



Associazione Ludica "TorisiKo!" - RisiKo! Club Ufficiale Torino

Regolamento di Gioco del RisiKo! "TorisiKo!"

Il regolamento utilizzato abitualmente dal TorisiKo! e' perfettamente compatibili con il RTU (Regolamento Tornei Ufficiali) edito da Editrice Giochi.

Si sottolineano questi punti:

- l'ordine di gioco (e la scelta del colore delle proprie armate se non c'è stato accordo amichevole in tal senso) è determinato dal lancio di un dado, tranne in un torneo dove chi realizzerà il punteggio più alto giocherà per primo, con il secondo punteggio si giocherà per secondo, terzo, quarto (e quinto), fatta eccezione per le finali dove l'ordine è determinato dalla posizione di classifica. In caso di parità, i giocatori che hanno ottenuto lo stesso punteggio ripeteranno il tiro per stabilire la loro posizione.

La disposizione dei giocatori al tavolo deve sempre avvenire in senso orario

- distribuzione iniziale dei territori: casuale ed in senso antiorario (cioè contrario a quello di gioco). Non è possibile partire con più del 50% di un Continente, se ciò dovesse capitare si procederà ad assegnare un altro territorio
- si utilizzano i 20 obiettivi della confezione Prestige (valgono perciò solo i territori in obiettivo)
- limite di 130 armate. Le bandierine equivalgono a 10 armate, i carri grandi equivalgono a 5 armate
- tris: devono essere giocati prima di posizionare le armate ricevute con i rinforzi per i territori posseduti. I tris validi sono:

3 carte uguali	8 armate
3 carte diverse	10 armate
Jolly + 2 carte uguali	12 armate

Se si possiedono i territori del tris si ricevono altre 2 armate per ciascuno di essi

- attacchi e difese: si è sempre obbligati a lanciare il massimo dei dadi possibile. Non si può sferrare un attacco lanciando un numero di dadi inferiore a quelli del difensore. Si è obbligati ad invadere il territorio conquistato con tante armate quante il numero di dadi lanciati, in ogni caso bisogna lasciare (se è possibile) almeno 2 armate di presidio dal territorio da cui si è attaccato, tale vincolo non sussiste solo se quel territorio non confina con quelli avversari



- spostamento: uno solo alla fine del proprio turno di gioco. E' vietato lo spostamento che lasci un territorio presidiato da una sola armata (salvo tale territorio non confini con quelli avversari)
- la partita dura 105 minuti più finale con metodo della sdadata. Il tempo inizia dalla distribuzione iniziale del primo territorio. Allo scadere del tempo si conclude il giro in corso (il penultimo) e se ne effettua ancora uno, l'ultimo giocatore alla fine di questo ultimo giro inizierà a lanciare due dadi per vedere se la partita termina (somma 4 al primo giro, somma 4 e 5 al secondo giro, somma 4 e 5 e 6 al terzo giro, somma 4 e 5 e 6 e 7 nei giri successivi). In sdadata non si ha diritto a lanciare i dadi (perciò la partita sicuramente prosegue) se durante il proprio turno di gioco si sono conquistati almeno tre territori
- se si realizza RisiKo! si è obbligati a dichiararlo e la partita perciò finisce
- è vietato allontanarsi dal proprio tavolo di gioco per andare a vedere la situazione delle altre partite
- non si possono utilizzare calcolatrici, biro ed altri supporti cartacei quali tabelle con i valori dei singoli territori
- è fatto divieto assoluto di commentare le mosse altrui e la situazione della partita

