



Regolamento di gioco.

Ad eccezione di quanto riportato nelle regole seguenti, fa sempre fede il Regolamento Torneo contenuto nella confezione Risiko! Prestige. Una copia di tale regolamento è pubblicata on-line sul sito web ufficiale di Risiko!: www.risiko.it.

1.Obiettivi Torneo.

Le carte contenute nella confezione Prestige contrassegnate sul dorso con la scritta "Torneo" costituiscono gli speciali obiettivi appositamente studiati per i Tornei. Questi obiettivi sono stati realizzati tenendo conto della difficoltà nella difesa dei singoli territori, quindi, pur essendo diversi gli uni dagli altri, sono estremamente equilibrati.

2.Composizione dei tavoli.

Le partite possono essere giocate con tavoli composti da 4 o 5 giocatori. Idealmente, tutte le partite del torneo dovrebbero avere la stessa composizione numerica per garantire a tutti le stesse probabilità di vittoria, ma gli organizzatori sono liberi di adottare criteri di "correzione" qualora il numero degli iscritti non consentisse questa omogeneità. La composizione dei tavoli può seguire un criterio del tutto casuale o essere parzialmente "pilotata" purché questo metodo serva esclusivamente a garantire il massimo equilibrio possibile e una suddivisione dei giocatori secondo criteri di equità e sportività.

3.Sorteggio ordine di giro.

Ogni tavolo deve provvedere a stabilire un ordine di turno dei giocatori. Per farlo ogni giocatore tirerà un dado: chi otterrà il numero più alto sarà il primo giocatore e da lì inizierà ogni turno, che proseguirà in senso orario. Se ci sono più giocatori ad ottenere il

numero più alto, allora si farà uno spareggio soltanto tra quei giocatori. Prima di iniziare la partita si scelgono anche i colori delle armate seguendo l'ordine appena stabilito.

4. Distribuzione iniziale dei territori.

Il giudice di tavolo prende il mazzo dei "Territori", toglie le due carte "Jolly" e mischia accuratamente le 42 carte rimaste, quindi procede con la distribuzione iniziale dei territori, consegnando ai giocatori una carta alla volta, scoperta, partendo dal giocatore alla propria destra e proseguendo in senso antiorario. Notate che il senso di distribuzione delle carte è inverso rispetto a quello di gioco.

Il giocatore che riceve la carta pone sul territorio corrispondente uno dei propri carrarmati, preso dalla dotazione iniziale. Le carte distribuite in questa fase vengono poste da parte. Nel corso della distribuzione delle carte deve essere rispettata la regola detta del "50%", che serve ad impedire che un giocatore possa ricevere in sorte più della metà dei territori di uno stesso continente. Se la carta estratta dovesse portare un giocatore a possedere più della metà di un continente, quel territorio verrà attribuito al giocatore seduto alla sua destra. La carta successiva sarà utilizzata per determinare il territorio per il giocatore che è stato saltato. Se anche questa portasse a una violazione di questa regola, verrebbe attribuita non al giocatore seduto alla destra, ma a quello seduto due posti dopo, per poi riprendere con il giocatore saltato.

Quando tutti i territori sono stati attribuiti ai giocatori (e occupati con un carro), si riprendono i due Jolly, li si aggiunge al mazzo delle carte Territorio, si mischia accuratamente questo mazzo e lo si colloca coperto vicino al piano di gioco.

Ad ogni giocatore viene ora assegnata una carta "Obiettivo", sulla quale sono indicati in rosso i territori che ciascuno dovrà conquistare per vincere la partita. È importante che i giocatori tengano queste carte segrete, senza mai farle vedere agli avversari.

Eseguita questa operazione, si passa alla fase di disposizione iniziale delle armate: partendo dal primo di mano e proseguendo in senso orario, ciascuno a turno prende 3 armate dalla propria dotazione iniziale e le colloca sulla plancia a rafforzare i propri territori. Ogni giocatore è libero di collocare queste tre armate dove vuole: può metterle in territori diversi, concentrarle tutte sullo stesso o metterne due su un territorio e la terza su un altro. Quest'operazione viene ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore (durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di 3 armate).

Terminata la fase di preparazione, la partita può cominciare con il turno del primo di mano.

5. Comportamento al di fuori del proprio turno.

Un giocatore non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del suo turno di gioco e deve evitare di parlare con gli altri. Tale regola serve ad evitare che i giocatori possano prendere accordi più o meno codificati e non deve essere intesa in forma eccessivamente restrittiva. Un torneo di RisiKo! deve essere prima di tutto una grande festa e un momento di divertimento. Commenti e battute al tavolo sono del tutto accettabili purché mantenuti nei limiti della decenza e della correttezza. Il Giudice Ufficiale ha il compito di far sì che venga rispettato il giusto spirito di gioco. Durante la partita ci si può alzare dal tavolo solo se prima si ha avvisato il giudice di tavolo e se è in atto un combattimento che non lo coinvolge.

