

## Art. 1 - Scopo del gioco

Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto. Gli obiettivi del torneo sono solo di tipo territoriale e su ogni carta sono indicati i territori da conquistare per vincere la partita. 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 e per questo motivo vengono utilizzati nei Campionati Nazionali Ufficiali.

## Art. 2 - Giudice Ufficiale e Giudici di Tavolo

Il torneo avrà un **Giudice Ufficiale** che ha il compito di dirimere tutte le eventuali contestazioni che possono essere sollevate nel corso del Torneo. Il Giudice Ufficiale non può partecipare al torneo in qualità di giocatore e tutti i partecipanti devono sottoscrivere un documento nel quale dichiarano di accettare come inappellabili le decisioni del Giudice Ufficiale.

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.

Il Giudice Ufficiale ha facoltà di comminare penalizzazioni, che possono andare fino alla squalifica dal Torneo Ufficiale, per qualsiasi violazione del regolamento o comportamento considerato contrario allo spirito del gioco. Nel rispetto dello spirito del gioco, si consiglia di ricorrere a questo genere di sanzioni solo ed esclusivamente in casi particolarmente gravi.

E' facoltà del Giudice Ufficiale nominare uno o più **Giudici di Tavolo** i quali hanno l'unico scopo di verificare il corretto svolgimento delle singole partite e di effettuare i calcoli finali. I Giudici di Tavolo non possono prendere alcuna decisione di tipo disciplinare.

## Art. 3 - Composizione dei tavoli

Le partite delle fasi eliminatorie saranno giocate con tavoli composti da 4 giocatori, 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 purchè questo metodo serva esclusivamente a garantire il massimo equilibrio possibile nella suddivisione dei giocatori secondo criteri di equità e sportività.

## Art. 4 - Preparazione

- Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il punteggio più alto giocherà per primo, gli altri seguiranno in senso ORARIO. In caso di parità i giocatori che hanno ottenuto lo stesso punteggio ripeteranno il tiro.

- Partendo dal primo, i giocatori scelgono a turno il colore dell'esercito che utilizzeranno durante il gioco e prendono le armate del colore prescelto.

- Il Giudice di Tavolo si occupa di "sparpagliare" le carte "Obiettivi Torneo" sul tavolo di gioco, dopo aver accuratamente mischiato il mazzo. Ogni giocatore in, nell'ordine determinato dal lancio dei dadi, pescherà il proprio obiettivo. Le carte rimanenti devono essere collocate nella scatola.

- Sempre il Giudice di Tavolo prende il mazzo dei Territori", toglie le due carte "jolly", mischia accuratamente le 42 carte rimaste e poi le distribuisce una alla volta, seguendo l'ordine INVERSO determinato dal lancio dei dadi (partendo cioè dall'ultimo e finendo al primo), fino all'esaurimento delle carte. Questa regola serve a bilanciare il vantaggio che i primi di mano possono avere in determinate situazioni.

- Queste carte indicano i territori in possesso dei giocatori all'inizio della partita, territori che ciascuno deve ora occupare con le proprie armate.

- Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale di 30 armate

- I giocatori devono collocare almeno una delle armate della dotazione iniziale su ogni territorio in loro possesso.

- il Giudice di Tavolo riprende le carte dai giocatori, vi aggiunge i due "Jolly", mischia il mazzo così formato e lo colloca coperto a portata di mano.

- A questo punto la fase preliminare è completata. Il giocatore primo di turno inizia il gioco.

## Art. 5 - Come si gioca

**Il turno di ogni giocatore si suddivide in 3 fasi.**

### Prima fase: rinforzi

Ogni giocatore al proprio turno (compreso il primo), prende tante armate 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 ( $14:3 = 4,6$  arrotondando per difetto si ottiene 4).

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:

- America del Nord	5 Armate
- America del Sud	2 Armate
- Africa	3 Armate
- Asia	7 Armate
- Europa	5 Armate
- Oceania	2 Armate

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

- 3 cannoni	8 armate
- 3 fanti	8 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 nel tris carte raffiguranti territori da lui occupati in quel momento, riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

Le carte giocate per ottenere rinforzi si scartano 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 collocate sui territori occupati dal giocatore di turno senza alcuna limitazione di numero, purché siano tutte collocate prima di iniziare la fase dei combattimenti.

### Seconda fase: i 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, ha però l'obbligo di lasciare sempre almeno un'armata di presidio su ogni territorio in suo possesso. In altre parole, non può attaccare partendo da un territorio presidiato da una sola armata.

