

10+ | B7404
2-5

Risk

Guía del juego



0323B7404105_e

RISK, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2015 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Émile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es



HASBROGAMING.COM



INTRODUCCIÓN

En RISK, el objetivo es simple: conquistar los territorios de tus enemigos moviendo tus tropas de un lugar a otro y participando en batallas. Dependiendo del resultado de los dados, derrotarás a tu enemigo o serás derrotado. Si derrotas todas las tropas de tu enemigo en un territorio, habrás conquistado ese territorio y estarás un paso más cerca de conquistar el mundo.

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Si esta es la primera vez que juegas a RISK y quieres conocer todos los detalles, empieza en la página 3.

Si quieres ir directamente al juego, ve a la página 5.

Hay cuatro maneras de jugar:

RISK Misión Secreta (página 5)

RISK Clásico (página 12)

RISK para 2 jugadores (página 13)

RISK Capital (página 14)



CONTENIDO: Tablero • 5 ejércitos, cada uno con 40 peones de Infantería, 12 de Caballería y 8 de Artillería • Baraja de 56 cartas RISK • 1 caja de cartón • 5 dados • 5 baúles de guerra

UNA MIRADA A TU JUEGO

EL TABLERO

El tablero es un mapa de 42 territorios, separados en seis continentes. (Cada continente es de un color diferente.) Los números a lo largo de los laterales del tablero representan el número de tropas que recibes por cada grupo de cartas intercambiado.



Fíjate que algunos territorios están conectados unos a otros por una frontera o por una línea marítima.

LOS EJÉRCITOS

Hay cinco ejércitos completos, y cada uno contiene tres tipos de tropas:

Infantería (vale 1 tropa), Caballería (vale 5 tropas), y Artillería (vale 10 tropas)

Empezarás el juego usando peones de Infantería, pero a medida que recibes más tropas, puedes ahorrar espacio intercambiándolas por peones de Caballería o Artillería.



Infantería = 1 tropa



Caballería = 5 tropas



Artillería = 10 tropas

LOS DADOS

Usarás los rojos para atacar y los azules para defender.



Dados de Ataque



Dados de Defensa

CARTAS RISK

Hay:

42 CARTAS DE TERRITORIO

Cada una muestra el nombre de un territorio y la imagen de Infantería, Caballería o Artillería.



Infantería

Caballería

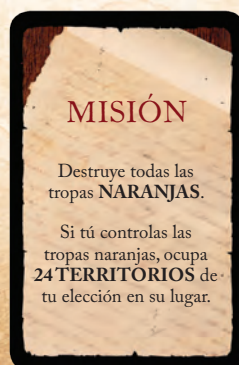
Artillería

2 CARTAS 'COMODÍN'

Cada una muestra las imágenes de las tres tropas.



12 CARTAS DE MISIÓN SECRETA



Nota: Las 12 cartas de Misión Secreta se utilizan únicamente si estás jugando a RISK Misión Secreta. Para el resto de juegos quitarás las cartas de Misión Secreta.

JUEGO 1: RISK Misión Secreta (3-5 jugadores)

En RISK Misión Secreta, se trata de una carrera para completar una misión... que solo tú conoces.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en completar la misión secreta descrita en su carta de Misión Secreta.

PREPARACIÓN

- Primero cada jugador elige un ejército. Luego se determina cuántas tropas recibe cada jugador para empezar el juego, dependiendo del número de jugadores.

