiene el control de cualquier ciudad o castillo que pueda haber hasta que la batalla termine.
- El jugador que gane la batalla no solo obtiene el control del territorio, sino también de cualquier ciudad o castillo presentes en el mismo.

Jugador atacante: El jugador que entra en un territorio bajo el control de otro jugador se considera el jugador atacante.

Jugador defensor: El jugador que controlaba un territorio antes de ser atacado es el jugador defensor.

- Usar una orden de expansión para atacar el territorio de otro jugador siempre dará lugar a una batalla al final de la ronda; los jugadores no están autorizados a retirarse de la batalla por ninguna razón.
- Solo dos jugadores pueden tener unidades de ejército en un territorio disputado. El ejército de un tercer jugador no puede entrar en un territorio disputado por ninguna razón.
- Es posible para un jugador estar involucrado en múltiples batallas con diferentes jugadores al final de la misma ronda.

El jugador azul ha expandido unidades de ejército a Bohemia para atacar el ejército del jugador naranja. Una batalla al final de la ronda determinará el control del territorio.

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

LA BATALLA

Los jugadores se atacan unos a otros lanzando dados por cada uno de los diferentes tipos de unidades de ejército bajo su control en un territorio disputado. Ambos jugadores siempre lanzan los dados para estos ataques simultáneamente y en el mismo orden: Armas de Asedio, Arqueros, Caballería y Ataque General por cada ejército.

Estos cuatro ataques secuenciales se conocen como la **Orden de Ataque Jerárquico**. Ambos jugadores repiten este orden tantas veces como lo necesiten hasta que un ejército sea eliminado del territorio disputado.

Rango 1
Ataque de Asedio

Rango 2
Descarga de Arqueros

Rango 3
Carga de Caballería

Rango 4
Ataque General

Orden de Ataque	Tipo de Unidad	Nº de dados lanzados	Impactos
Rango 1	Armas de Asedio	2 por Arma de Asedio	3+
Rango 2	Arqueros	1 por Arquero	5+
Rango 3	Caballería	1 por Caballería	3+
Rango 4	Todas las unidades/Lacayos	1 por Unidad de Ejército (máximo 3 para el Atacante, máximo 2 para el Defensor)	Los valores mayores anotan aciertos

RANGOS 1, 2 Y 3

Para lanzar para los ataques en los Rangos 1, 2 y 3, ambos jugadores simplemente cuentan el número total de unidades de ejército que tienen de ese tipo en particular dentro del territorio disputado, y luego lanzan el número apropiado de dados para cada una de esas unidades que controlan (mira el cuadro abajo a la izquierda). Solo un jugador lanzará por un rango si es el único que tiene unidades de ese tipo en el territorio disputado.

Cada dado lanzado que sea igual o mayor al número de 'Impactos' requeridos para el tipo de unidad, anota automáticamente un acierto contra el ejército del otro jugador que no puede ser impedido. Puesto que ambos jugadores lanzan para cada rango al mismo tiempo, es posible que los dos ejércitos reciban impactos al mismo tiempo.

Cada acierto anotado contra un ejército reduce su total en una unidad (elegida por el dueño de ese ejército). Cuando el ejército de cualquier jugador recibe impactos, las unidades deben quitarse antes de que ambos jugadores continúen con el siguiente rango.

ELIMINACIÓN SIMULTÁNEA

Si se anotan aciertos de forma que ambos ejércitos quedan eliminados del territorio, el mismo se convierte en un territorio sin reclamar y cualquier corona presente en el mismo se devuelve a la reserva.

Ejemplo de Ataque de Asedio de Rango 1

Hugo (naranja) y Alex (azul) están en batalla y lanzan para su Ataque de Asedio de Rango 1. Hugo posee dos Armas de Asedio en el territorio disputado, pero Alex no tiene ninguna, por lo que solo Hugo lanza dados para el Rango 1. Lanza cuatro dados (dos por cada Arma de Asedio) y saca 1, 2, 3 y 5. El 3 y el 5 igualan o superan el número de 'Impactos' necesarios del Arma de Asedio de 3 o superior, por lo que Hugo anota dos aciertos contra el ejército de Alex.

