



Regolamento Torneo di RisiKo!¹

Progetto La nostra passione 2018

GIUDICE UFFICIALE

Il Giudice Ufficiale ha il compito di dirimere tutte le eventuali contestazioni che possono essere sollevate nel corso del Torneo, non parteciperà né al presente torneo né al progetto “La nostra passione” in qualità di giocatore e le sue decisioni sono da considerarsi inappellabili. Ogni giocatore può chiedere, in qualsiasi momento, l'intervento del Giudice Ufficiale. Il Giudice Ufficiale può, in qualsiasi momento, sospendere temporaneamente lo svolgimento di tutte le partite, ha facoltà di comminare penalizzazioni, che possono andare fino alla squalifica dal Torneo, per qualsiasi violazione del regolamento o comportamento considerato contrario allo spirito del gioco.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Ad eccezione di quanto riportato nelle regole seguenti, fa sempre fede il Regolamento “Torneo” allegato in calce al presente documento.

OBIETTIVI “TORNEO”

Le carte contenute nella confezione 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 stati quindi, pur essendo diversi gli uni dagli altri, sono estremamente equilibrati. Per il presente torneo sarà da considerarsi solamente l'obiettivo principale indicato sulle carte “Torneo”.

COMPOSIZIONE DEI TAVOLI

Le partite saranno giocate con tavoli composti da 4 giocatori, uno per ciascuna squadra, sorteggiati dall'organizzazione.

DISTRIBUZIONE INIZIALE DEI TERRITORI

Le carte territorio saranno suddivise in sei gruppi in base al continente d'appartenenza (America del nord, America del sud, Europa, Asia, Africa, Oceania), i sei mazzi saranno quindi mischiati separatamente e le rispettive carte verranno distribuite singolarmente ai vari giocatori; così facendo ciascun giocatore non riceverà più del 50% dei territori di un singolo continente.

LIMITE DI ARMATE

Non vi è alcun limite massimo al numero di armate da poter utilizzare.

¹ RisiKo! è un marchio registrato © Editrice Giochi SPA - Tutti i diritti riservati.

COMPORAMENTO AL DI FUORI DEL PROPRIO TURNO

Un giocatore non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del proprio turno di gioco ed è tassativamente vietato prendere accordi più o meno codificati con altri giocatori; tuttavia la pratica di lasciare un territorio sguarnito (sempre nei limiti di quanto concesso dal regolamento) per favorirne la conquista da parte di un avversario è da considerarsi perfettamente lecita, senza alcuna limitazione. 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.

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). Gli altri tris mantengono il valore classico. Permane per tutti i tris il bonus di 2 armate derivante dal possesso del territorio indicato sulla carta.

PUNTEGGIO FINALE

Al termine della partita, ogni giocatore ottiene punti in base ai territori occupati nel corso del gioco. Solo i territori facenti parte del proprio obiettivo segreto possono entrare nel conto. 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

RAGGIUNGIMENTO OBIETTIVO

Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo prima della scadenza del limite di tempo (in gergo "fare RisiKo!¹"), si aggiudica un punteggio fisso di 100 punti. Gli altri giocatori totalizzano il punteggio ottenuto con l'occupazione dei territori che si trovano nel loro obiettivo. Non sono previsti bonus particolari per chi riesce a conquistare tutti i 42 territori (in gergo "fare mondo").

