



## **REGOLAMENTO DEL GIOCO**

Scarica questo regolamento e tutto il materiale di FabRisiko! gratuitamente dal sito:  
[www.fabrianopoli.it](http://www.fabrianopoli.it)

# **FABRISIKO!**

## **Versione del gioco base 1.0**

### **INTRODUZIONE**

E' sempre più armata la frazione vicina...

Mentre la città di Fabriano è totalmente impegnata in un progetto molto ambizioso, il progetto Accendiamo Fabriano, tra le frazioni c'è tensione e la situazione sembra non voler migliorare. Quando una azienda produttrice di cappe viene convertita in una azienda produttrice di carri armati, e per la prima volta nella storia viene costruito un carro armato nel territorio fabrianese in una delle frazioni più popolate, la situazione precipita...

### **ELENCO DEL MATERIALE**

#### Gettoni risorse:

Taglio 1 risorsa: 40  
Taglio 2 risorse: 30  
Taglio 5 risorse: 25  
Taglio 10 risorse: 20

Quantità totale di risorse: 425

#### Unità:

Fanteria: 32  
Carro armato: 24  
Caccia: 16  
Bombardiere: 12

Quantità totale di unità: 84

#### Strutture:

Sito AA: 36  
Complesso industriale: 36

Segnalini territorio: 32

Tabellone di gioco: 1

Tabellone Campo di battaglia: 1

Schede delle Frazioni maggiori: 4

Tabella di riepilogo unità e strutture: 1

Carte di FabRisiko

Carte strategiche: 22

Carte Evento: 33

Quantità totale di carte: 55

Inoltre per giocare avrai bisogno di uno o più dadi a dieci facce (abbreviato D10).

## **STAMPA E PREPARAZIONE DEL MATERIALE**

Avrai bisogno oltre al materiale elencato sotto, di una buona quantità di inchiostro nella stampante, colla stick, forbici e taglierina, righello, e soprattutto molta pazienza e diverso tempo necessari per la preparazione. Non preparare tutto il materiale da solo, ma insieme ad altri tuoi amici.

### **CAMPO DI BATTAGLIA**

Stampare 1 copia del file campo\_di\_battaglia su carta di media qualità A4 (meglio se leggermente patinata). Una volta ritagliato incollarlo su un cartone abbastanza spesso. Il campo di battaglia non deve piegarsi ed essere più rigido possibile.

### **CARTE**

Stampare 1 copia di ognuno dei seguenti file su cartoncino A4 bianco poco spesso e di qualità medio-bassa:

carta\_evento\_stamp01, carta\_evento\_stamp02, carta\_evento\_stamp03,  
carte\_strategia\_stamp01, carte\_strategia\_stamp02

Stampare 3 copie del file carte\_retro\_stamp01.

Le carte vanno ritagliate seguendo il bordo esterno. Inoltre ogni carta ha un lato interno ed un lato esterno identico per tutte le carte. Incollare ogni lato interno con un lato esterno. Lasciare asciugare le carte per diverse ore prima di usarle.

### **GETTONI RISORSA**

Stampare 1 copia di ognuno dei seguenti file su cartoncino A4 bianco poco spesso e di qualità medio-bassa:

risorse\_stamp01, risorse\_stamp02, risorse\_stamp03.

Ritagliare ogni gettone seguendo i bordi esterni, piegare a metà il gettone in modo che i due lati, perfettamente uguali, siano uno sopra l'altro. Incollare i due lati tra loro.

### **TABELLONE DI GIOCO**

Stampare su carta A4 di media qualità (meglio se leggermente patinata), questi 9 file. Ognuno è una porzione del tabellone di gioco.

mappa2\_01, mappa2\_02, mappa2\_03, mappa2\_04, mappa2\_05, mappa2\_06, mappa2\_07,  
mappa2\_08, mappa2\_09

Ritagliare ogni porzione del tabellone di gioco. Una alla volta, le porzioni del tabellone di gioco vanno incollate su un cartone molto spesso e di grandi dimensioni (per sicurezza trovate un cartone di 63x58 cm, l'eccedenza potete poi ritagliarla). Fare attenzione perché ogni porzione del tabellone si sovrappone a quella successiva per circa 0,5 cm. Incollate ogni porzione di tabellone sul cartone spesso, e poi la successiva sovrapponendola coprendo lo spazio in comune. Quando tutte e nove le porzioni sono incollate sul cartone se necessario tagliate eventuali parti del cartone di supporto eccedenti. Il tabellone di gioco non deve piegarsi ed essere più rigido possibile.

## SCHEDE DELLE FRAZIONI MAGGIORI

Stampare 1 copia di ognuno dei seguenti file su cartoncino A4 bianco poco spesso e di qualità medio-bassa:

scheda\_frazione\_gialla, scheda\_frazione\_nera, scheda\_frazione\_rossa, scheda\_frazione\_verde

Ritagliate ogni scheda seguendo i contorni esterni e poi piegate esattamente a metà ogni scheda in modo che i lati stampati siano rivolti verso l'esterno. Incollate i due lati tra loro.