6. Dichiarazione d'attacco e attacco.

L'attaccante deve sempre comunicare, prima di lanciare i dadi, quale territorio attacca e da quale territorio parte l'attacco. Se non viene fatta la dichiarazione, l'attacco è considerato nullo. Non è necessario fare la dichiarazione se l'attacco continua sempre verso lo stesso territorio e sempre dallo stesso territorio posseduto. Solitamente viene utilizzata la parola "ancora".

7. Difesa obbligata.

Il difensore ha l'obbligo di difendersi sempre con il massimo numero di armate disponibili sul territorio attaccato. Sono quindi bandite tutte le difese a due o un dado che non siano rese necessarie dalla scarsità di armate disponibili.

8. Inferiorità numerica.

Non è possibile sferrare un attacco lanciando un numero di dadi inferiori a quelli del difensore. Questo significa che gli attacchi in inferiorità numerica di dadi non sono consentiti.

9. Lancio dei dadi.

I dadi si lanciano facendoli ben rotolare all'interno del coperchio della confezione del Risko! oppure nell'apposito contenitore. Nel caso in cui anche un solo dado sia in bilico, sopra ad un altro o uscito dal coperchio, l'intero lancio è considerato nullo, quindi si procede rilanciando i dadi. I dadi devono essere lanciati tutti insieme, in ordine: prima l'attaccante, poi il difensore.

10. Guarnigione minima e spostamento finale.

Al proprio turno ogni giocatore, che abbia o meno sferrato un attacco, può spostare tutte le sue armate o una parte di esse da un territorio a uno adiacente che gli appartiene. Per ogni turno, può fare un solo spostamento strategico a sua scelta e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato. Nel momento in cui il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno si considera concluso.

Ogni territorio confinante con un territorio avversario deve sempre essere presidiato da una Guarnigione Minima di almeno 2 carri. Questa regola si applica a qualsiasi movimento di carri, compreso lo spostamento strategico.

L'unica situazione nella quale è possibile lasciare un solo carro a presidio di un territorio confinante con un territorio avversario è quando sul territorio vi siano ad esempio 4 carri e si vinca un attacco sferrato con 3 carri. In questo caso, il regolamento impone che i carri spostati nel territorio conquistato siano almeno pari ai carri utilizzati nell'ultimo attacco (in questo caso 3).

Lo spostamento strategico sancisce in modo irrevocabile la fine della fase dei combattimenti del giocatore di turno. Un giocatore non può cambiare idea dopo aver eseguito lo spostamento strategico.

11. Fase della carta.

Al termine del proprio turno, se il giocatore ha conquistato almeno un territorio avversario, egli ha diritto a pescare una carta dal mazzo dalle carte Territorio.

Indipendentemente dal numero dei territori conquistati nel corso del turno, un giocatore non può mai prendere più di una carta per turno.

Se un giocatore prende una carta non avendone diritto, deve mostrarla a tutti, consegnarla al giudice che provvederà a rimetterla nel mazzo e a rimischiarlo. Se un

giocatore dimentica di prendere la carta al termine del proprio turno, può prenderla prima della fine del turno del giocatore successivo. Se si dimentica di farlo anche in questo caso, perde qualsiasi diritto.

Quando un giocatore prende una carta deve dichiarare ad alta voce quante ne possiede, compresa quella appena pescata dal mazzo. Le carte devono rimanere in vista sul tavolo, in modo tale che tutti i giocatori possano controllarne il numero esatto. Un giocatore non può mai avere più di 7 carte in mano.

Se ha già raggiunto questo limite il giocatore perde il diritto a pescare una carta dal mazzo fino a che non avrà giocato un tris nella sua fase di rinforzo, riducendo così il numero di carte in suo possesso.

Un giocatore non può liberarsi volontariamente di alcuna carta: l'unico modo per ridurre il numero di quelle in suo possesso è quello di giocare un tris per ottenere rinforzi supplementari. Una volta che il mazzo "Territori" è finito, il giudice di tavolo avrà il compito di prendere tutte le carte usate per i vari tris, mischiarlo e ricomporre un nuovo mazzo "Territori".

12. Eliminazione di un giocatore.

Quando l'attaccante distrugge l'ultima armata dell'ultimo territorio di un avversario, si impadronisce anche delle sue carte. Il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita. Questo evento drammatico (per il perdente) non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco.