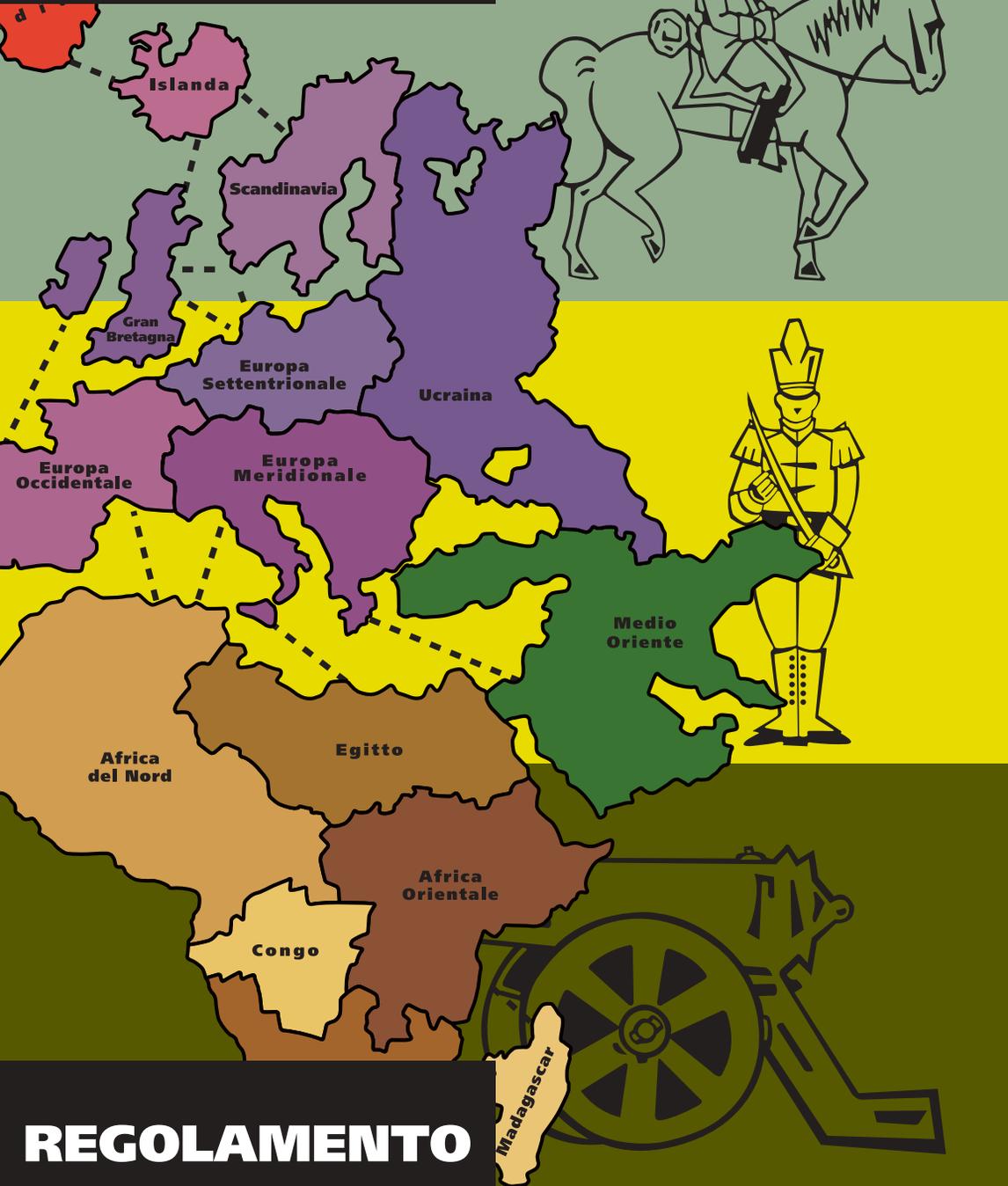
FINALE CON "SDADATA"