## UNITA', STRUTTURE E SEGNALINI TERRITORIO

Stampare 1 copia di ognuno dei seguenti file su cartoncino A4 bianco poco spesso e di qualità medio-bassa:

stampa\_giallo\_unità01, stampa\_giallo\_unità02, stampa\_giallo\_unità03

stampa\_nero\_unità01, stampa\_nero\_unità02, stampa\_nero\_unità03

stampa\_verde\_unità01, stampa\_verde\_unità02, stampa\_verde\_unità03

stampa\_rosso\_unità01, stampa\_rosso\_unità02, stampa\_rosso\_unità03

Ritagliare ogni unità, struttura o segnalino seguendo i bordi esterni incluse le due fessure alla base che servono per poter incastrare le due basi bianche e poter tenere così in piedi l'unità. Piegarle poi ogni unità esattamente a metà in modo che i lati stampati siano rivolti verso l'esterno. Piegarle verso l'interno le due basi bianche. Una volta che l'unità è stata piegata in questo modo si possono incastrare le due basi usando le due fessure. In questo modo l'unità si regge in piedi e può essere utilizzata nel gioco. Non usare colla sulla base delle unità, strutture e segnalini. In questo modo, infatti, una volta terminata la partita le unità possono essere "smontate" e disposte in gran quantità una sopra l'altra: si guadagna molto spazio quando sono riposte in una scatola.

## TABELLA RIEPILOGO UNITA' E STRUTTURE

Stampare 1 copia di ognuno dei seguenti file su cartoncino A4 bianco poco spesso e di qualità medio-bassa:

tabella\_riepilogo\_stampa

Una volta ritagliata la tabella è consigliato incollarla su un cartone spesso.

## REGOLAMENTO DEL GIOCO

Stampare questo file che stai leggendo su carta A4 normale da fotocopiatrice a bassa qualità.

regolamento\_Fabrisiko

## IL TABELLONE DI GIOCO E I TERRITORI

Il tabellone di gioco si suddivide in 35 territori: 34 sono territori delle frazioni di Fabriano e uno è la città stessa di Fabriano. Oltre al nome della frazione o della città, è riportato il numero di risorse che quel territorio fornisce ogni turno di gioco al giocatore che lo possiede. A seconda del numero di abitanti e della importanza le frazioni forniscono quantità differenti di risorse ogni turno. La città di Fabriano fornisce il numero più alto di risorse per turno (10 risorse).

Se invece di un tratto grigio, che delimita il più delle volte il confine tra un territorio e l'altro, sono raffigurate delle montagne, significa che si è in presenza di una catena montuosa. Tutte le unità carro armato non possono mai attraversare questi confini, e le unità di fanteria impiegano due turni per attraversare il confine, come se il confine montuoso fosse un piccolo territorio a sé. Gli aerei ignorano completamente la presenza dei confini montuosi. Unità di fanteria di giocatori diversi che si trovano sullo stesso tratto di catena montuosa, possono combattere tra loro, ma tutte le unità colpiscono con un 1 solamente (invece del solito 2 o meno).

Ci sono quattro Frazioni Maggiori, il loro nome è sottolineato e il loro centro abitato è ben evidenziato: queste sono i territori iniziali di ogni giocatore. Sono le quattro frazioni più popolate e

importanti. Ogni giocatore dovrà guidare una di queste quattro frazioni ed espandersi conquistando le frazioni vicine e la città di Fabriano.

## **LA SCHEDA DELLA FRAZIONE MAGGIORE**

Ad ognuna delle quattro Frazioni maggiori, è abbinata una scheda della Frazione maggiore. Ogni giocatore all'inizio della partita prende una scheda della Frazione maggiore, pescandone una senza guardare il lato interno. Il giocatore guiderà la frazione descritta sulla scheda da lui pescata e prenderà quindi le unità e strutture del relativo colore.

Le schede della frazione sono: Melano, Marischio, Collamato e Albacina e ad ogni frazione è associato un colore diverso: rosso, verde, giallo e nero.

Sul riquadro di sinistra oltre al numero di risorse prodotte ogni turno dalla Frazione maggiore, sono riportate eventuali abilità speciali e penalità di quella frazione. Inoltre in un riquadro in alto a destra sono riportate le unità iniziali, ovvero quelle unità che si possiedono nel territorio della Frazione maggiore all'inizio della partita.

Sul riquadro di destra troviamo due spazi: Risorse possedute e Unità acquistate. In questi spazi il giocatore piazza i gettoni risorsa posseduti e le unità che sono state già acquistate ma non sono ancora piazzate sul tabellone di gioco. Il retro della scheda della frazione è uguale per tutte e quattro e riporta la scritta: Scheda della frazione maggiore.

## **TERMINI IMPORTANTI**

Ogni singolo giocatore segue un turno di gioco. Il turno globale di gioco è l'unione in senso antiorario di tutti i turni di gioco. Così in una partita a quattro giocatori il primo turno globale di gioco ha termine quando tutti e quattro i giocatori hanno seguito il loro primo turno.

In FabRisiko si utilizzano solamente dadi a dieci facce (abbreviati come D10). Nel caso si richieda di effettuare un lancio di 1D5 basta lanciare il dado a dieci facce e dividere per due il risultato.

## **LE MODALITA' DI GIOCO E LE CONDIZIONI DI VITTORIA**

E' possibile giocare a FabRisiko! Con due diverse modalità di gioco. Nella partita tradizionale il vincitore è chi conquista per primo un determinato numero di territori

FabRisiko è un gioco da 2 a 4 giocatori e il numero di territori da conquistare per vincere varia in base al numero di giocatori.