13. Abbandono di un giocatore.

Nel caso in cui un giocatore abbandoni la partita in corso sarà considerato eliminato, ma le sue armate rimarranno sulla plancia di gioco svolgendo un ruolo passivo di sola difesa senza poter attaccare o ricevere rinforzi. I dadi per la difesa passiva devono essere tirati dal primo giocatore, secondo l'ordine di gioco, non coinvolto nel combattimento.

14. Valore dei tris.

Il valore dei tris composti da 3 carte uguali è fissato in 8 armate (questo significa che i tris di cannoni, di fanti o di cavalieri hanno lo stesso valore, diversamente da quanto indicato sul regolamento contenuto nella confezione Prestige). Il tris composto da 3 figure

diverse (cavaliere, fante e cannone) vale 10 armate, mentre il tris di due carte uguali più una carta jolly ha valore di 12. Permane per tutti i tris il bonus di 2 armate derivante dal possesso del territorio indicato sulla carta.

15.Spostamento strategico.

Lo spostamento strategico (che prevede la possibilità di muovere armate da un proprio territorio ad un altro territorio adiacente in proprio possesso) può avvenire solo a fine turno.

16.Sdadata.

Nel momento in cui scade il tempo prefissato, quello in corso sarà "l'ultimo giro". Al termine dell'ultimo giro, la partita segue una procedura particolare, denominata "Sdadata". L'ultimo giocatore dell'ultimo giro che conclude il proprio turno, prima di passare la mano al giocatore successivo, lancia due dadi e se il punteggio ottenuto è uguale o inferiore a 5 (si dice "chiusura al 5") la partita si conclude istantaneamente. Questa procedura viene ripetuta fino alla fine del giro e ad ogni giro completo il valore viene alzato di un punto fino a 7. Dopo il primo giro completo con "chiusura al 5" se ne gioca quindi uno con "chiusura al 6", poi un altro con "chiusura al 7". Se, quando si arriva alla "chiusura al 7", al termine del giro nessuno è riuscito a fare 7 o meno, la partita è comunque conclusa. L'unica eccezione che può fare proseguire la partita ad oltranza è quelle della conquista di più di due territori: ovvero, se un giocatore conquista nel corso del suo turno più di due territori, non lancerà i dadi per verificare la chiusura della partita. In pratica, conquistare più di due territori nello stesso turno comporta l'automatica prosecuzione della partita almeno per un altro turno di gioco anche se si arriva all'ultimo giocatore del turno della "chiusura al 7".

Come già accennato, la procedura di "sdadata" inizia con il giocatore che gioca l'ultimo turno dell'ultimo giro (quindi la partita potrebbe concludersi esattamente alla fine dell'ultimo giro). Naturalmente, la partita può comunque concludersi in qualsiasi momento se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo segreto.

17.Punteggio finale.

Se la partita non si conclude con il raggiungimento dell'obiettivo, la vittoria viene determinata attribuendo un punteggio ad ogni giocatore, in funzione dei territori occupati. Ai fini di questo punteggio valgono solamente i territori occupati facenti parte dell'obiettivo segreto. Per facilitare i calcoli, sulla plancia e sulla carta Obiettivo sono riportati i valori dei singoli territori. Inoltre, sulla plancia è anche indicato il valore complessivo di ogni continente. Se al termine di una partita si verifica una situazione di parità, si ricorre al seguente metodo:

1. Si sommano anche i valori dei territori al di fuori dell'obiettivo.
2. In caso di ulteriore parità, si contano le armate presenti sui territori all'interno dell'obiettivo.
3. In caso di ulteriore parità, si contano tutte le armate in campo.

In caso di ulteriore parità, non resta che lanciare i dadi ed affidarsi alla fortuna.

Se un giocatore invece raggiunge il proprio obiettivo prima della fine del tempo prefissato, si aggiudica 100 punti e la partita termina in quel momento. Per avere una classifica completa si conteranno anche i punteggi degli altri giocatori presenti al tavolo tramite i territori occupati.

18. Passaggio al turno successivo del torneo.

Il torneo prevede 3 turni (ovvero tre partite), l'ultima partita sarà la finale. Nel primo turno si qualificheranno i primi due giocatori (a patto che il numero di iscritti sia elevato, altrimenti solo il primo) che hanno il punteggio più alto del tavolo, mentre nel secondo turno si qualificherà soltanto il primo e nella finale ovviamente a vincere sarà quello che avrà ottenuto il punteggio più alto del tavolo.

19. Limite al numero delle armate.

Le partite valide per un Torneo Ufficiale devono essere giocate con un numero massimo di carri utilizzabili che è di solito fissato a 130.

Se un giocatore viene scoperto ad avere in campo un numero di armate complessive superiore al limite, può andare incontro a penalizzazioni che possono variare da torneo a torneo.