Il termine "sdadata" è un neologismo che identifica un particolare metodo di chiusura delle partite di RisiKo!¹ basato su un meccanismo casuale che entra in vigore al termine del limite di tempo fissato in 120 minuti. Scaduto il tempo, i giocatori terminano il turno in corso, al quale fa seguito un altro giro completo, detto supplementare. L'ultimo giocatore del giro supplementare, al termine del proprio turno e dopo aver eseguito l'eventuale spostamento strategico, lancia due dadi. Se il punteggio ottenuto è uguale o inferiore a 4, la partita si conclude istantaneamente, altrimenti prosegue con il giocatore successivo. Ogni giocatore, alla fine del proprio turno, ripete questa operazione. Se la partita non si conclude durante il primo giro supplementare, il punteggio minimo che ne determina la fine viene elevato di un punto (quindi nel secondo giro supplementare si porrà fine all'incontro con un punteggio uguale o inferiore a 5). La procedura si ripete alla fine di ogni giro completo fino a raggiungere il valore massimo di 7. Se un giocatore, durante il proprio turno, ha conquistato più di 2 territori, al termine dello stesso turno non potrà lanciare i dadi per la sdadata.

PUNTEGGIO VALIDO PER IL PROGETTO "LA NOSTRA PASSIONE"

Ai fini del calcolo del punteggio per il progetto, per ciascun tabellone del gioco, il giocatore vincente totalizzerà 12 punti; il secondo 9 punti, il terzo 6 punti ed il quarto 3 punti.

Risiko!®



REGOLAMENTO

Risiko![®]

**Il gioco strategico
per la conquista
del mondo**

Da 3 a 6 giocatori

Età: da 14 anni in su



SCOPO DEL GIOCO



Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto.



COMPONENTI



Una plancia rappresentante un planisfero suddiviso in 42 territori appartenenti ai 6 continenti.

6 eserciti di diverso colore, costituiti da carri armati (ciascuna rappresentante un'armata) e bandierine (ciascuna rappresentante 10 armate).

Un mazzo di carte "Territori" così suddiviso:

42 carte indicante ciascuna uno dei territori presenti sulla plancia di gioco e il simbolo di una delle tre armi dell'esercito (fanteria, cavalleria, artiglieria).

2 carte "Jolly" distinguibili dalle altre per la presenza dei simboli di tutte le armi.

Un mazzo di carte "Obiettivi", indicanti gli obiettivi segreti che i giocatori tenteranno di raggiungere.

Un mazzo di carte "Torneo", indicanti gli obiettivi segreti per le speciali regole da torneo (spiegate più avanti).

3 dadi rossi d'attacco.

3 dadi blu da difesa.



PREPARAZIONE



- Per prima cosa, separate le carte nei tre diversi mazzi e lasciate nella scatola quelle con il dorso indicante la parola "Torneo". Queste carte servono solo se volete utilizzare le speciali regole da torneo spiegate più avanti.
- Ogni giocatore lancia i dadi e chi ottiene il punteggio più alto giocherà per primo, gli altri seguiranno in senso orario. In caso di parità si ripete il tiro.
- Partendo dal primo, i giocatori scelgono a turno il colore dell'esercito che utilizzeranno durante il gioco.
- Chi ha vinto il lancio dei dadi diventa il "Mazziere" e si occupa di distribuire, coperta, una carta "Obiettivo" ad ogni giocatore. Dopo la distribuzione, le restanti carte "Obiettivo" vengono riposte nella confezione.
- Sempre il mazziere distribuisce le carte dei "Territori" (dopo aver tolto le due carte "Jolly"), una alla volta e coperte, partendo dal giocatore alla propria destra e proseguendo in senso antiorario fino all'esaurimento delle carte.
- Queste carte costituiscono i territori in possesso dei giocatori all'inizio della partita e ciascuno deve ora occupare questi territori con le proprie armate.
- Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale così composta:
 - 35 armate se si gioca in 3
 - 30 armate se si gioca in 4
 - 25 armate se si gioca in 5
 - 20 armate se si gioca in 6
- I giocatori collocano un'armata su ogni territorio in loro possesso poi, partendo dal primo 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.

- Questa operazione viene ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore.
- Conclusa questa operazione, il mazziere riprende le carte dai giocatori, vi aggiunge i due "Jolly", mischia il mazzo così formato e lo colloca coperto a portata di mano.



COME SI GIOCA



Le mosse di ogni giocatore si suddividono in 3 fasi.