### Esistono due modi per attaccare un territorio avversario:

- **Via terra:** se il territorio da cui si sferra l'attacco è confinante con quello avversario.

- **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 tira tanti dadi quante sono le armate con cui ha deciso di attaccare (massimo 3).

**Esempio:** un attaccante possiede 10 armate su un territorio e attacca con tre armate, lanciando 3 dadi, ma 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, 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 maggiore il punteggio dell'attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato una delle sue armate (riponendola fra quelle in dotazione). In caso contrario, 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 entrambi hanno lanciato più di un dado si confronta il secondo punteggio più alto dell'attaccante con il secondo punteggio più alto del difensore

- Se entrambi hanno lanciato 3 dadi, si confronta anche il terzo punteggio più alto dell'attaccante con il terzo punteggio più alto del difensore seguendo la stessa procedura,



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

L'attaccante può continuare il combattimento e rinnovare la sfida all'avversario per tutte le volte che vuole, sino alla distruzione 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 vuole fare partire l'attacco almeno due armate.

**QUANDO L'ATTACCANTE DISTRUGGE TUTTE LE ARMATE SU UN TERRITORIO NEMICO, DEVE OCCUPARLO CON LE ARMATE CHE HANNO PARTECIPATO ALL'ULTIMA BATTAGLIA (cioè l'ultimo lancio di dadi).**

Se lo desidera, però, può trasportare, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, anche un numero superiore (ma non inferiore) di armate. Inoltre, può utilizzare il territorio conquistato come base per un ulteriore attacco. Alla fine del proprio 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:

- 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.
- il giocatore di turno non è più in condizione di sferrare alcun attacco avendo tutti i territori presidiati da una sola armata.

**Terza fase: spostamento strategico**

Al proprio turno, ogni giocatore può, che abbia o meno sferrato un attacco, spostare armate da un territorio ad un altro contiguo, che gli appartiene. Può fare un solo spostamento strategico a sua scelta (ad ogni turno) 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.

**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.

**Art. 6 - Gli obiettivi segreti**

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

La vittoria di un giocatore può avvenire solo durante il suo turno di gioco.

**Art. 7 - Comportamento al di fuori del proprio turno**

Un giocatore non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del suo turno di gioco.

**Art. 8 - 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.

**Art. 9 - Inferiorità numerica**

Non è possibile sferrare un attacco lanciando un numero di dadi inferiore a quelli del difensore.

**Art. 10 - 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.

**Art. 11 - Durata**

Le partite giocate nelle fasi eliminatorie dureranno 120 minuti, al termine del quale, 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 (fra la somma dei 2 dadi) 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. Se al termine dei giri supplementari, non è ancora stato proclamato un vincitore, sarà stilata una classifica a punti.

**Art. 12 - Punteggi**

Ai fini della classifica valgono solamente i territori che facevano parte dell'obiettivo segreto, gli altri non contano nulla, anche se hanno avuto importanza strategica nel corso della partita.

Nella tabella che segue, sono riassunti in ordine alfabetico tutti i territori con i loro valori

**AMERICA DEL NORD (35)**

Alaska 3  
Alberta 4  
America Centrale 3  
Groenlandia 4  
Ontario 6  
Quebec 3  
Stati Uniti Occidentali 4  
Stati Uniti Orientali 4  
Territori del NO 4

**AMERICA DEL SUD (12)**

Argentina 2  
Brasile 4  
Perù 3  
Venezuela 3

**EUROPA (32)**

Europa Meridionale 6  
Europa Occidentale 4  
Europa Settentrionale 5  
Gran Bretagna 4  
Islanda 3  
Scandinavia 4  
Ucraina 6

**AFRICA (23)**

Africa del Nord 6  
Africa del Sud 3  
Africa Orientale 5  
Congo 3  
Egitto 4  
Madagascar 2

**ASIA (51)**

Afghanistan 4  
Cina 7  
Cita 4  
Giappone 2  
India 3  
Jacuzia 3  
Kamchatka 5  
Medio Oriente 6  
Mongolia 5  
Siam 3  
Siberia 5  
Urali 4

**OCEANIA (11)**

Australia Occidentale 3  
Australia Orientale 2  
Indonesia 3  
Nuova Guinea 3

**Art. 13 - Vincitore**

La vittoria della fase eliminatoria (sia facendo Risiko! che vincendo la classifica a punti) comporta la promozione alla fasi finali.

**Art. 14 - Situazioni di parità al termine della singola partita**

Se al termine di una partita si verifica una situazione di parità e questa situazione non è compatibile con il meccanismo di attribuzione punti prestabilito, 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.

Buon divertimento ..