3 jugadores
Cada jugador empieza con 35 peones de Infantería

4 jugadores
Cada jugador empieza con 30 peones de Infantería

5 jugadores
Cada jugador empieza con 25 peones de Infantería
- A continuación, se elige a un jugador para que sea el General. El General entonces separa las 12 cartas de Misión Secreta del resto del montón de cartas. Si hay menos de cinco jugadores, el General también quita las cartas de Misión Secreta que se refieren a los ejércitos de los colores no elegidos y las vuelve a colocar en la caja. Por ejemplo, si el ejército verde no ha sido elegido, el General quitaría la carta de Misión Secreta que se refiere al ejército verde.
- Entonces el General baraja las cartas de Misión Secreta y, empezando por la izquierda, reparte una carta boca abajo a cada jugador. El resto de cartas de Misión Secreta se vuelven a colocar dentro de la caja; nadie, incluido el General, puede mirarlás.
- Ahora, el General quita las dos cartas 'comodín' de las cartas de territorio, las baraja, y reparte todas las cartas de territorio, empezando por el jugador de la izquierda. (En un juego de 4 ó 5 jugadores, dos jugadores recibirán una carta extra.) Estas cartas representan los territorios que ocupa cada jugador al principio del juego.
- Luego, cada jugador coloca un peón de Infantería en cada uno de los territorios que se le ha entregado.
- Una vez los 42 territorios hayan sido reclamados, todos los jugadores (empezando por el más joven) se turnan para colocar un peón adicional de Infantería en cualquiera de sus territorios. Se continúa haciendo esto hasta que todos los jugadores hayan colocado sus peones de Infantería iniciales. (Nota: No hay límite al número de tropas que puedes colocar en un mismo territorio. Puedes colocar muchas en un territorio y pocas en tus otros territorios. Como muchas cosas en RISK, todo depende de ti.)
- Ahora el General recoge todas las cartas de territorio, introduce las dos cartas 'comodín' en el montón, lo baraja y lo coloca, boca abajo, junto al tablero.
- Ya está todo preparado para el primer turno. Cada jugador lanza un dado y quien saque el número más alto empieza.

CÓMO JUGAR

En cada turno, harás tres cosas, en este orden:

1. Recibe tropas nuevas y colócalas sobre el tablero.
2. Ataca (si quieres).
3. Haz maniobras con tus tropas (si quieres).

Vamos a ver estas acciones en detalle.

1. RECIBE TROPAS NUEVAS

Al comienzo de cada turno (incluido el primero), recibirás tropas nuevas.

Esto se basa en:

- A. El número de territorios que ocupes.
- B. El valor de los continentes que controles.

TERRITORIOS

Primero, cuenta el número de territorios que ocupas actualmente; luego divide el total entre tres (ignora los decimales). El resultado es el número de tropas que recibes. Coloca las tropas nuevas sobre cualquier territorio o territorios que ya ocupes. (Puedes distribuirlas de la forma que quieras.)

Nota: Siempre recibirás al menos 3 tropas en cada turno, incluso si ocupas menos de 9 territorios.

CONTINENTES

También recibirás tropas nuevas por cada continente que controles. (Para controlar un continente, debes ocupar todos sus territorios al comienzo de tu turno.) Para saber el número exacto de tropas nuevas que recibirás por cada continente, consulta el icono de bonificación por continente situado sobre el nombre de cada continente en el tablero (mira el ejemplo de la derecha). Ahora puedes colocar estas tropas nuevas en cualquiera de los territorios que ya ocupas.

EJEMPLO:

Ocupas 11 territorios = recibes 3 tropas nuevas

Ocupas 14 territorios = recibes 4 tropas nuevas

Ocupas 17 territorios = recibes 5 tropas nuevas



Icono de bonificación por continente

2. ATACA

A continuación, tras colocar tus tropas nuevas, decidirás si quieres atacar. Si quieres hacerlo, tu objetivo es capturar cualquier territorio enemigo derrotando todas las tropas adversarias que se encuentren en el mismo. Estas batallas se luchan lanzando los dados.

Si decides atacar:

- Solo puedes atacar un territorio que comparta una frontera con alguno de tus territorios o estén conectados por una línea marítima (una línea de puntos). Fíjate que Alaska está conectada a, y puede atacar, Kamchatka.
- Puedes atacar solo un territorio a la vez, y puedes hacerlo únicamente desde un territorio al mismo tiempo.
- Siempre debes tener al menos dos tropas en el territorio desde el que atacas.
- Después de tu ataque inicial, puedes continuar atacando hasta que hayas eliminado todas las tropas adversarias en el territorio, o puedes cambiar tu ataque a un territorio diferente. Puedes atacar tan a menudo como quieras, y puedes atacar tantos territorios como quieras en un turno. Depende de ti.

LA BATALLA

1. Primero, coge el número de tropas con las que quieras atacar y desplázalas hasta el territorio atacado. Puedes atacar con un máximo de tres tropas; no importa cuántas tropas tengas en un territorio, solo puedes atacar con una, dos o tres.

Una regla importante para recordar: nunca puedes dejar un territorio vacío. Siempre debes dejar al menos una tropa retrasada para protegerlo.

2. Luego, el defensor elegirá usar una o dos tropas para defender su territorio. No importa cuántas tropas tenga en un territorio, el defensor solo puede defender con una o dos. A diferencia del atacante, el defensor puede utilizar su última tropa en la batalla; no necesita dejar una retrasada.

