

Risiko![®]

CHALLENGE

R.T.U.

Regolamento Tornei Ufficiali

Risiko![®]

CHALLENGE

Il gioco di strategia

Da 3 a 5 giocatori
Età: da 14 anni in su

Indice

Scopo del gioco	pag. 4
Componenti	pag. 4
Preparazione	pag. 6

Come si gioca

Fase dei Rinforzi	pag. 8
Fase dei Combattimenti	pag. 10
Fase dello spostamento strategico	pag. 13
Fase della carta	pag. 14
Eliminazione di un giocatore	pag. 14
Limite di tempo e fine partita	pag. 15
Sdadata	pag. 15
Punteggio finale	pag. 16
Limite al numero delle armate	pag. 16
Giocatori al tavolo	pag. 17
Valori dei territori	pag. 18

Variante Kingmaker

Introduzione e regole	pag. 19
Carta Challenge	pag. 22

Regolamento Tornei Ufficiali

Le regole contenute in questa edizione speciale di Risko! costituiscono le regole di base utilizzate nei Tornei Ufficiali. Questo libretto contiene solo le regole di gioco e alcune indicazioni di massima per la gestione di un Torneo Ufficiale. Ogni altra informazione può essere ricavata consultando on-line il sito www.risiko.it.

Scopo del gioco

Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto oppure ottenere il punteggio più alto al termine della partita.

1. Componenti



Un piano di gioco, rappresentante un planisfero suddiviso in 42 territori, appartenenti a 6 continenti.

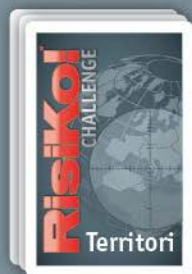
Su ogni territorio è indicato un numero che rappresenta il Valore di Conquista, che viene utilizzato, a termine partita, per la determinazione del vincitore.



15 dadi in cinque diversi colori (corrispondenti a quelli delle armate).



Due contenitori in plastica all'interno dei quali lanciare i dadi nel corso del gioco, denominati "Campi di Battaglia".



Un mazzo di carte "Territori" così suddiviso:
- 42 carte raffiguranti ciascuna uno dei territori presenti sulla plancia di gioco e il simbolo di una delle tre armi dell'esercito (fante, cavallo, cannone).
- 2 carte "Jolly" distinguibili dalle altre per la presenza dei simboli di tutte le armi e l'assenza della mappa.



Un mazzo di carte "Obiettivi" composto di 16 carte.

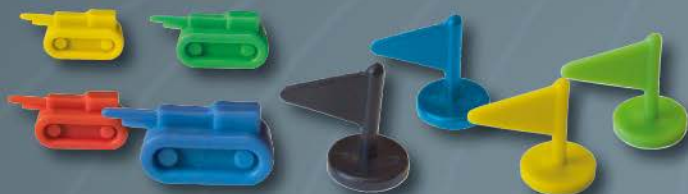


Un mazzo di carte KingMaker da utilizzare per giocare l'omonima variante di gioco descritta al termine del regolamento.



5 scatoline in metallo ciascuna contenente armate di un diverso colore.

- 1.8 5 eserciti di diverso colore, costituiti da carri armati piccoli (del valore di un'armata ciascuno), carri armati grandi (del valore di 5 armate ciascuno), bandierine (del valore di 10 armate ciascuna).



2. Preparazione

- 2.1 Per prima cosa, separate le carte nei tre diversi mazzi e lasciate nella scatola quelle con il dorso indicante la parola "Kingmaker", che servono solo se utilizzate le speciali regole descritte al termine del regolamento.
- 2.2 Collocate il piano di gioco al centro del tavolo e i due Campi di Battaglia alle due estremità.
- 2.3 All'inizio della partita, ogni giocatore lancia un dado. Chi ottiene il punteggio più alto sarà il primo di mano. Gli altri giocatori devono sedersi in senso orario rispetto al primo di mano in base al punteggio ottenuto con il dado. In caso di parità di punteggio, i giocatori interessati ripetono il lancio fino a determinare la loro posizione al tavolo. Ogni giocatore, nell'ordine di gioco, sceglie il proprio colore preferito e prende i carri e i dadi corrispondenti.
- 2.4 Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale di carri che dipende dal numero dei partecipanti alla partita:

35 armate se si gioca in 3
30 armate se si gioca in 4
25 armate se si gioca in 5

- 2.5 Il primo di mano 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.

- 2.6 Il giocatore che riceve la carta pone sul territorio corrispondente uno dei propri carri, preso dalla dotazione iniziale. Le carte distribuite in questa fase vengono poste da parte.
- 2.7 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.
- 2.8 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.
- 2.9 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.
- 2.10 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.
- 2.11 Quest'operazione viene ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore (durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di 3 armate).