PRIMA FASE: DISPOSIZIONE DELLE ARMATE



a) Ogni giocatore, al proprio turno, prende tante armate del proprio colore quanti sono i territori da lui occupati sulla plancia divisi per 3.

Esempio: il giocatore di turno occupa 14 territori, quindi ha diritto a 4 armate ($14:3 = 4,6$ arrotondato per difetto a 4).

b) Se il giocatore occupa tutti i territori di uno o più continenti, ha diritto (ad ogni turno) ad un certo numero di armate supplementari, secondo quanto riportato nella seguente tabella (riprodotta anche sulla plancia di gioco):

Australia (Oceania): 2 armate	Europa: 5 armate
Sud America: 2 armate	Nord America: 5 armate
Africa: 3 armate	Asia: 7 armate





c) Ogni volta in cui un giocatore (a conclusione del suo turno) conquista uno o più territori, ha diritto a pescare la prima carta del mazzo dei "Territori", che conserverà senza mostrarla agli altri. Queste carte permettono di ricevere ulteriori armate supplementari, prima di ingaggiare i combattimenti, in base alle combinazioni (Tris) che si riescono a formare:

- 3 cannoni: 4 armate
- 3 fanti: 6 armate
- 3 cavalieri: 8 armate
- un fante, un cannone e un cavaliere: 10 armate
- un "Jolly" più due carte uguali: 12 armate

Inoltre, se il giocatore possiede nella combinazione carte raffiguranti territori da lui occupati in quel momento, riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

Nota: i "Jolly" sono utilizzabili solo nella combinazione indicata e non in sostituzione di altre carte.

Le carte giocate per ottenere rinforzi vengono scartate e, quando il mazzo si esaurisce, il mazziere dovrà mescolare tutte le carte precedentemente utilizzate per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Le armate supplementari ottenute in questa fase possono essere disposte sui territori occupati dal giocatore di turno senza alcuna limitazione di numero, ma devono essere collocate tutte prima di iniziare la fase dei combattimenti.



SECONDA FASE: COMBATTIMENTI



Quando i rinforzi sono stati collocati, il giocatore di turno può sferrare i propri attacchi.

Il giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti, il proprio obiettivo segreto e decide se e contro chi effettuare uno o più attacchi.

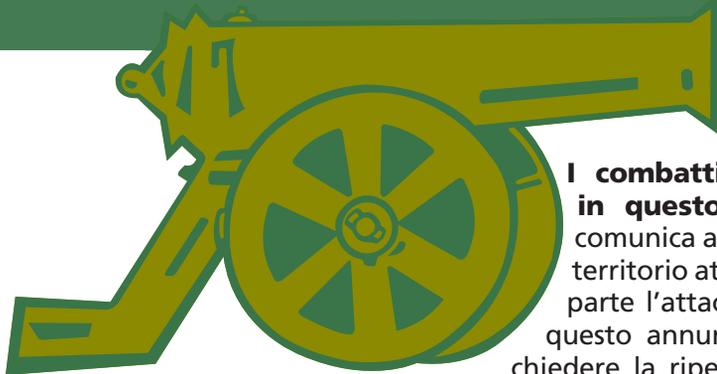
LO SCOPO DI UN ATTACCO È
L'ELIMINAZIONE DELLE ARMATE
NEMICHE DAI TERRITORI
CONFINANTI PER CONSENTIRE ALLE
PROPRIE ARMATE L'OCCUPAZIONE
DEI TERRITORI AVVERSARI.

Il giocatore non è obbligato ad attaccare ad ogni turno di gioco, però deve lasciare sempre almeno un'armata di presidio su ogni territorio in suo possesso. In altre parole, non può attaccare se non partendo da un territorio su cui abbia almeno due armate.

Esistono due modi per attaccare un territorio:

- a) **Via terra:** se il territorio da cui si sferra l'attacco è confinante con quello avversario.
- b) **Via mare:** seguendo la linea tratteggiata che unisce, via mare, i due territori (quello da cui parte l'attacco e quello attaccato). Poiché la plancia rappresenta un planisfero, è possibile attaccare dall'Alaska la Kamchatka e viceversa.