Alex debe quitar dos unidades de ejército de su elección del territorio disputado antes de que ambos jugadores continúen con los ataques de Rango 2. Alex decide quitar dos Lacayos.

Ahora ambos jugadores pueden lanzar por el siguiente rango – la Descarga de Arqueros.

Hugo (naranja) anotó dos aciertos con su Ataque de Asedio de Rango 1, por tanto Alex (azul) debe quitar dos unidades de ejército de su elección.

DEFENSA DE CASTILLO

Si el jugador defensor controla un castillo en el territorio disputado, ese jugador puede volver a lanzar todos los dados de un solo rango cada vez que la Orden de Ataque Jerárquico se repita.

Ejemplo de Descarga de Arqueros de Rango 2 (con Defensa de Castillo)

Hugo y Alex lanzan ahora para la Descarga de Arqueros de Rango 2. Alex tiene seis arqueros y Hugo tiene dos en el territorio disputado. Alex lanza seis dados (uno por cada Arquero) y Hugo lanza dos. Ninguno de los dados de Alex iguala o supera el número de 'Impactos' necesarios del Arquero de **5 o superior**, por lo que no anota ningún acierto contra el ejército de Hugo. Sin embargo, Hugo saca un 5 y un 6 – ¡anotando dos aciertos!

Dado que Alex es el jugador defensor y controla un castillo en el territorio disputado, Alex decide usar la habilidad de defensa de su castillo y vuelve a lanzar todos los dados en su Descarga de Arqueros. Alex saca 3, 4, 5, 5, 5 y 6 – ¡cuatro aciertos! Alex ya ha usado su defensa de castillo para volver a lanzar y ya no puede usarla otra vez a menos que se reinicie la Orden de Ataque Jerárquico al Rango 1.

Hugo quita cuatro unidades de su elección y Alex quita dos antes de pasar al siguiente rango. Puesto que ningún jugador tiene unidades de Caballería presentes, ninguno puede lanzar para el ataque de Rango 3, por lo que la Orden de Ataque Jerárquico continúa con el Rango 4 – el Ataque General.

Durante la Descarga de Arqueros de Rango 2, Hugo anotó dos aciertos, por lo que Alex quitó dos unidades de ejército. Alex anotó cuatro aciertos, por lo que Hugo debe quitar cuatro unidades de ejército.

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

ATAQUE GENERAL

Para lanzar por el Ataque General (Rango 4), el atacante y el defensor cuentan todas sus unidades de ejército restantes de todos los tipos que queden en el territorio disputado y lanzan un número preestablecido de dados. Luego ambos jugadores comparan los dados de mayor valor. El número de dados lanzado por cada jugador puede ser diferente, y se determina contando el número total de unidades de ejército presentes en ambos ejércitos en el territorio disputado (mira el cuadro de abajo).

Nota: Si ambos jugadores controlan solo Lacayos en un territorio disputado, los dos necesitan repetir el ataque de Rango 4 solo hasta que un ejército sea eliminado. Omitirían los Rangos 1, 2 y 3.

Anotar aciertos en el Ataque General funciona de forma diferente a los primeros tres rangos, y solo un máximo de dos aciertos pueden ser anotados durante cada Ataque General.

Para anotar aciertos en el Ataque General, lanza los dados en base al total de tus unidades de ejército en el territorio

Atacante	
3 + Unidades	3 dados (máximo)
2 Unidades	2 dados
1 Unidad	1 dado
Defensor	
2 + Unidades	2 dados (máximo)
1 Unidad	1 dado

disputado y compara el dado de mayor valor lanzado por cada jugador – el jugador con el dado de mayor valor anota un acierto contra el ejército del otro jugador.