2.12 Terminata la fase di preparazione, la partita può cominciare con il turno del primo di mano. Il turno di ogni giocatore si suddivide in 4 fasi che devono essere compiute nell'esatto ordine descritto e, al termine del quale il giocatore passa la mano al giocatore successivo in senso orario. Le fasi di gioco di ogni turno sono:

- Rinforzi • Combattimenti • Spostamento strategico
- Acquisizione Carta

3. Fase dei Rinforzi

3.1 Ogni giocatore al proprio turno (compreso il primo) prende tante armate del proprio colore quanti sono i territori da lui occupati sulla plancia divisi per 3 (arrotondando per difetto).

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

3.2 Se il giocatore occupa tutti i territori di un continente, ha diritto (ad ogni turno) ad un certo numero di armate supplementari per ogni continente occupato, 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

3.3 Il giocatore di turno ha anche la possibilità di giocare un tris di carte per ottenere ulteriori rinforzi. Le carte vengono conquistate a seguito dell'occupazione dei territori avversari, come spiegato in seguito. Le combinazioni valide per formare un tris sono solo quelle riportate nella pagina seguente:



3 cannoni: 8 armate



3 cavalieri: 8 armate



3 fanti: 8 armate



un fante, un cannone e
un cavaliere: 10 armate



un "Jolly" più due
cavalieri: 12 armate



un "Jolly" più due
cannoni: 12 armate



un "Jolly" più due
fanti: 12 armate

- 3.4 Se nel tris giocato è presente una carta che rappresenta un territorio in possesso del giocatore di turno, il giocatore riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.
- 3.5 Le carte giocate per ottenere rinforzi si scartano e, quando il mazzo si esaurisce, devono essere nuovamente mescolate per formare un nuovo mazzo da cui pescare.
- 3.6 Le armate di rinforzo 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 e nel rispetto del limite del numero di armate descritto in seguito.
- 3.7 Nessun tris può essere giocato fuori da questa specifica fase di gioco.

4. Fase dei Combattimenti

- 4.1 Quando i rinforzi sono stati collocati, il giocatore di turno può sferare 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.
- 4.2 **Lo scopo di un attacco è l'eliminazione delle armate nemiche dai territori confinanti per consentire alle proprie armate l'occupazione dei territori avversari.**
- 4.3 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.
- 4.4 Esistono due modi per attaccare un territorio avversario:
- 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.
- 4.5 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. Ogni attacco prevede l'utilizzo di un massimo di 3 carri e per ogni carro utilizzato l'attaccante lancia un dado. **L'attaccante ha l'obbligo di utilizzare sempre il massimo numero possibile di carri.**
- 4.6 Il difensore, a sua volta, può lanciare un massimo di 3 dadi, anche se possiede più di 3 armate in difesa del territorio attaccato e anche lui è obbligato ad utilizzare sempre il massimo numero di carri possibile.
- 4.7 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, quindi si confronta il secondo migliore punteggio dell'attaccante con il secondo migliore punteggio del difensore e infine si confronta il terzo ed ultimo punteggio.

- 4.8 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.
- 4.9 I punteggi non si sommano mai, si confrontano sempre in ordine di grandezza e se il difensore si trova con meno di 3 dadi da lanciare, perché gli sono rimasti meno di 3 carri in difesa del territorio, l'attaccante avrà la possibilità di sfruttare al meglio i suoi punteggi migliori.
- 4.10 Se il difensore può trovarsi nel corso di un attacco in inferiorità di dadi rispetto al suo avversario, lo stesso non può invece accadere all'attaccante che **non può mai sferrare un attacco se il numero dei dadi che può lanciare è inferiore a quello del difensore.**
- 4.11 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. Dopo ogni lancio di dado ha però la facoltà di interrompere l'attacco. Il giocatore di turno può sferrare tutti gli attacchi che vuole, ma sempre da un singolo territorio a un altro territorio adiacente, nel rispetto delle regole fin qui descritte.
- 4.12 Se dopo un attacco il giocatore di turno lancia i dadi senza fare alcuna dichiarazione, si intende implicito che si tratti della prosecuzione dell'attacco precedente. In nessun caso, l'attaccante può cambiare idea o annullare un attacco dopo aver lanciato i dadi, mentre il difensore è sempre obbligato a difendersi, non avendo alcuna possibilità di sottrarsi all'attacco.
- 4.13 L'attaccante non può combinare l'uso di armate presenti in territori

diversi in un singolo lancio di dadi, è però libero di attaccare prima da un territorio e poi da un altro con lanci di dado separati, purché ad ogni lancio dichiararsi in modo esplicito questa scelta. Se l'attaccante dichiara solo il territorio da cui intende sferrare l'attacco, si intende implicitamente che l'attacco stesso verrà portato allo stesso territorio avversario attaccato in precedenza.