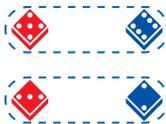
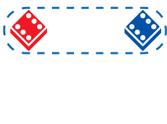
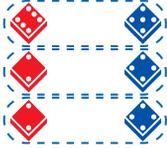
I combattimenti si svolgono in questo modo: l'attaccante comunica ad alta voce il nome del territorio attaccato e quello da cui parte l'attacco. Se omette di fare questo annuncio, il difensore può chiedere la ripetizione del lancio dei dadi. L'attaccante prende i 3 dadi rossi e ne tira tanti quante sono le armate con cui ha deciso di attaccare (massimo 3).

Esempio: un attaccante possiede 10 armate su un territorio e attacca con 3 armate, lanciando 3 dadi, ma, se lo avesse desiderato, avrebbe potuto anche attaccare solo con una o due, lanciando un corrispondente numero di dadi.

Il difensore, a sua volta, può lanciare un massimo di 3 dadi (blu), anche se possiede più di 3 armate in difesa del territorio attaccato. Il difensore deve tuttavia dichiarare con quante armate intende combattere prima che l'attaccante abbia lanciato i dadi.

Quando i due giocatori hanno lanciato i dadi, si confrontano i punteggi ottenuti in base al seguente criterio:

- Il dado con il punteggio più alto ottenuto dall'attaccante si confronta con il punteggio più alto del difensore.
- Se è più alto il punteggio dell'attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato una delle sue armate (riponendola fra quelle in dotazione).
- Se è più alto il punteggio del difensore, sarà l'attaccante a dover ritirare una delle sue armate dal territorio dal quale ha sferrato l'attacco.
- In caso di pareggio vince sempre il difensore.
- Se ciascun giocatore ha lanciato un solo dado, il confronto avviene immediatamente e l'attacco si conclude con il ritiro di una delle armate dal territorio del perdente.
- Se, invece, l'attaccante o il difensore hanno lanciato due o più dadi, il confronto avviene per eliminazione progressiva del punteggio più basso.

<p>ESEMPIO 1</p> <p>dadi dell'attaccante dadi del difensore</p>  <p>RISULTATO L'attaccante perde un'armata e anche il difensore perde un'armata.</p>	<p>ESEMPIO 3</p> <p>dadi dell'attaccante dadi del difensore</p>  <p>RISULTATO L'attaccante perde un'armata.</p>
<p>ESEMPIO 2</p> <p>dadi dell'attaccante dadi del difensore</p>  <p>RISULTATO Il difensore perde un'armata.</p>	<p>ESEMPIO 4</p> <p>dadi dell'attaccante dadi del difensore</p>  <p>RISULTATO Il difensore perde un'armata e l'attaccante ne perde due.</p>

I punteggi non si sommano mai, si confrontano in ordine di grandezza.

L'attaccante può continuare in combattimento e rinnovare la sfida all'avversario per tutte le volte che vuole, sino alla distribuzione delle armate avversarie situate sul territorio di suo interesse, oppure decidere di sospendere l'attacco. Il giocatore di turno può sferrare tutti gli attacchi che vuole, da un solo territorio o anche da altri in suo possesso, fino a che è in grado di conservare sui territori da cui vuol fare partire l'attacco almeno due armate.

Quando l'attaccante distrugge tutte le armate su un territorio nemico, lo occupa con le armate effettivamente impiegate nell'ultimo lancio di dadi.

Se lo desidera, però, può trasportare, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, tutte le armate che vuole. Inoltre, può utilizzare il territorio conquistato come base per un ulteriore attacco.



Alla fine del turno, ogni giocatore, se ha conquistato uno o più territori, pesca una (una sola) carta dal mazzo.

