



## Regolamento di gioco

Ad eccezione di quanto riportato nelle regole seguenti, fa sempre fede il **Regolamento Torneo** contenuto nella confezione **RisiKo! Challenge**. Una copia di tale regolamento è pubblicata on-line sul **website ufficiale di RisiKo!** [www.risiko.it](http://www.risiko.it).

### Obiettivi "Torneo"

Le carte contenute nella confezione Challenge 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.

### 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.

### Distribuzione iniziale dei territori

Il piano di gioco di RisiKo! rappresenta un planisfero suddiviso in **42 territori**. Questi territori devono essere tutti distribuiti **casualmente** ai giocatori, utilizzando le apposite **carte Territorio** e seguendo il metodo indicato nella confezione Challenge. Non sono accettati metodi di distribuzione iniziale diversi da questo.

### Limite di armate

Il limite di armate giocate sulla plancia di ogni giocatore è fissato a 100 armate. Ogni scatola contiene 130 armate, ad inizio partita ogni giocatore provvede a separare le 30 armate in eccesso.

### Regola del 50 %

Al momento della distribuzione iniziale dei territori, un giocatore **non deve ricevere più del 50% dei territori di un singolo continente**. Gli organizzatori sono liberi di scegliere il modo che ritengono più opportuno per evitare che questo accada, purché non si preveda, in alcun caso, la possibilità di scegliere fra più territori. La distribuzione iniziale deve basarsi su criteri di assoluta casualità.

### Difesa obbligatoria

**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.

### 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.

### Guarnigione minima

Fatto salvo l'obbligo di spostare nel territorio appena conquistato un numero di armate pari a quelle utilizzate nell'ultimo attacco, il giocatore di turno **non può** effettuare alcun movimento di armate che lasci su qualsiasi proprio territorio confinante con un territorio nemico **un numero di carri inferiore a due**.



### 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 Challenge). 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.

### 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**.

### Fare "carta"

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.

### 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. In allegato riportiamo l'elenco dei territori suddivisi per continente.

Per facilitare i calcoli, di fianco ad ogni continente è indicato il valore totale dei territori che lo compongono.

### Raggiungimento obiettivo

Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo prima della scadenza del limite di tempo (in gergo "fare RisiKo!"), 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.

### Finale con "sdadata"

Il termine "sdadata" è un neologismo che identifica un particolare metodo di chiusura delle partite di "RisiKo!" basato su un meccanismo casuale che entra in vigore al termine del limite di tempo che, in questo caso, può essere conosciuto dai giocatori.

Scaduto il tempo (**90 minuti dalla distribuzione dei territori**), 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 minore di 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 minore di 5 e così via**).

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. Il metodo qui elencato è da considerare a titolo di esempio.

### Punteggio Torneo

Durante la giornata verranno organizzate 3 partite (alle 10.30 inizierà la prima, alle 14.00 la seconda, alle 16.30 la terza). Ogni giocatore guadagnerà punti Torneo in ogni partita pari al proprio punteggio di tabellone, con un bonus di **+30** se si classifica **primo**, **+15** se si classifica **secondo** e **+5** se si classifica **terzo**.

Alla fine del torneo ogni giocatore **sommerà i due punteggi più alti ottenuti** (se il giocatore ha partecipato a meno partite sommerà i punteggi delle partite a cui ha partecipato).

Il vincitore del torneo sarà colui che ha totalizzato somma maggiore di Punti Torneo, a parità verranno considerati i punti extra obiettivo acquisiti e come secondo Tie Breaker, il maggior numero di armate schierate.