Nota: Tanto si eres el atacante o el defensor, cuantos más dados lances, más oportunidades tendrás de ganar la batalla. Sin embargo, esto también aumenta el número de tropas que puedes perder.

3. Ahora comienza la batalla. El atacante lanzará un dado rojo por cada tropa atacante, y el defensor lanzará un dado azul por cada tropa defensora. Ambos jugadores lanzan los dados al mismo tiempo.



El ejército azul ha atacado el territorio del ejército amarillo con dos tropas. Fíjate que el ejército azul ha dejado una tropa en el territorio original.

¿QUIÉN GANA LA BATALLA?

Es fácil: se compara el dado de ataque de mayor valor con el dado de defensa de mayor valor, y así sucesivamente. Luego, por cada par de dados, si el dado de ataque es mayor, el defensor pierde una tropa del territorio atacado. Pero si el dado de defensa es mayor, el atacante pierde una tropa del territorio desde el que ataca. (Las tropas derrotadas se vuelven a poner con el resto de tropas que no están en el tablero.) Si se lanza diferente número de dados, los números inferiores se ignoran.

Notas:

- En caso de empate, el defensor siempre gana.
- El atacante nunca puede perder más de dos tropas en una sola tirada.
- Si el defensor tiene una o más tropas en el territorio después del ataque, cualesquiera tropas atacantes supervivientes regresan al territorio desde el que atacaron. Sin embargo, el atacante puede atacar de nuevo, si quiere.

EJEMPLO 1 DADO DEL ATACANTE: 3, 4 DADO DEL DEFENSOR: 2, 5 Par de mayor valor RESULTADO: El defensor pierde una tropa.	EJEMPLO 3 Par de mayor valor: 3, 4 Siguiente par de mayor valor: 2, 5 RESULTADO: El atacante pierde dos tropas.
EJEMPLO 2 Par de mayor valor: 3, 4 Siguiente par de mayor valor: 2, 5 RESULTADO: El defensor pierde una tropa y el atacante pierde una tropa.	EJEMPLO 4 Par de mayor valor: 3, 4 RESULTADO: El defensor pierde una tropa.

CAPTURA TERRITORIOS

Si destruyes todas las tropas adversarias en un territorio, capturas ese territorio y debes mantener todas las tropas que sobrevivieron a la batalla en el territorio. También puedes mover tropas allí desde el territorio atacante, si quieres.

Recuerda: Siempre debes dejar al menos una tropa en el territorio desde el que atacaste.

Y no olvides: Puedes atacar tantas veces como quieras en un turno, **incluso si tu primer ataque no tuvo éxito**. De ti depende cuántas veces y cuántos territorios diferentes quieres atacar.

TERMINA TU ATAQUE

Cuando hayas terminado de atacar, si has capturado al menos un territorio, cogerás la carta de territorio de arriba del montón de reparto. (Para saber más sobre las cartas de territorio, mira la página 10.) Luego, puedes hacer maniobras con tus tropas.

3. HAZ MANIOBRAS CON TUS TROPAS

No importa lo que hayas hecho en tu turno, si quieres, puedes terminar tu turno haciendo maniobras con tus tropas. Querrás hacerlo para colocar tus tropas en una posición defensiva mejor o para preparar futuros ataques.

Nota: No es necesario que ganes una batalla ni que intentes un ataque para hacer maniobras con tus tropas. Puedes hacerlo al final de cada turno.

Para hacer maniobras con tus tropas, mueve tantas tropas como quieras desde uno (y solo uno) de tus territorios a otro (solo uno) de tus territorios conectados. Los territorios se consideran conectados si todos los territorios que hay entre medias también están bajo tu control, creando una cadena de territorios conectados. No puedes atravesar territorios enemigos.

Recuerda: Cuando muevas tus tropas de un territorio a otro, siempre debes dejar al menos una tropa retrasada como protección.



Después de terminar de maniobrar con tus tropas, tu turno termina, y pasarás los dados al siguiente jugador.

Nota: Todas las tropas con las que maniobres deben acabar en el mismo territorio.

CÓMO GANAR TROPAS ADICIONALES

Además de recibir nuevas tropas en base al número de territorios y continentes que controles, puedes recibir incluso más tropas intercambiando cartas de territorio.