Non esiste alcun ordine prestabilito per sferrare gli attacchi, quindi il giocatore di turno può sfidare, una o più volte, tutti i suoi avversari.

Il turno si esaurisce quando:

- 1) il giocatore di turno decide di sospendere i suoi attacchi ed eventualmente trarre vantaggio dalle mosse degli altri giocatori che possono determinare condizioni favorevoli anche per lui.
- 2) il giocatore di turno rimane con una sola armata per presidiare ciascuno dei suoi territori.



TERZA FASE: **GLI SPOSTAMENTI**



Al proprio turno, ogni giocatore può, che abbia o meno sferrato un attacco, spostare una parte o tutte le sue armate da un territorio ad un altro contiguo, che gli appartiene. Può fare un solo spostamento a sua scelta (ad ogni turno) e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato. Questo spostamento di armate sancisce sempre la conclusione del turno del giocatore.

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. Il vincitore potrà utilizzare le carte conquistate per acquisire nuove armate che collocherà a suo piacimento sui suoi territori. Questo evento drammatico (per il perdente) non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco.

Gli obiettivi segreti

Nel momento in cui un giocatore ha raggiunto l'obiettivo segreto indicato sulla carta in suo possesso, la partita si conclude con la sua vittoria.





REGOLE DA TORNEO



Se volete organizzare un torneo (o semplicemente se preferite giocare una partita fra amici con un limite di tempo) le regole seguenti sono quello che fa per voi.

Le carte da "Torneo"

Le carte contrassegnate sul dorso con la scritta "Torneo" costituiscono gli speciali obiettivi appositamente studiati per queste regole e devono essere utilizzate al posto delle carte "Obiettivi".

Come noterete, gli obiettivi da torneo sono solo di tipo territoriale e su ogni carta sono indicati i territori da conquistare per vincere la partita. Quelli contrassegnati da un colore più scuro costituiscono l'obiettivo "Principale", quelli in colore più chiaro l'obiettivo "Secondario". Prima di iniziare a giocare dovrete stabilire se l'obiettivo da raggiungere sarà solo quello "Principale" oppure entrambi.

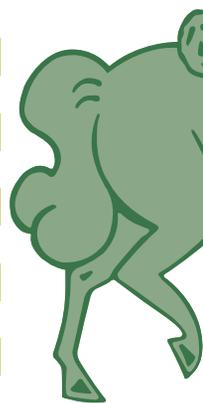
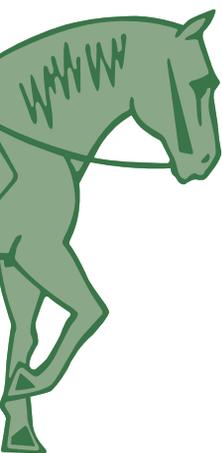
Naturalmente, la durata della partita sarà influenzata da questa scelta.

Punteggi

Se utilizzate le regole da torneo potete assegnare al termine di ogni partita un punteggio ai singoli giocatori creando in questo modo classifiche aggiornabili di partita in partita, in funzione del valore dei territori occupati al termine della partita.

Di seguito riportiamo i territori in ordine alfabetico con i rispettivi valori.

Afganistan	4	India	3
Africa del Nord	6	Indonesia	3
Africa del Sud	3	Islanda	3
Africa Orientale	5	Jacuzia	3
Alaska	3	Kamchatka	5
Alberta	4	Madagascar	2
America Centrale	3	Medio Oriente	6
Argentina	2	Mongolia	5
Australia Occidentale	3	Nuova Guinea	3
Australia Orientale	2	Ontario	6
Brasile	4	Perù	3
Cina	7	Quebec	3
Čita	4	Scandinavia	4
Congo	3	Siam	3
Egitto	4	Siberia	5
Europa Meridionale	6	Stati Uniti Occ.	4
Europa Occidentale	4	Stati Uniti Orient.	4
Europa Settentrionale	5	Territori del Nord O.	4
Giappone	2	Ucraina	6
Gran Bretagna	4	Urali	4
Groenlandia	4	Venezuela	3



Per calcolare i punti ottenuti da ogni giocatore potete adottare uno dei seguenti metodi.