2 giocatori: chi conquista 26 territori su 35 per primo è il vincitore (75% del totale)

3 giocatori: chi conquista 23 territori su 35 per primo è il vincitore (66% del totale)

4 giocatori: chi conquista 21 territori su 35 per primo è il vincitore (60% del totale)

Nella seconda modalità, chiamata modalità Torneo, il vincitore è colui che ha ottenuto il maggior numero di punti al termine dei 180 minuti (3 ore) della partita. La modalità Torneo è consigliata ai giocatori che hanno una buona conoscenza ed esperienza con FabRisiko!

Le regole del gioco per il resto sono identiche. Dovrà essere presente un arbitro di gioco nella modalità Torneo, che controllerà che i giocatori rispettino le regole e registrerà il passare del tempo. Di comune accordo, i giocatori possono fare durante la partita di torneo quante pause desiderano ma l'arbitro di gioco dovrà fermare il tempo e fare in modo che comunque la durata effettiva della partita sia sempre di 180 minuti.

Al termine di quel turno globale di gioco la partita ha termine e l'arbitro di gioco per ogni giocatore calcola il suo punteggio seguendo questa tabella. Colui con il punteggio maggiore è il vincitore.

-Città di Fabriano posseduta -15 punti

-Al termine della partita si possiede il maggior numero di territori -12 punti

- Ogni altra Frazione Maggiore posseduta -8 punti
- Propria Frazione Maggiore posseduta -5 punti
- Si possiede, al termine delle partite, il maggior numero di risorse -3 punti
- Ogni propria struttura sul tabellone di gioco -1 punto
  
- Si è barato in modo evidente e si è cercato di aggirare le regole in tutti i modi o si è offeso verbalmente l'arbitro di gioco (a discrezione dell'arbitro di gioco) –sottratti da 5 a 10 punti a seconda della gravità

In caso di esatta parità di punteggio tra due o più giocatori il vincitore è colui con il maggior numero di territori posseduti al termine della partita.

## **IL TURNO DI GIOCO**

Questo è il turno di gioco schematizzato, passeremo poi punto per punto a descriverlo in dettaglio.

-Determinare la propria Frazione Maggiore e la sequenza di gioco, piazzare le unità e strutture iniziali sul proprio territorio di partenza.

1-A Pescare 1 carta per ogni tre territori che si possiedono

1-B Si deve giocare obbligatoriamente 1 carta evento, a propria scelta

2 Piazzamento unità e strutture acquistate nel turno precedente

3 Acquisto nuove unità e strutture

4-A Movimento di invasione

4-B Battaglie in tutti i territori invasi (subito prima della battaglia si possono giocare le carte strategiche)

4-C Movimento di proprie unità in territori alleati

5 Raccolta risorse da tutti i propri territori

Prima di iniziare il gioco mischia le schede della frazione maggiore senza guardare il lato interno. Ogni giocatore pesca una scheda. Il giocatore guiderà la frazione che è descritta nella scheda che ha pescato e prenderà le unità e strutture del rispettivo colore della propria frazione. Una volta che tutti i giocatori hanno la propria scheda della frazione maggiore davanti a se , piazzata sul tavolo, ogni giocatore lancia 1D10. Chi ottiene il punteggio più alto è il primo a giocare e gli altri seguono in nell'ordine di gioco in senso antiorario.

Ogni giocatore piazza le unità e strutture iniziali nel territorio della propria frazione maggiore.

Il primo giocatore pesca 1 carta dal mazzo di carte di FabRisiko per ogni 3 territori che possiede. Dunque all'inizio della partita non può pescare nessuna carta (ha solo un territorio). Le carte sono divise in due tipi: le carte strategiche che si utilizzano prima di una battaglia (nella fase 4-B), e le carte evento che vedremo subito. Nella fase immediatamente successiva, infatti, il giocatore attivo è obbligato a giocare 1, e solo una, carta evento del suo mazzo, sia che questa abbia effetti negativi o positivi. Il giocatore può scegliere quale carta giocare. Se non possiede carte evento nel proprio mazzo allora salta questa fase senza fare nulla (fase 1-B).

Nella fase successiva, la fase 2, il giocatore può trasferire le unità acquistate nel suo turno precedente, dalla sua scheda della frazione maggiore ad un territorio che possiede sul tabellone di gioco. Le unità di fanteria possono essere piazzate su qualsiasi proprio territorio mentre tutte le altre unità devono essere obbligatoriamente piazzate su un territorio che contenga la struttura Complesso Industriale. In pratica le unità e strutture piazzate entrano immediatamente in gioco e possono muovere e attaccare in questo stesso turno.

Subito dopo il giocatore, pagando con i gettoni delle risorse, che conserva sulla sua scheda della frazione maggiore, può acquistare le unità e strutture che desidera. Queste unità e strutture dovranno essere piazzate sul tabellone nel suo turno successivo nella fase 2. Ogni unità e struttura ha un costo in risorse. Non esiste limite al numero di unità e strutture che un giocatore può acquistare ogni turno, a patto che abbia risorse sufficienti. E' vietata qualsiasi forma di prestito di denaro tra giocatori. Quando le unità e strutture di un giocatore sono fisicamente terminate allora non ne può costruire altre fino a che alcune non vengano rimosse dal tabellone di gioco.