A continuación, se quitan los dos dados que se acaban de comparar.

Si cada jugador lanzó al menos dos dados, se comparan los dados de mayor valor restantes. Una vez más, quien tenga el dado de mayor valor anota un acierto.

En el Ataque General, siempre que se produce un empate entre los dados del atacante y del defensor, únicamente el defensor anota un acierto para esa comparación.

Si los dos ejércitos siguen teniendo unidades de ejército en el territorio disputado después de que el Ataque General termine, la Orden de Ataque Jerárquico comienza otra vez en el Rango 1.

Durante el Ataque General de Rango 4, Hugo y Alex pierden cada uno una unidad de ejército.

Ejemplo de Ataque General

Hugo y Alex lanzan ahora para el Ataque General. A Hugo le quedan ocho unidades de ejército (dos Armas de Asedio, dos Arqueros y cuatro Lacayos), y a Alex solo le quedan seis Arqueros. Ambos jugadores deben lanzar el número máximo de dados. Como Hugo es el atacante, lanza tres dados y saca 3, 3 y 6. Alex lanza su máximo de dos dados como defensor y saca 3 y 5. Como el dado de mayor valor de Hugo es 6, vence al dado de mayor valor de Alex de 5, y Hugo anota un acierto contra Alex.

Ahora Hugo tiene dos dados más con valor 3, por lo que elige cualquiera para su próxima comparación. El dado que le queda a Alex vale 3, empatando con el dado de Hugo, por lo que Alex anota un acierto ya que el defensor siempre gana en caso de empate.

Ambos jugadores deben quitar una unidad, y dado que ninguno ha sido eliminado, la Orden de Ataque Jerárquico empieza de nuevo en el Rango 1.

EL GANADOR

¡El primer jugador que controle siete o más coronas al final de una ronda después de que todas las batallas hayan sido resueltas gana el juego!

- Si dos o más jugadores están empatados al final de una ronda con siete o más coronas, el jugador con más territorios bajo su control gana. Si persiste el empate, el jugador con mayor número de monedas gana.
- Si uno de los jugadores empatados también controla el Marcador de Primer Jugador, ese jugador cuenta el marcador como diez monedas adicionales.

ELIMINACIÓN DE JUGADOR

Aunque es improbable, los jugadores pueden ser eliminados completamente del juego. Esto sucede cuando un jugador ya no controla ningún territorio urbano y su Estandarte de Guerra está en la posición cero en el Rastreador de Corona.

Un jugador sin ciudades bajo su control al final de la ronda es eliminado y debe quitar todas sus unidades de ejército del tablero y devolver su Escudo de Bonus de Ciudad y sus monedas a la reserva.

SALVADO POR LA CORONA

Un jugador que no controle ningún territorio urbano pero que posea al menos una carta de corona puede seguir participando una ronda adicional para intentar reclamar un territorio urbano y permanecer en el juego.

- Los jugadores sin territorios urbanos pierden la habilidad de gravar con tributo hasta que reclamen un territorio urbano.
- Los jugadores que no controlen ninguna ciudad pueden seguir reclutando unidades de ejército, pero solo si controlan un territorio con castillo.
- Si un jugador omite reclamar un territorio urbano al final de la siguiente ronda, ese jugador es eliminado de la partida.
- La(s) carta(s) de corona del jugador eliminado se quitan del juego y NO vuelven a la reserva.

VARIANTE DEL JUEGO DE MISIONES DEL REINO

Esta sección explica cómo añadir misiones secretas a tu juego como opción de juego adicional. Cuando añadas misiones al juego, usa las siguientes modificaciones.

MISIONES DEL REINO AÑADIDAS A LAS CARTAS DE CORONA

- Los jugadores ya no pueden comprar cartas de corona cuando usen una orden de gasto; los jugadores solo reciben una corona permanente una vez se haya completado una misión de una carta de corona.
- Antes de que empiece el juego, baraja las cartas de corona y colócalas en un montón junto al tablero.