Casistica

- se nella distribuzione iniziale dei territori è l'ultima carta a determinare il superamento del limite del 50% in un Continente si dovrà invertirla con la penultima (se anche con questa carta si supera il limite si ricorrerà a quella ancora precedente)
- nel posizionamento delle armate iniziali è consentito iniziare la partita difendendo un proprio territorio con una sola armata
- se si lancia un numero sbagliato di dadi (in più o in meno) bisogna ritirare tutti i dadi
- se un dado esce o si ferma sul bordo del campo di battaglia o rimane in bilico si devono ritirare tutti i dadi
- se si lanciano i dadi di un colore diverso da quello delle proprie armate il lancio è comunque valido
- se difesa e attacco lanciano i dadi contemporaneamente ed il lancio dell'attacco è da ripetere (es. perchè è uscito un dado dal campo di battaglia) quello della difesa è da considerare comunque valido
- la difesa non può lanciare i propri dadi prima di quelli dell'attaccante. Se ciò avvenisse il giocatore che attacca ha la facoltà ma non l'obbligo, dopo aver visto il risultato del lancio, di far ritirare i dadi al difensore
- se la difesa lancia i propri dadi nel campo di battaglia dove vi sono ancora quelli dell'attacco, per l'attacco valgono comunque e sempre i punteggi conseguiti subito dopo il proprio lancio e non quelli che potrebbero risultare dopo il lancio della difesa (colpendo i dadi ancora presenti nel campo di battaglia si potrebbero modificare i punteggi realizzati dall'attacco)
- se si posiziona anche una sola delle armate di rinforzo e poi si vuole giocare un tris non è più possibile farlo (bisogna rimandare cioè questa operazione al turno successivo)
- se si posizionano più armate di quelle spettanti bisogna toglierne il doppio di quelle eccedenti il numero giusto, iniziando a toglierle fra quelle posizionate durante quel turno di gioco
- se si hanno sulla plancia più di 130 armate bisogna toglierne il doppio dell'eccedenza e si è costretti a proseguire la partita con quel numero ridotto, le armate dovranno essere tolte iniziando a farlo da quelle posizionate durante quel turno di gioco



- se a seguito di un combattimento si tolgono dalla plancia meno armate di quante si sarebbe dovuto fare bisognerà eliminarne da quel territorio un numero doppio rispetto a quelle che non si sono tolte
- fino a quando non si è dichiarato un attacco o non si è effettuato lo spostamento di fine turno o non si è detto “passo” è sempre possibile riposizionare le armate prese durante la fase di rinforzo di quel turno di gioco
- quando si è dichiarato a voce alta un attacco dicendo “attacco x da y” (o lo si è indicato a gesti) si è sempre obbligati ad eseguirlo, cioè ad effettuare almeno un lancio dei dadi. Chiaramente dopo questo primo lancio ci si può fermare
- dicendo la parola “attacco” senza indicare quale territorio e da dove, si perde comunque il diritto a riposizionare le armate prese durante la fase di rinforzo di quel turno di gioco. Non vi è però l’obbligo di doverne eseguire uno e quindi si può optare per l’eventuale spostamento o passare
- dicendo la parola “spostamento” senza specificare da e verso quale territorio, si perde comunque il diritto ad effettuare altri attacchi in quel turno di gioco. Non vi è però l’obbligo di dover eseguire obbligatoriamente uno spostamento
- dicendo la parola “passo” o “prendo la carta” (o senza dire niente la si prende dal mazzo) si è concluso il proprio turno di gioco, quindi non è più possibile attaccare ed effettuare l’eventuale spostamento
- se si dichiara “attacco il territorio y” senza indicare da dove, l’attacco sarà ritenuto valido a condizione che si possa eseguire da un solo territorio. Se invece quello Stato può essere attaccato da più territori il difensore ha la facoltà ma non l’obbligo, dopo aver visto il risultato del lancio, di far ritirare i dadi all’attaccante chiedendogli di specificare da dove vuole attaccarlo. Se il difensore accetta il punteggio conseguito dall’attaccante sarà lui a decidere da quale territorio è stato sferrato l’attacco (rispettando chiaramente il vincolo che in base al numero di dadi lanciati ci fossero state armate sufficienti per farlo, per cui se si sono lanciati tre dadi e solo da un territorio confinante era possibile attaccare con quel numero di dadi ne consegue che l’attacco proveniva obbligatoriamente da quello)
- una volta dichiarato un attacco (a voce alta o con i gesti) ed eseguito il primo lancio dei dadi si sottintende che tutti i lanci successivi siano relativi al proseguimento dello stesso attacco, non serve perciò tutte le volte ripetere da dove e chi si attacca
- se si lanciano i dadi senza dire niente quel lancio è da considerare nullo anche se fosse stato possibile, con quel numero di dadi lanciati, attaccare un solo territorio avversario da uno solo fra quelli posseduti
- se a seguito di un combattimento si tolgono dalla plancia meno armate di quante si sarebbe dovuto fare bisognerà eliminarne un numero doppio a quelle che non si sono tolte
- se si dimentica di pescare la carta non si ha più diritto a farlo se il giocatore successivo ha già terminato di posizionare le proprie armate (o ha dichiarato un attacco, effettuato lo spostamento o passato in caso non riceva nessuna armata)
- se un giocatore dopo aver realizzato RisiKo! omette di dichiararlo e prosegue la partita, nel momento in cui verrà scoperto dagli arbitri, sarà escluso dal gioco e tutti i suoi territori diventeranno neutrali rimanendo occupati con un numero di armate pari a quelle presenti. Nel computo dei punti-torneo realizzati verrà equiparato ad un giocatore eliminato dal tavolo
- se un giocatore fosse costretto, per cause di forza maggiore, a ritirarsi dalla partita in corso tutti i suoi territori diventano neutrali con il numero di armate che posseggono; questi territori non potranno più ricevere rinforzi né potranno attaccare; potranno solo difendersi. A fine partita nel computo dei punti-torneo realizzati gli saranno assegnati quelli relativi alla posizione ottenuta. Nel corso della sdadata (se non è stato nel proseguo della partita