Ora il giocatore ha la possibilità nella fase 4-A di muovere tutte le unità che desidera in territori neutrali o nemici, senza nessun limite sul numero di territori invasi. Un proprio territorio può rimanere senza unità senza effetti, ma è importante al fine di evitare confusione piazzare sempre un segnalino del territorio del proprio colore su un territorio per indicarne l'appartenenza. Da notare che tutte le unità carro armato non possono mai attraversare i confini con raffigurate delle montagne, e le unità di fanteria impiegano due turni per attraversare il confine, come se il confine montuoso fosse un piccolo territorio a sé. L'unità di fanteria viene piazzata quindi sopra il confine montuoso tra il confine dei due territori. Gli aerei ignorano completamente la presenza dei confini montuosi.

Una volta che il giocatore ha invaso tutti i territori che desidera allora passa alla fase 4-B, la fase delle battaglie. Il giocatore deve risolvere una battaglia alla volta per ogni territorio invaso. Se nel territorio invaso non ci sono unità, allora conquista automaticamente quel territorio e sostituisce il segnalino del territorio del nemico con uno del proprio colore.

Da notare subito che il carro armato non può mai combattere contro unità aeree e quindi infliggere loro danni. Un carro armato non può muovere da un territorio ad un altro nemico che contenga una sola unità aerea: sarebbe per il carro un suicidio! Nello stesso modo non è possibile per una unità carro armato e una fanteria invadere un altro territorio con una sola unità aerea nemica: sarebbe sempre un suicidio infatti la fanteria ha la capacità di difendersi da unità aeree ma mai di attaccarle. Nel caso invece nel territorio nemico ci sia ad esempio una unità aerea, un carro e una fanteria, il giocatore attaccante può invadere il territorio con un solo carro, ma nella migliore delle ipotesi il carro attaccante può distruggere sia la fanteria che il carro nemico ma poi verrebbe automaticamente distrutto dall'aereo. Comunque il carro attaccante si è sacrificato ed ha ottenuto dei risultati: non ha conquistato il territorio ma ha indebolito notevolmente l'esercito che lo difendeva.

La fanteria può, solamente quando si difende un territorio, decidere di effettuare un attacco alternativo a quello tradizionale contro unità aeree. Per fare questo prima dell'inizio della battaglia il giocatore a difesa può scegliere una propria unità di fanteria per ogni unità aerea nelle file nemiche, e piazzarla nel riquadro sul campo di battaglia denominato "Fanteria AA".

Una volta utilizzata per la difesa antiaerea per tutto il combattimento quella fanteria è adibita a quello scopo e non può tornare al combattimento tradizionale. In aggiunta quando l'attaccante infligge almeno un colpo al difensore con un aereo, il difensore dovrà eliminare per prime le sue unità di fanteria AA.

La fanteria AA lancia 1D10. Se ottiene un 1 viene inflitto un colpo ad un aereo nemico. Sarà l'attaccante a decidere quale dei suoi aerei eliminare.

Gli aerei, sia caccia che bombardieri possono attaccare qualsiasi altra unità nemica. Tuttavia nella fase 4-A, ovvero se invadono un territorio nemico in volo anche senza fermarsi nel quale è costruita la struttura Sito AA, devono lanciare 1D10 per vedere se l'aereo viene distrutto dai missili antiaerei nemici. Lancia un dado per ogni tua unità aerea. Se il risultato è un 1 o 2 l'aereo è immediatamente distrutto e rimosso dal gioco. Con qualsiasi altro punteggio l'aereo non subisce danni.

Solo le unità terrestri possono conquistare un territorio nemico. Se possiedi un aereo che invade un territorio nemico e distrugge magari tutti le sue unità terrestri (non conteneva unità aeree e le sue unità di fanteria AA non sono state efficaci), non puoi sostituire il segnalino del territorio nemico con uno del tuo colore perché, insieme all'aereo, non possiedi almeno una unità terrestre che ha invaso con successo il territorio nemico. Anzi, l'aereo non può rimanere sul territorio nemico non conquistato, e deve tornare su un tuo territorio. Se ha terminato i suoi 4 punti movimento e non può più muovere (questo vale sia per territori neutrali che nemici) il tuo aereo è perso ed eliminato dal gioco. Dunque è consigliato per un aereo caccia muovere 2 territori nella fase 4-A, passare all'attacco, e nella fase 4-C muovere di due territori nel territorio di partenza o qualsiasi altro proprio territorio. Per il bombardiere vale lo stesso consiglio, solamente che avendo un movimento totale pari a 6, può muovere 3, attaccare tradizionalmente o effettuare l'attacco strategico, e muovere ancora 3 sopra un proprio territorio.

Subito prima della battaglia sia il giocatore che difende un territorio che quello che attacca possono giocare quante carte strategiche desiderano. Non importa chi dei due giocatori annunci per primo di giocare le carte. Le carte vengono piazzate accanto al campo di battaglia per ricordare i loro effetti nel corso della battaglia. Al termine della battaglia tutte le carte vanno scartate. Non è mai possibile in questo momento giocare le carte evento ma solo le carte strategiche. Vedi le descrizioni sulle carte di FabRisiko in seguito per maggiori dettagli. Nota che gli effetti delle abilità speciali o penalità di ogni frazioni si sommano ad eventuali bonus o penalità delle carte strategiche.

Quando un giocatore conquista un territorio nemico che possiede almeno una struttura, per ognuna di questa l'attaccante lancia 1D10 per stabilire se la struttura viene distrutta nella battaglia oppure se riesce a catturarla.