Cuando reveles la acción bonus de Yo Rey, coge inmediatamente las dos cartas de corona de arriba del montón y revisa las misiones de la parte de atrás de cada una. En secreto, elige una de las dos misiones para conservarla y devuelve la otra a la parte de abajo del montón de cartas de corona.

- Coloca la misión que has elegido boca abajo frente a ti y mantenla en secreto para tus adversarios (puedes mirarla tan a menudo como quieras).
- Cuando completes una misión, puedes dar la vuelta a tu carta y revelársela a todos los jugadores.

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd
0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

MISIONES DEL REINO (CONTINUACIÓN)

Tus misiones cumplidas añaden una corona permanente a tu reinado y le otorgan un bonus adicional que se mantiene vigente para el resto del juego. Cada bonus exclusivo puede encontrarse en la parte de abajo de cada carta de corona.

SALVADO POR LA CORONA

Un jugador debe haber cumplido una misión de una carta de corona para evitar ser eliminado después de perder todos sus territorios urbanos. Ese jugador sigue teniendo una sola ronda adicional para intentar reclamar un territorio urbano para permanecer en el juego, independientemente de cuántas cartas cumplidas de Misión del Reino posea ese jugador.

MERCENARIOS (2 Y 3 JUGADORES)

Los jugadores deben familiarizarse con las reglas del juego para 4 jugadores antes de leer esta sección o empezar un juego de 2 o de 3 jugadores.

VARIANTE DE 3 JUGADORES

(*Esta variante puede jugarse con o sin las reglas de Misiones del Reino.*)

La preparación del juego es la misma que para el juego de 4 jugadores, con las siguientes modificaciones:

1. Los jugadores seleccionan uno de los cuatro ejércitos para ser el Ejército Mercenario y le dan a ese ejército dos Escudos de Bonus de Ciudad elegidos al azar. Estos Escudos de Bonus de Ciudad representan qué territorios de Ciudad con Corona Dorada ocupará el Ejército Mercenario al comienzo del juego.
   - La primera Ciudad con Corona Dorada que recibe el Ejército Mercenario es su ciudad de salida y la segunda es su puesto avanzado.
   - Coloca diez Lacayos Mercenarios y una corona en cada una de las dos ciudades, pero solo la ciudad de salida recibe un castillo.
   - El Ejército Mercenario empieza con cinco monedas más el Valor Tributario de cada una de las dos ciudades que controla.
2. Luego, los jugadores pujan por la orden de turno como en el juego de 4 jugadores. Luego reclutarán dos ciudades de salida cada uno haciendo lo siguiente:
   - El primer jugador elige un territorio de Ciudad con Corona Dorada y coloca una corona y un castillo en ese territorio. El primer jugador también coloca cinco Lacayos, divididos de la forma que quiera, entre el territorio urbano seleccionado y un territorio no urbano adyacente.
   - Los otros dos jugadores hacen lo mismo por orden de turno.
   - Entonces el primer jugador elige una segunda Ciudad con Corona Dorada y coloca una corona en ese territorio. El primer jugador coloca luego cinco Lacayos, divididos de la forma que quiera, entre el territorio de la segunda Ciudad con Corona Dorada y un territorio no urbano adyacente. La segunda ciudad no recibe un castillo.
   - Los otros dos jugadores hacen lo mismo por orden de turno.
   - Los jugadores comienzan la primera ronda con cinco monedas más el Valor Tributario de cada una de las dos ciudades que han seleccionado.

Ciudad de salida Mercenaria

Puesto avanzado Mercenario

Nota: Cada jugador debería empezar el juego con dos territorios de Ciudad con Corona Dorada y dos territorios no urbanos; el Ejército Mercenario empieza con solo dos territorios de Ciudad con Corona Dorada.