Metodo 1

Ogni giocatore somma il valore di tutti i territori da lui occupati al termine della partita, indipendentemente dal fatto che facciano parte o meno del suo obiettivo "principale" o "secondario".

Se un giocatore raggiunge l'obiettivo stabilito all'inizio della partita prima dello scadere del tempo prefissato, ottiene un bonus di 50 punti da aggiungere a quelli ottenuti.

Metodo 2

Ogni giocatore somma il valore dei territori da lui occupati facenti parte del suo obiettivo.

Altri territori al di fuori dell'obiettivo non hanno alcun valore. Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo prima dello scadere del tempo, somma il valore di tutti i territori da lui occupati, anche quelli al di fuori dell'obiettivo.

Metodo 3

Al calcolo dei punti ottenuti grazie ai territori, si aggiunge un punto per ogni armata presente sulla plancia. Questo calcolo può essere applicato sia al metodo 1 che al metodo 2. Naturalmente, a seconda dei casi, saranno valide tutte le armate oppure solamente quelle all'interno degli obiettivi.





PREPARAZIONE



Se siete seriamente intenzionati ad organizzare un torneo con molte persone, potete optare fra due diversi tipi di classifiche:

All'italiana

Ad ogni partita i giocatori accumulano i punti ottenuti che vanno a costituire una classifica generale data dal totale di ciascuno.

Questo metodo consente ad ogni giocatore di giocare più partite ed è consigliabile quando il numero dei partecipanti non è molto elevato e si dispone di diverse giornate per giocare (anche a distanza di tempo).

È certamente il metodo migliore per tornei informali fra amici, ma richiede un numero di giocatori al tavolo costante per evitare disparità di punteggi.

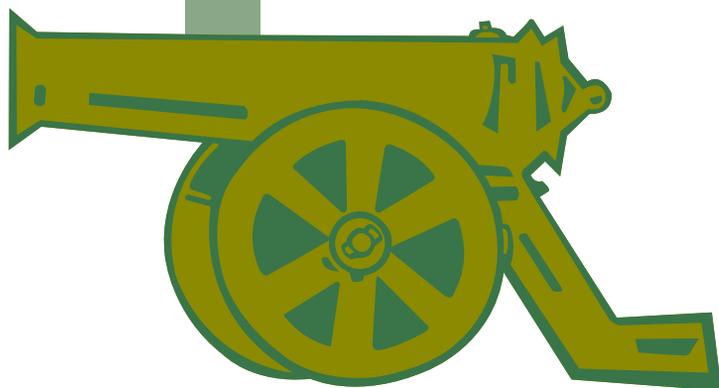
Ad eliminazione diretta

In questo caso il vincitore di ogni partita accede direttamente al turno successivo e così via fino alla finalissima.

Si tratta del metodo abitualmente utilizzato quando ci sono molti partecipanti oppure un esiguo numero di giornate a disposizione.

Per la buona riuscita del torneo, è importante che il numero totale di tavoli sia sempre multiplo del numero di giocatori previsti per la finale.

Ad esempio, se abbiamo 100 partecipanti e per motivi organizzativi desideriamo una finale a 5, avremo un primo turno eliminatorio costituito da 20 tavoli ciascuno con 5 concorrenti e una successiva semifinale con 5 tavoli ciascuno con 4 concorrenti.



La veste grafica del tabellone, i carri armati, le bandierine, le peculiarità difensive del gioco a tre dadi, le regole e gli obiettivi da torneo costituiscono proprietà intellettuale riservata di Editrice Giochi S.r.l.

Risiko! è un marchio registrato ® Editrice Giochi S.r.l.
Tutti i diritti riservati.



© 1997 Editrice Giochi S.r.l.
Via Bergamo,12
20135 Milano - Italy
Made in Italy