Si consulta la seguente tabella:

1-3 Questa struttura rimane distrutta nel corso della battaglia

4-8 La struttura viene distrutta ma riesci a recuperare alcune sue risorse: prendi 1D5 risorse.

9-10 Riesci a catturare la struttura nemica e convertirla in una del tuo colore.

Un territorio conquistato alla fine del tuo turno fornisce subito il numero di risorse contrassegnato sul tabellone di gioco.

La battaglia si divide in round. Nel primo round il giocatore che ha invaso il territorio (attaccante) lancia 1D10 per ogni sua unità e confronta il punteggio con la capacità di fuoco dell'unità in questione. Se il punteggio è uguale o minore della capacità di fuoco di quella unità allora l'unità ha colpito una unità tra le file nemiche. Il difensore decide quale unità sono colpite, ma non le elimina subito dal campo di battaglia, le piazza nel riquadro Perdite. Questo perché la battaglia tra i due schieramenti in FabRisiko è simultanea e le unità del difensore colpite in realtà non hanno ancora avuto la possibilità di difendersi. Quando l'attaccante ha lanciato un dado per ogni sua unità termina il primo round dell'attaccante e ha inizio il primo round del difensore (colui che difende il proprio territorio). Il difensore lancia 1D10 per ogni sua unità, incluse quelle nella sezione Perdite. Per ogni colpo a segno l'attaccante elimina subito una sua unità a sua scelta. Quando il difensore ha lanciato una volta per tutte le sue unità allora elimina tutte le sue unità nella sezione Perdite. E' terminato il primo round della battaglia. Inizia così il secondo round dell'attaccante, poi il secondo round del difensore e così via sempre con le stesse regole.

La battaglia ha termine solamente quando uno dei due schieramenti viene completamente distrutto. I giocatori non possono ritirarsi dalla battaglia una volta iniziata. Quindi, in una battaglia, ci sarà sempre un vincitore che sia l'attaccante o il difensore.

Il giocatore può, se lo desidera saltare sia la fase 4-A che 4-B.

Quando tutte le battaglie, in ogni territorio invaso, sono state risolte si passa alla fase 4-C.

Il giocatore attivo può spostare tutte le unità che desidera, ma solo tra propri territori senza mai invadere territori neutrali o nemici, o anche spostare nessuna unità e dunque saltare questa fase.

L'ultima fase è la fase 5. Il giocatore controlla sul tabellone di gioco tutti i territori posseduti (in alternativa il valore totale può essere scritto a matita su un foglio bianco) e somma il valore in risorse di ogni territorio. Il valore totale è la quantità di gettoni che prende immediatamente e piazza nella sua scheda della frazione maggiore. Con queste risorse nel suo turno successivo, nella fase 3, può acquistare unità e strutture.

Il turno del primo giocatore è terminato. Procedendo in senso antiorario il secondo giocatore attivo è quello alla sua sinistra e così via. Quando tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno al termine del giro (chiamato anche turno globale), un giocatore può dichiararsi vincitore se ha raggiunto le condizioni di vittoria.

Se un giocatore conquista la Frazione Maggiore di un giocatore avversario allora quest'ultimo dovrà consegnare la sua scheda della Frazione Maggiore. Il giocatore vincitore prende la scheda dell'avversario e tutte le sue eventuali risorse ed unità e strutture in costruzione. Queste le trasferisce subito nella sua scheda. La scheda dell'avversario non ha nessuna utilità per il giocatore vincitore, e non può utilizzare mai le abilità speciali del giocatore vinto.

Il giocatore che ha perso la sua Frazione Maggiore a questo punto non ha più la capacità di costruire nuove unità e strutture e accumulare risorse fino a che non riesca a riconquistare il territorio della sua Frazione Maggiore e riprendere dunque la sua scheda. Quel giocatore può continuare a giocare, anche se in svantaggio, può muovere ed attaccare ad esempio con le unità rimaste sul tabellone di gioco. Inoltre può pescare ed usare ancora le carte con le solite regole e sono valide le regole delle abilità speciali e penalità.

Regola importante: in caso la capacità di fuoco di una unità qualsiasi, dopo aver sommato qualsiasi bonus, raggiunga il numero 10 o lo superi, allora la sua capacità di fuoco è pari a 9. Un valore di 10 significa che l'unità colpisce automaticamente è questo è contrario al regolamento del gioco.

## **ABILITA' E PENALITA' DELLE FRAZIONI MAGGIORI**

Alcune Frazioni maggiori hanno delle abilità speciali, ovvero dei vantaggi caratteristici rispetto alle altre frazioni, altre hanno delle penalità ovvero l'esatto opposto delle abilità speciali. Le regole speciali delle abilità speciali e penalità sono riportate anche nella scheda della Frazione maggiore di ogni giocatore.

### **MARISCHIO**

Abilità speciali: Carnevale di Marischio

*E' un carnevale di tutto rispetto e tra musica e carri molti si lasciano andare e si distraggono...*

Puoi utilizzare questa abilità, se lo desideri, una volta ogni turno subito dopo la fase 1-A. Lancia 1D10:

1-3 Non riesci a combinare nulla

4-8 Puoi cambiare una carta. Scarta una tua carta e pescane una nuova dal mazzo.