- eliminato) i suoi due dadi verranno lanciati dal giocatore che lo precede. Qualora il ritiro fosse motivato dalla mancata accettazione di una decisione arbitrale il giocatore invece verrà espulso dal torneo
- se un giocatore abbandona di sua volontà la partita senza che sia stato squalificato i suoi territori diventano neutrali rimanendo occupati con un numero di armate pari a quelle presenti. A fine partita nel computo dei punti-torneo realizzati gli saranno assegnati quelli relativi alla posizione ottenuta. Nel corso della sdadata (se non è stato nel proseguo della partita eliminato) i suoi due dadi verranno lanciati dal giocatore che lo precede
 - se durante la partita l'ultimo giocatore del giro viene eliminato il primo a sdadare diventerà chi gioca prima di lui (se anche questo giocatore fosse stato eliminato allora sarà quello ancora precedente)
 - se durante la sdadata si omette di lanciare i due dadi bisognerà distinguere a seconda del momento in cui ci si accorge dell'errore. Se sta ancora giocando il primo giocatore successivo i dadi devono essere lanciati, se invece quest'ultimo ha già concluso il proprio turno di gioco (quindi ha già effettuato il lancio della sua sdadata o se non poteva farlo il giocatore successivo ha già iniziato a posizionare i suoi rinforzi) i dadi non potranno più essere lanciati. Il giocatore che si dimentica di lanciare i dadi riceverà un'ammonizione verbale e se nel proseguo della partita dovesse dimenticarsi nuovamente di lanciare i dadi sarà automaticamente escluso dal gioco (i suoi territori diventano neutrali rimanendo presidiati dal numero di armate pari a quelle presenti) venendo equiparato ad un giocatore eliminato dal tavolo
 - criteri utilizzati per determinare il vincitore di una partita:
 - punti territori in obiettivo
 - punti territori fuori obiettivo
 - numero armate nei territori in obiettivo
 - numero armate nei territori fuori obiettivo
 - numero carte territorio in mano
 - numero territori in obiettivo
 - numero territori fuori obiettivo
 - lancio del dado