3. Baraja las cartas del Ejército Mercenario y colócalas boca abajo en un montón a la derecha del primer jugador. El Ejército Mercenario irá el último durante la primera ronda y permanecerá en esta posición en la orden de turno para el resto del juego.
4. Los jugadores pujarán por el control del Ejército Mercenario al comienzo de cada ronda (después de que los jugadores hayan seleccionado y colocado sus cartas de Órdenes del Rey boca abajo).
   - El mejor postor paga las monedas de su puja al Ejército Mercenario, no a la reserva. Los jugadores que no ganaron la puja mantienen sus monedas.
   - En caso de empate en la puja, los jugadores lanzarán los dados para decidir quién controla al Ejército Mercenario.
   - Cada vez que sea el turno del Ejército Mercenario, el jugador que ganó la puja para controlar al Ejército Mercenario da la vuelta a la carta de arriba del montón de ese ejército y juega el turno por el Ejército Mercenario durante la ronda.
   - Baraja el montón del Ejército Mercenario cada vez que se quede sin cartas.
5. **Para ganar, un jugador debe controlar ocho o más coronas al final de una ronda.** Las coronas del Ejército Mercenario no se rastrean, ya que el Ejército Mercenario no puede ganar el juego. Sin embargo, puede ser eliminado del juego de la misma forma que los jugadores son eliminados.

VARIANTE DE 2 JUGADORES

(*Esta variante puede jugarse con o sin las reglas de Misiones del Reino.*)

La variante de 2 jugadores es igual que la variante de 3 jugadores, con las siguientes modificaciones:

- En la variante de 2 jugadores, los jugadores eligen dos ejércitos para ser usados como Ejércitos Mercenarios. Cada Ejército Mercenario recibe solo un Escudo de Bonus de Ciudad, elegido al azar.
- Cada Ejército Mercenario recibe un castillo, una corona y diez Lacayos, colocados en el territorio urbano nombrado en su Escudo de Bonus de Ciudad.
- Al comienzo del juego, ambos jugadores reclutan tres territorios urbanos por orden de turno. Los tres territorios urbanos reciben una corona y cinco Lacayos, divididlos entre el territorio urbano y un territorio no urbano adyacente.
- Cada jugador coloca un castillo en los dos primeros territorios urbanos que ha seleccionado, pero no en el tercero.
- Al principio de cada ronda, los jugadores pujarán dos veces: una vez por el control de uno de los Ejércitos Mercenarios, y otra vez por el control del otro Ejército Mercenario. El orden en que los Ejércitos Mercenarios se someten a puja es elegido por el jugador que empieza la ronda con el Marcador de Primer Jugador.

Es posible que un mismo jugador gane ambas pujas.

- Baraja los montones de Órdenes del Rey para ambos Ejércitos Mercenarios y coloca un montón a la izquierda del primer jugador y el otro a la derecha. Las posiciones en el orden de juego de los Ejércitos Mercenarios permanecerá entre las de los jugadores para el resto del juego.
- Cada vez que sea el turno de un Ejército Mercenario, el jugador que ganó la puja para controlar ese ejército da la vuelta a la carta superior del montón de ese ejército y juega el turno para el mismo.
- **Un jugador debe controlar diez o más coronas al final de una ronda para ganar.**

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

ESCUDOS DE BONUS DE CIUDAD

Cuando un jugador ocupa una Ciudad con Corona Dorada, recibe el Escudo de Bonus de Ciudad de esa ciudad de la reserva (o de otro jugador) y su bonus estará disponible al principio de la siguiente ronda.

BONUS TRIBUTARIOS

Londres: Arqueros galeses

Cada vez que cobres un tributo de Londres, añade dos Arqueros a Londres gratis.

París: Oficial en formación

Cada vez que cobres un tributo de París, añade un jinete de Caballería y un Lacayo a París gratis.

Madrid: Reúne a las tropas

Cada vez que cobres un tributo de Madrid, añade cuatro Lacayos a Madrid gratis.

Nota: Varios bonus tributarios pueden tener lugar al mismo tiempo durante tu turno si las ciudades están bajo tu control y conectadas unas a otras cuando gravas el tributo.