9-10 Puoi cambiare due carte. Scarta due tue carte e pescane due nuove dal mazzo.

Penalità: Fabriano vicina

### **FABRIANO VICINA**

*Presto Marischio sarà inglobata con Fabriano e in un futuro non troppo lontano in molti non la ricorderanno nemmeno...*

Ogni volta che invadi la città di Fabriano neutrale lancia 1D10 per stabilire se Fabriano viene conquistata con successo. Consulta la tabella sotto:

1-2 Fabriano si aspettava da tempo un attacco da parte di Ma rischio ed ha preparato tutte le misure possibili. Elimina tutte le unità con le quali avevi invaso la città di Fabriano. Non puoi conquistare Fabriano in questo tuo turno. Riprova il turno successivo se lo desideri.

3-7 I tuoi soldati si rifiutano di eseguire gli ordini per la vicinanza tra Ma rischio e Fabriano e soprattutto per lo stretto rapporto di parentela che lega le loro famiglie con quelle fabrianesi. Ritira tutte le unità di invasione nel territorio di partenza. Non puoi conquistare Fabriano in questo tuo turno. Riprova il turno successivo se lo desideri.

8-10 La città viene conquistata senza problemi.

Se dopo una battaglia con un avversario conquisti Fabriano, la città è automaticamente conquistata.

## COLLAMATO

Abilità speciali: Colle ameno

Penalità: nessuna

## COLLE AMENO

*Pane e cioccolato non sarebbe nulla... Il clima favorevole, il buon vino e il cibo delizioso di questa stupenda frazione non fanno altro che aumentare il morale e la salute fisica dei tuoi paesani e dei tuoi soldati.*

Per il primo round in una battaglia per turno, a scelta del giocatore, tutte le unità che difendono ottengono un bonus di +2.

## MELANO

Abilità speciali: Come un Gambero di fiume

*Dopo aver partecipato per tanti anni alla Festa del gambero di fiume, celebre a Melano, alcuni paesani hanno la capacità... di tornare indietro!*

Una volta per ogni turno puoi rilanciare un tuo dado qualsiasi quando lo desideri. Ogni qualvolta conquisti la città di Fabriano, per quel turno soltanto, ottieni un dado aggiuntivo da rilanciare.

Penalità: nessuna

## ALBACINA

Abilità speciali: Dominio industriale

Penalità: nessuna

## DOMINIO INDUSTRIALE

*Industrie di grandi dimensioni, possono fruttare guadagni notevoli.*

Una volta per turno nella fase della raccolta delle risorse, il giocatore lancia 1D10 e consulta la tabella:

1 Non ottieni nessuna risorsa aggiuntiva

2-6 Ottieni 1 risorsa aggiuntiva

7-9 Ottieni 2 risorse aggiuntive

10 Ottieni 3 risorse aggiuntive

## LE UNITA'

Fanteria

#### Movimento 1

Capacità di fuoco 2

Costo 1

La fanteria può attaccare un'altra unità di fanteria oppure di carri armati. Con una regola speciale in realtà per una unità di fanteria è possibile, anche se per niente facile, abbattere una unità aerea nemica. Solo un giocatore che si difende può utilizzare la sua fanteria come unità antiarea. Può utilizzare una sola unità di fanteria per ogni aereo nemico e deve dichiarare di volerla utilizzare a questo scopo prima che inizi una battaglia. Una volta utilizzata per la difesa antiarea per tutto il combattimento quella fanteria è adibita a quello scopo e non può tornare al combattimento tradizionale. In aggiunta quando l'attaccante infligge almeno un colpo al difensore con un aereo, il difensore dovrà eliminare per prime le sue unità di fanteria AA.

La fanteria AA lancia 1D10. Se ottiene un 1 viene inflitto un colpo ad un aereo nemico. Sarà l'attaccante a decidere quale dei suoi aerei eliminare.

Le unità di fanteria possono attraversare le catene montuose ma in questo caso devono spendere un turno ad attraversare le montagne, in pratica impiegano due turni per spostarsi da un territorio ad un altro in questo caso. Una unità di fanteria viene posta sopra la catena montuosa come se si trattasse di un piccolo territorio. Unità di fanteria di giocatori diversi possono attaccarsi sopra le catene montuose ma in questo caso tutte le unità di fanteria ottengono una penalità: tutte colpiscono con un 1 solamente.

#### Carro armato

Movimento 2

Capacità di fuoco 4

Costo 3

I carri armati possono attaccare altri carri armati o unità di fanteria. Non possono mai attaccare unità aeree. I carri armati non possono mai attraversare territori se devono superare catene montuose.

Dato che il carro ha movimento pari a 2, può se desidera, muovere di 1, conquistare un territorio neutrale, e poi muovere ancora di 1 e conquistare un secondo territorio neutrale. Allo stesso modo se il primo e il secondo territorio sono nemici ma non contengono nessuna unità ed anche se il primo è neutrale o nemico senza unità ed il secondo è nemico e contiene delle unità (in questo caso il carro armato è impegnato in una battaglia nel secondo territorio).

I carri armati sono particolarmente vulnerabili se non hanno nemmeno una unità di fanteria accanto.

#### Aereo caccia

Movimento 4

Capacità di fuoco 5

Costo 5

Possono attaccare qualsiasi altra unità ma non possono distruggere strutture. Deve rispondere ad eventuali siti AA nemici ogni qualvolta attraversi un territorio che contenga questa struttura.