CARTAS DE TERRITORIO

Si durante tu turno capturas un territorio enemigo, cogerás una carta de territorio de la parte de arriba del montón. (Solo obtienes una carta, incluso si has capturado varios territorios.)

Tienes que intentar conseguir grupos de tres cartas en cualquiera de las siguientes combinaciones:



3 cartas del mismo tipo de tropa

Cuando consigas un grupo de tres cartas de territorio, puedes intercambiarlas al comienzo de tu próximo turno por tropas nuevas. Consigues más tropas dependiendo de cuántos grupos se hayan intercambiado, independientemente de quién los haya intercambiado. (Mira el cuadro de la derecha.) Tras el sexto grupo intercambiado, cada grupo adicional intercambiado aumenta el número de tropas en cinco. Por ejemplo, el séptimo grupo intercambiado valdrá 20 tropas, el octavo 25 tropas, y así sucesivamente.

Recuerda: 'Primer' y 'segundo' grupo, etc. se refiere a grupos intercambiados por cualquier jugador durante el juego. Por ejemplo, si intercambias el tercer grupo del juego, recibes ocho tropas, incluso si es el primer grupo que intercambias tú.

Nota: Si tienes cinco o seis cartas al principio de tu turno, debes intercambiar al menos un grupo, y puedes intercambiar otro grupo si lo tienes.

Como consulta rápida, mantén los grupos de cartas intercambiadas boca arriba bajo los bordes del tablero para llevar la cuenta del número de grupos intercambiados. (Mira el ejemplo de la derecha.)



1 carta de cada tipo de tropa



2 cartas del mismo tipo de tropa y una carta 'comodín'

El primer grupo intercambiado = 4 tropas
El segundo grupo intercambiado = 6 tropas
El tercer grupo intercambiado = 8 tropas
El cuarto grupo intercambiado = 10 tropas
El quinto grupo intercambiado = 12 tropas
El sexto grupo intercambiado = 15 tropas



BONIFICACIÓN POR TERRITORIOS OCUPADOS

Si cualquiera de las tres cartas que intercambias muestra el dibujo de un territorio que tú ocupas, recibes dos tropas extra. Debes colocar ambas tropas en ese territorio en particular.

ELIMINA A UN ADVERSARIO

Si eliminas a un adversario al derrotar su última tropa sobre el tablero, ganas cualquier carta de territorio que tuviera ese jugador.

- Si al ganarle obtienes seis o más cartas, debes intercambiar inmediatamente los grupos necesarios para reducir las cartas de tu mano a cuatro o menos, pero una vez tengas en la mano cuatro, tres o dos cartas, debes dejar de intercambiar.
- Sin embargo, si ganar te otorga menos de seis cartas, debes esperar hasta el comienzo de tu próximo turno para intercambiar un grupo.
- Fíjate que únicamente puedes intercambiar cartas después de una batalla si eliminas a un adversario y recibes suficientes cartas para tener seis o más. En cualquier otro caso, solo puedes intercambiar cartas al comienzo de tu turno.
- Por supuesto, si tu misión secreta era eliminar a ese adversario, tú ganas el juego.

EL GANADOR

El jugador que primero complete su misión secreta – y revele la carta de **Misión Secreta** para demostrarlo – gana.

Importante: En RISK Misión Secreta, es posible que cumplas tu misión con la ayuda (generalmente no intencionada) de otro jugador. Por ejemplo, si tu misión es destruir todas las tropas amarillas del tablero, ese jugador te habrá ayudado a cumplir tu Misión Secreta.

No te preocupes si no puedes recordar todas las reglas la primera vez que juegues. Diviértete, sigue jugando, ¡y disfruta de la partida!

Muy pronto entenderás el juego, y cada vez que juegues, lo harás un poquito mejor. Antes de darte cuenta, ¡serás un magnífico comandante militar gobernando el mundo!

Recuerda,
cada turno está
formado por
tres acciones:

1. Recibe tropas nuevas.
2. Ataca (si quieres).
3. Haz maniobras con tus tropas (si quieres).

JUEGO 2: RISK Clásico (3-5 jugadores)

En RISK Clásico, debes conquistar el mundo entero... y ser el último ejército que quede en pie.

OBJETIVO DEL JUEGO

Eliminar a todos tus adversarios y ocupar cada territorio del tablero.

PREPARACIÓN

1. Primero cada jugador elige un ejército. Luego se determina cuántas tropas recibe cada jugador para empezar el juego, dependiendo del número de jugadores.