BONUS DE ATAQUE Y DEFENSA

Estocolmo: Asalto y pillaje

Coge cuatro monedas de plata de la reserva cada vez que ataques el territorio de un adversario y ganes la batalla al final de la ronda.

Usar la acción bonus de Asalto de Asedio no activa este bonus.

Berlín: Movilidad y defensas avanzadas

Cada vez que cumplas una orden de Expansión o de División de Expansión, también puedes maniobrar gratis. Este bonus de maniobra puede ser usado solo después de que todas las demás acciones de tu carta de Órdenes del Rey hayan sido cumplidas.

Tus castillos también cuestan tres monedas menos para comprar.

Constantinopla: Escolta de asedio

Cada vez que reclutes y coloques un Arma de Asedio, coloca cuatro Lacayos con esa arma gratis.

Kiev: Reclutamiento avanzado

Ahora puedes reclutar unidades de ejército en cualquier territorio no urbano que controles y que esté conectado por una línea de suministro a Kiev.

Este bonus no te permite reclutar unidades de ejército en territorios disputados.

BONUS DE ROMA

Roma: Sitio de Poder

Roma vale dos coronas.

Si controlas Roma, obtienes dos coronas.

Si pierdes el control de Roma, pierdes dos coronas.

GUÍA DE REFERENCIA: JUEGO DE 4 JUGADORES

Lista de objetos iniciales

1 ejército completo • 1 Estandarte de Guerra • 1 baraja de ocho cartas de Órdenes del Rey • 1 corona • 1 castillo • 5 moneda de plata

Puja secreta para la Orden de Turno

Solo el ganador paga la puja y coge el Marcador de Primer Jugador.

Pasos para la Colocación del Reino

(*Comienza la colocación con el primer jugador y continúa con el jugador de la izquierda.*)

- Elige una Ciudad con Corona Dorada.
- Coloca tu corona en la ciudad y cobra el Valor Tributario.
- Coloca tu castillo en el territorio urbano.
- Coge el Escudo de Bonus de Ciudad.
- Coge un total de diez Lacayos y divídelos entre el territorio urbano inicial y un territorio no urbano adyacente.

(*La primera ronda comienza después de que todos los reinos estén colocados.*)

Resumen de Ronda

- Cada jugador selecciona dos cartas de Órdenes del Rey y las coloca boca abajo para empezar una ronda.
- **Turno 1**: se revelan y juegan todas las órdenes de arriba del montón por orden de turno hacia la izquierda, empezando por el jugador que tiene el Marcador de Primer Jugador.
- **Turno 2**: se revelan y juegan todas las órdenes de abajo del montón en el mismo orden de turno.
- Se resuelven las batallas y ajustan los Estandartes de Guerra si el control de una ciudad cambia de manos.
- Se comprueba si hay un ganador; si no lo hay, empieza la siguiente ronda.

(*Devuelve todas las cartas descartadas a tu mano al comienzo de cada quinta ronda.*)

Resumen de las Cartas de Órdenes del Rey

Expansión – Mueve cualquier número de unidades de ejército desde un territorio que controles a un territorio adyacente no reclamado o enemigo.

División de Expansión – Expande dos veces desde el mismo territorio a hasta dos territorios adyacentes que no controles.

Maniobra – Recoloca cualquier número de unidades de ejército desde un territorio que controles a otro territorio (hasta a dos territorios de distancia) que ya esté bajo tu control o en disputa.

Tributo – Selecciona una ciudad, luego cobra el Valor Tributario de la misma y de todos los demás territorios urbanos y no urbanos que controles y que estén conectados a esa ciudad a través de líneas de suministro.