Un caccia che attacca la fanteria sopra una catena montuosa ha una penalità di -1 sulla capacità di fuoco.

#### Aereo bombardiere

Movimento 6

Capacità di fuoco 7

Costo 8

Oltre all'attacco standard verso ogni qualsiasi unità nemica, in alternativa, può bombardare una struttura dopo aver superato un eventuale lancio contro il sito AA. L'attacco alla struttura riesce, come per le unità, con un 7 o meno e la struttura viene rimossa dal tabellone.

Terza alternativa è l'attacco strategico. Un bombardiere che superi un sito AA, può bombardare un territorio nemico che contenga un complesso industriale. Quel giocatore perde immediatamente 1D10 delle sue risorse. L'attacco di qualsiasi tipo sia, avviene sempre nella fase 4-B.  
Un bombardiere che attacca la fanteria sopra una catena montuosa ha una penalità di -2 sulla capacità di fuoco.

## LE STRUTTURE

Complesso industriale

Costo 10

Permette di piazzare nel territorio sul quale è costruito, carri armati, caccia e bombardieri. In un territorio dove non è presente il complesso industriale possono essere piazzate solamente unità di fanteria.

Sito antiaereo

Costo 12

Ogni caccia o bombardiere nemico che attraversi un territorio con un sito AA deve lanciare 1D10. Se si ottiene 1 o 2 l'aereo viene distrutto. Non importa se l'aereo sia solo di passaggio.

Quando un giocatore conquista un territorio nemico che possiede almeno una struttura, per ognuna di questa l'attaccante lancia 1D10 per stabilire se la struttura viene distrutta nella battaglia oppure se riesce a catturarla.

Si consulta la seguente tabella:

1-3 Questa struttura rimane distrutta nel corso della battaglia

4-8 La struttura viene distrutta ma riesci a recuperare alcune sue risorse: prendi 1D5 risorse.

9-10 Riesci a catturare la struttura nemica e convertirla in una del tuo colore.

## ELENCO E DESCRIZIONE DELLE CARTE

### CARTE STRATEGICHE

#### Tregua

*Entrambi i generali dei due eserciti si accordano sul campo di battaglia per una tregua. La battaglia è rimandata a data da definire.*

Gioca questa carta dopo che un giocatore ha invaso un tuo territorio per annullare l'attacco e la battaglia imminente. L'attaccante ritira tutte le sue armate nei territori iniziali. La carta viene scartata.

Una per ogni battaglia.

#### Arma segreta

*Appena uscita dai laboratori militari, questa arma è un potente prototipo funzionante. Provala sul campo di battaglia.*

Un nuovo prototipo di arma viene montato su un qualsiasi tuo mezzo militare (esclusa la fanteria). Gioca questa carta prima di un qualsiasi combattimento. L'unità in questione ottiene +2 sul lancio di dado per tutta la battaglia ma devi pagare 1 risorsa immediatamente.  
Al massimo una per ogni unità in una battaglia.

### Tradimento

*Non tutti sono leali al proprio paese. In effetti quel soldato aveva strane simpatie...*

Gioca questa carta appena prima dell'inizio di una battaglia. L'avversario sceglie una sua unità che passa nelle tue file.

Al massimo una per ogni unità nemica presente sul campo di battaglia.

### Arma biologica

*Nessun gas colorato, nessun odore, niente di niente. Eppure alcuni soldati cominciano già a tossire insistentemente...*

Ogni unità terrestre in entrambi gli schieramenti lancia 1D10 e consulta la tabella:

1-2 Gli effetti del virus sono letali per questa unità. Rimuovila subito dal gioco.

3-8 Se si tratta di un carro armato ha una penalità di -2, mentre la fanteria -1. Questo per tutta la durata della battaglia.

9-10 L'unità non viene contagiata dal virus.

Una per ogni battaglia.

### Attacco fulmineo

*Nessuno si aspettava un attacco improvviso vicino ad una base militare così importante. I difensori non hanno il tempo fisico di rispondere al fuoco...*

Il primo round di un combattimento il difensore non piazza le sue unità colpite nella sezione perdite ma le elimina direttamente.

Una per ogni battaglia.

### Difesa valorosa

*Indifferenti a qualsiasi condizione meteorologica e del terreno, oggi i tuoi soldati si sentono in grado di battere qualsiasi invasore...*

Tutte le unità terrestri ed aeree di un giocatore che si difende ottengono per tutta una battaglia un +1. Una per ogni battaglia.

## CARTE EVENTO

### Ribellione paesana

*In quella tua frazione il bar al centro del paese è stato occupato e i contadini si rifiutano di lavorare.*

Il giocatore alla tua sinistra deve scegliere una tua frazione che non sia quella di partenza o la città di Fabriano. In questa frazione scoppia una violenta ribellione paesana. Puoi spostare tutte le unità in territori adiacenti se ne hai la possibilità, altrimenti sono distrutte. Prendi 2 risorse per ogni struttura e poi eliminale dal tabellone. La frazione si proclama libera e neutrale.

Ogni giocatore ne può giocare una in un turno globale.