3 jugadores

Cada jugador empieza con 35 peones de Infantería

4 jugadores

Cada jugador empieza con 30 peones de Infantería

5 jugadores

Cada jugador empieza con 25 peones de Infantería

2. Cada jugador lanza un dado, y quien saque el número más alto coloca un peón de Infantería en cualquier territorio del tablero que elija. Luego, empezando por la izquierda, todos los jugadores se turnan para colocar un peón de Infantería en un territorio

desocupado. Se continúa así hasta que se hayan ocupado los 42 territorios.

3. Una vez los 42 territorios hayan sido reclamados, los jugadores se turnan para colocar un peón adicional de Infantería en cualquiera de sus territorios. Se continúa haciendo esto hasta que todos los jugadores hayan colocado sus peones de Infantería iniciales. (Nota: No hay límite al número de tropas que puedes colocar en un mismo territorio. Puedes colocar muchas en un territorio y pocas en tus otros territorios. Como muchas cosas en RISK, todo depende de ti.)
4. A continuación, baraja el montón de cartas de territorio (no olvides quitar las cartas de Misión Secreta) y colócalo boca abajo junto al tablero.
5. Ahora ya está todo listo para el primer turno. El jugador que puso la primera tropa tiene el primer turno.
6. La partida continúa igual que en RISK Misión Secreta. Sin embargo, en esta ocasión no hay misiones secretas. Tu objetivo es simplemente eliminar al resto de jugadores.

EL GANADOR

El ganador es el primer jugador que elimine a todos los adversarios capturando los 42 territorios del tablero. Este jugador ahora ha conquistado el mundo y es el nuevo gobernante global.

JUEGO 3: RISK PARA 2 JUGADORES

El juego RISK para 2 jugadores se juega como el RISK Clásico, con una importante excepción: además de tu ejército y el de tu adversario, hay también un ejército 'neutral' sobre el tablero, que actúa como intermediario entre tú y tu adversario.

OBJETIVO DEL JUEGO

Eliminar a tu adversario capturando todos sus territorios.

CÓMO JUGAR

1. Tú y tu adversario elegís un ejército. Luego uno de vosotros elige un tercer ejército de color para que sea 'neutral'. Una vez elegidos los tres ejércitos, coge 40 peones de Infantería por cada uno. Estas serán las tropas que uses para empezar el juego.
2. Quita las cartas de Misión Secreta y las dos cartas 'comodín'. Luego baraja y reparte el resto de cartas, boca abajo, en tres montones iguales: uno para ti, uno para tu adversario y uno para el ejército neutral. Cada jugador, incluyendo el ejército neutral, debe recibir 14 cartas.
3. A continuación, coloca uno de tus peones de Infantería en cada uno de los 14 territorios mostrados en las cartas que has recibido. Tu adversario hace lo mismo. Luego coloca un peón de Infantería neutral en cada uno de los 14 territorios que el ejército neutral ha recibido.
4. Después de que cada territorio del tablero haya sido reclamado, tú y tu adversario os turnáis para colocar el resto de vuestras tropas: coloca dos tropas sobre un territorio o dos de los que ocupes, hasta terminar tus 40 peones de Infantería iniciales. Luego turnaos para colocar una tropa neutral en cualquier territorio neutral que quieras, colocándola allí para bloquear un posible avance de tu adversario. Continúa así hasta usar las 40 piezas de Infantería iniciales del ejército neutral.
5. Una vez los tres juegos de 40 peones de Infantería hayan sido colocados sobre el tablero, devuelve las dos cartas 'comodín' al montón, barájalo y empezad a jugar. El resto del juego RISK para 2 jugadores es igual que el RISK Clásico.

EL ATAQUE

En tu turno, puedes atacar cualquier territorio adyacente o conectado por una línea marítima a uno tuyo. Cuando ataques un territorio neutral, tu adversario lanza los dados para defender ese territorio neutral.

El ejército neutral no puede atacar y nunca recibe refuerzos durante el juego.

EL GANADOR

Para ganar, sé el primer jugador en eliminar a su adversario capturando todos sus territorios. No tienes que eliminar al ejército neutral. Normalmente, todas las tropas neutrales son eliminadas antes de que el juego termine. Si sucede esto, no te preocupes. La partida continúa hasta que un jugador gane al otro.