Gasto – Devuelve cualquier número de tus monedas a la reserva para comprar cualquier número de lo siguiente:

LACAYO – 1 MONEDA	CASTILLO – 12 MONEDAS
ARQUERO – 2 MONEDAS	CARTA DE CORONA – 10 MONEDAS *Solo una por ronda (Juego Básico solo)*
CABALLERÍA – 3 MONEDAS	
ASEDIO – 10 MONEDAS	

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

0216B7409105 00 RISK Europe Instructions (ES)
Originator: Liz Long Approval: InH File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd

Acciones Bonus en las Cartas de Órdenes del Rey

(*Habilidades que se usan además de tu orden seleccionada.*)

Fortificación – Coloca tres Lacayos en un territorio urbano o cuatro Lacayos en un territorio con castillo bajo tu control.

- Solo el jugador defensor puede fortificar una ciudad o un castillo en un territorio disputado.

Asalto de Asedio – Tus Armas de Asedio pueden atacar un territorio adyacente (no a través de líneas marítimas).

- Lanza dos dados por Arma de Asedio.
- Anota aciertos contra el adversario por valores de 3 o superior.
- Las Armas de Asedio no deben atacar desde o a un territorio disputado.

(Las acciones de Fortificación y Asalto de Asedio pueden ser usadas inmediatamente antes o después de la acción de tu Orden del Rey.)

Yo Rey – Asume el control inmediatamente del Marcador de Primer Jugador.

- El jugador que controla el Marcador de Primer Jugador al final de la ronda elegirá qué territorios disputados deben resolverse primero.
- Si estás jugando con Misiones del Reino, mira las dos cartas de corona de arriba ahora. Conserva una y descarta la otra.

Nulli Secundus

Latín. Segundos en nada.

Resolver Territorios Disputados

(*El primer jugador decide el orden en que las batallas son resueltas.*)

Los dos jugadores de un territorio disputado lanzan simultáneamente para anotar aciertos con cada unidad de ejército en cada rango durante los Rangos 1, 2 y 3.

- Se anotan aciertos y se quitan unidades de ejército entre cada rango.
- El dueño del ejército selecciona la unidad o unidades a quitar cuando recibe impactos.

Rango 1	2 dados / Arma de Asedio	Impactos 3+
Rango 2	1 dado / Arquero	Impactos 5+
Rango 3	1 dado / Caballería	Impactos 3+

A continuación, los jugadores lanzan los dados de ataque y defensa en base al número total de unidades de ejército presentes para anotar aciertos.

Rango 4 *Ataque General*	El Atacante lanza1, 2 ó 3 dados por 1, 2 ó 3+ unidades presentes. El Defensor lanza 1 ó 2 dados por 1 ó 2+ unidades presentes.	Compara los dados; el dado de mayor valor anota aciertos; el defensor gana los empates

- Se repiten los Rangos 1 a 4 hasta que un ejército permanezca en el territorio disputado.
- Si un territorio disputado contiene un castillo, el defensor puede volver a lanzar todos los dados de un rango cada vez que la Orden de Ataque Jerárquico se repita.
- No se cobra el Valor Tributario de una ciudad cuando se ocupa en la batalla.

Líneas de suministro

Cualquier serie de territorios bajo tu control que estén conectados unos a otros por fronteras compartidas y/o líneas marítimas se consideran líneas de suministro de tu reino.

- Las líneas de suministro son caminos que puedes usar para hacer maniobras con tu ejército alrededor del mapa. También pueden incrementar el número total de monedas que cobras cuando gravas un tributo.
- Es posible tener varias líneas de suministro que no estén conectadas unas a otras.

El ejército azul ha creado una línea de suministro controlando una serie de territorios conectados.

HASBRO GAMING y su logotipo son marcas registradas de Hasbro.
© 2015 Hasbro. Todos los derechos reservados.
Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.
Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.
Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377.
Email: consumidor@hasbro.es
www.hasbro.es
HASBROGAMING.COM
0216B7409105 00

0216B7409105 00 **RISK Europe** Instructions (ES)
Originator: Liz Long **Approval: InH** **File Name: B74091050_RISK_Europe_I_16.indd**