### Terremoto

*Il solito sisma di intensità abbastanza alta con epicentro a Colfiorito ha provocato diversi danni anche in una parte del comune di Fabriano.*

Un disastroso terremoto colpisce i tuoi territori. Scegli il territorio di una tua frazione, ma sono colpiti anche tutti i territori adiacenti a questo. Paga 2 risorse per ogni tua struttura in questi territori. Se per una o più strutture non si pagano 2 risorse allora queste sono rimosse dal gioco, e il giocatore può scegliere quale rimuovere.

Se alcuni territori adiacenti sono di uno o più giocatori avversari, questi devono pagare ugualmente 2 risorse per ogni loro struttura su questi territori. Altrimenti le strutture non pagate sono rimosse. Ogni giocatore ne può giocare una in un turno globale.

### Palio di San Giovanni Battista

*Ti lavi il viso con acqua e fiori profumati, inizia così il giorno della festa di S. Giovanni Battista. Quello che ti sorprende è che tutte le frazioni hanno abbandonato le ostilità...*

Fino alla fine di questo turno globale e partire da ora tutte le ostilità sono ferme. Nessun giocatore può invadere territori nemici o neutrali né attaccare. Il turno per il resto si svolge nello stesso modo. Se un giocatore, in aggiunta, possiede la città di Fabriano pesca subito una carta. Solo una volta per ogni turno globale.

### Crescita economica

*Una infinità di cinesi sono arrivati per lavorare nelle industrie medie e grandi nei dintorni di Fabriano. Forse lavorano troppo...*

Aggiungi per questo turno +1 risorse per ogni territorio delle frazioni che possiedi e +3 se possiedi la città di Fabriano. Scarta poi la carta. Ogni giocatore ne può giocare una in un turno globale.

### Sagra Paesana

*La festa raccoglie tutti gli abitanti del paese, ma non solo. In lontananza vedi anche i tuoi odiati nemici provenienti da altre frazioni mangiare con gusto. Tutti hanno il diritto di divertirsi in questa occasione.*

Fino alla fine di questo turno globale a partire da ora nessun giocatore può attaccare nessun tuo territorio. Non puoi invadere nessun territorio neutrale o nemico. Ogni giocatore ne può giocare una in un turno globale.

### Caldo estremo

*L'ultima estate è stata eccezionalmente calda e secca e l'agricoltura ne ha risentito negativamente.*

Ogni giocatore deve pagare 1 risorsa per ogni unità che possiede sul tabellone di gioco per affrontare l'emergenza dell'agricoltura. Se il giocatore non possiede abbastanza risorse deve rimuovere dal gioco una unità a sua scelta per ogni risorsa non pagata.

Solo una volta per ogni turno globale.

### Il Marchigiano

*Non appena è scoppiata la guerra tra le frazioni questa impresa di pompe funebri ha visto volare alle stelle i guadagni e si è espansa: ha sedi in tutte le frazioni di Fabriano. Avrai la possibilità di dividere gli utili con il Marchigiano per un breve periodo...*

Per tutto questo turno per ogni unità di fanteria che viene eliminata a qualsiasi giocatore appartenga, (comprese le tue) guadagni 1 risorsa.

Ogni giocatore ne può giocare una in un turno globale.

### Reperti archeologici

*Per puro caso, in un suo campo un contadino trova dei reperti archeologici. Hanno un immenso valore sia per il loro materiale che per il valore storico.*

Lancia 1D10 e consulta questa tabella:

1-2 Non erano poi di gran valore! Prendi 2 risorse.

3-6 Prendi 1D10 risorse.

7-9 Prendi 1D10+2 risorse

10 Veramente una scoperta storica! Prendi 2D10 risorse.

Ogni giocatore ne può giocare una in un turno globale.

### Scambi commerciali

*Promovendo e incrementando il commercio tra le frazioni maggiori e la città di Fabriano, sei riuscito ad ottenere dei buoni guadagni.*

Per ogni frazione maggiore che possiedi e solo se hai anche la città di Fabriano, lancia 1D5. Somma tutti i punteggi del lancio di dadi. Il totale è il numero di risorse che hai guadagnato. Se non possiedi Fabriano scarta la carta senza usarla.

Ogni giocatore ne può giocare una in un turno globale.

### **Correzioni e idee per la versione 1.1 del gioco:**

-Aggiungere a tutte le carte il numero e l'effetto sul turno o turno globale, come da regolamento

-Preparare una unica tabella riepilogo unità e riepilogo turno di gioco

### Tabella riepilogo turno di gioco di FabRisiko!

<b>1-A Pescare 1 carta per ogni tre territori che si possiedono</b>
<b>1-B Si deve giocare obbligatoriamente 1 carta evento, a propria scelta</b>
<b>2 Piazzamento unità e strutture acquistate nel turno precedente</b>
<b>3 Acquisto nuove unità e strutture</b>
<b>4-A Movimento di invasione</b>
<b>4-B Battaglie in tutti i territori invasi (subito prima della battaglia si possono giocare le carte strategiche)</b>
<b>4-C Movimento di proprie unità in territori alleati</b>
<b>5 Raccolta risorse da tutti i propri territori</b>

### Tabella riepilogo unità e strutture in FabRisiko!

	Movimento	Capacità di fuoco	Costo
<b>Fanteria</b>	1	2(1*)	1
<b>Carro armato</b>	2	4	3
<b>Aereo caccia</b>	4	5	5
<b>Aereo bombardiere</b>	6	7	8
<b>Complesso industriale</b>	—	—	10
<b>Sito AA</b>	—	—	12
*Quando si difende come unità AA.			