JUEGO 4: RISK CAPITAL (3-5 jugadores)

RISK Capital es una versión más corta del RISK Clásico, para esos jugadores que quieren jugar una partida más rápida o que simplemente quieren experimentar una versión diferente de RISK. Antes de jugar a RISK Capital, deberías leer las reglas completas de RISK Clásico.

OBJETIVO DEL JUEGO

Capturar todos los Cuarteles Generales adversarios mientras mantienes el control de los tuyos.

CÓMO JUGAR

1. Tras desplegar tus tropas al comienzo del juego de la misma forma que en RISK Clásico, elige uno de los territorios que hayas ocupado y conviértelo en tu Cuartel General (pero no se lo digas a nadie). Luego, sin revelar el territorio elegido, busca su carta de territorio y colócala boca abajo frente a ti.
 - Si capturas un Cuartel General adversario, coloca la carta del Cuartel General que has ganado boca arriba frente a ti para demostrar que lo has capturado.
 - Si en cualquier momento tu Cuartel General es capturado por un adversario, no estás eliminado del juego. Simplemente entrega tu carta a ese adversario y sigue jugando.
 - No uses una carta de Cuartel General como parte de un grupo de cartas. Es buena idea mantener todas las cartas de Cuarteles Generales en un montón separado del resto de cartas que recibes durante el juego para no confundirlas.
2. Después de que todo el mundo, por turnos, haya seleccionado un Cuartel General, todos los jugadores dan la vuelta a sus cartas, revelando la localización de sus Cuarteles Generales.

Ahora comienza el juego. La forma de juego es igual que en RISK Clásico, con estas excepciones:

EL GANADOR

Para ganar, sé el primer jugador que capture todos los Cuarteles Generales adversarios (mientras mantienes el control del tuyo).

Si quieres, puedes hacer el juego incluso más corto:

4 jugadores

Captura 2 Cuarteles Generales adversarios cualesquiera mientras controlas el tuyo.

5 jugadores

Captura 3 Cuarteles Generales adversarios cualesquiera mientras controlas el tuyo.

CONSEJOS ÚTILES Y ESTRATEGIA

En todos los juegos RISK, recuerda estos cuatros consejos de estrategia mientras juegas:

1. Conquista continentes enteros: así conseguirás más tropas.
2. Vigila a tus enemigos: si están aumentando sus tropas en los territorios o continentes adyacentes, pueden estar planeando atacarte. ¡Cuidado!
3. Fortifica las fronteras adyacentes a territorios enemigos para defender mejor en caso de que un vecino decida atacarte.
4. No importa cuántas tropas recibas al comienzo de tu turno, desplégalas con cuidado, tanto para prepararte para un ataque o para defenderte. Una buena estrategia militar es mover tus tropas al frente, fortificando territorios que sean frontera con territorios enemigos.

PREGUNTAS FRECUENTES

- P.** ¿Qué es exactamente un ataque?
- R.** Un ataque es una o más batallas que se luchan para capturar uno o más territorios en un turno. Un ataque empieza cuando lanzas los dados por primera vez, y termina cuando decides parar, haces maniobras con tus tropas si lo necesitas, y pasas los dados al jugador de tu izquierda.
- P.** ¿Durante cuánto tiempo puedo atacar en un turno?
- R.** En un solo turno, puedes, si quieres, atacar cualquier territorio adyacente durante el tiempo que quieras, siempre que tengas al menos dos tropas en el territorio desde el que atacas.
- P.** ¿Cuándo debería dejar de atacar y terminar mi turno?
- R.** Para ganar, debes atacar y conquistar territorios. Sin embargo, esto no significa que debas atacar todos los territorios adyacentes en cada turno. Cuanto más dure tu ataque, más tropas puedes perder, y por tanto más dispersado estarás y vulnerable serás. Después de todo, cuantos más territorios ocupes, menor será el número de tropas que tengas en cada uno. Esto puede hacer más fácil a tus adversarios capturar tus territorios y quizás eliminarte de la partida.
- P.** ¿Qué pasa si me quedo sin tropas?
- R.** Puedes usar tropas de otro color o una hoja de papel para llevar un seguimiento de la distribución de tu ejército.
- P.** ¿Cuántas cartas de territorio puedo ganar en un solo turno?
- R.** No importa cuántos territorios captures en un turno, únicamente recibes una carta de territorio al final de ese turno. Sin embargo, cuando ocupas los territorios de un jugador vencido, recibes todas las cartas de ese jugador.