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

Esempio giocata 1



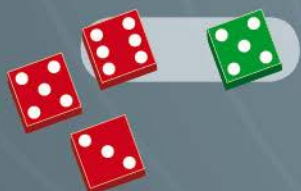
L'attaccante perde un'armata, il difensore anche.

Esempio giocata 2



L'attaccante perde un'armata.

Esempio giocata 3



Il difensore perde l'armata.

Esempio giocata 4



Il difensore perde l'armata e l'attaccante ne perde due.

Attaccante



Difensore

- 4.15 **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).**
- 4.16 Se lo desidera può però muovere dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, tutte le armate che vuole, nel rispetto della regola della Guarnigione Minima descritta in seguito. Il territorio appena conquistato può essere utilizzato come base per un ulteriore attacco.

5. Fase dello spostamento strategico

- 5.1 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 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.
- 5.2 **Un giocatore non può mai lasciare, a seguito di uno spostamento volontario, un territorio confinante con un territorio avversario, presidiato da una Guarnigione Minima inferiore ai 2 carri.** Questa regola si applica a qualsiasi movimento di carri, compreso lo spostamento strategico.
- 5.3 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 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).
- 5.4 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.

6. Fase della carta

- 6.1 Al termine del proprio turno, se il giocatore ha conquistato almeno un territorio avversario ha diritto a pescare una carta dal mazzo delle carte Territorio.
- 6.2 Indipendentemente dal numero dei territori conquistati nel corso del turno, un giocatore non può mai prendere più di una carta per turno.
- 6.3 Se un giocatore prende una carta non avendone diritto, deve mostrarla a tutti, rimetterla nel mazzo e mischiare il mazzo.
- 6.4 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 perde qualsiasi diritto.
- 6.5 Quando un giocatore prende una carta deve dichiarare ad alta voce quante ne possiede, compresa quella appena pescata dal mazzo.
- 6.6 **Un giocatore non può mai avere più di 7 carte in mano.**
- 6.7 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.
- 6.8 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.

7. Eliminazione di un giocatore

- 7.1 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.

- 7.2 Se le carte del giocatore eliminato dovessero portare il numero di carte in possesso del giocatore vincente a superare il limite di 7, quest'ultimo dovrà prendere casualmente solo un numero di carte tali da non superare tale limite, scartando le altre (nel caso in cui il giocatore di turno possedesse già 7 carte, non potrebbe prenderne neppure una).

8. Limite di tempo e fine partita

- 8.1 Prima di iniziare la partita è necessario definire un tempo limite (nei Tornei Ufficiali è normalmente fissato a 90 minuti).
- 8.2 Se un giocatore raggiunge l'obiettivo segreto entro il limite di tempo prefissato, la partita si conclude istantaneamente con al sua vittoria, se invece si raggiunge il limite di tempo senza un vincitore, si prosegue utilizzando il metodo della "sdadata".

9. Sdadata

- 9.1 Nel momento in cui scade il tempo prefissato, quello in corso sarà il "penultimo giro" e quello successivo l'ultimo.
- 9.2 Al termine dell'ultimo giro, la partita segue una procedura particolare, denominata "sdadata". Il giocatore 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 4 (si dice "chiusura al 4") 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 4" se ne gioca quindi uno con "chiusura al 5", poi un altro con "chiusura al 6". Quando si arriva alla "chiusura al 7" si continua senza più alzare il valore.
- 9.3 Questa procedura viene ripetuta fino a che un giocatore non "chiude" la partita, con una sola eccezione: 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.

- 9.4 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.

10. Punteggio finale

- 10.1 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.
- 10.2 Ai fini di questo punteggio valgono solamente i territori occupati facenti parte dell'obiettivo segreto, gli altri non contano nulla, anche se hanno avuto importanza strategica nel corso della partita.
- 10.3 Per facilitare i calcoli, sulla plancia e sulla carte Obiettivo sono riportati i valori dei singoli territori. Inoltre, sulla plancia è anche indicato il valore complessivo di ogni continente.
- 10.4 In caso di parità fra due o più giocatori, si considerano i valori anche dei territori occupati dai giocatori al di fuori dell'obiettivo. In caso di permanenza della situazione di parità vale l'ordine inverso di gioco (quindi il giocatore ultimo di mano prevale sugli altri, poi il penultimo e così via).
- 10.5 Ai fini di un'eventuale classifica, se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo prima della fine del tempo prefissato, si aggiudica 100 punti.

11. Limite al numero delle armate

- 11.1 Le partite valide per un Torneo Ufficiale devono essere giocate con un numero massimo di carri utilizzabili che è di solito fissato a 120 o 130.
- 11.2 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.

12. *Giocatori al tavolo*

12.1 I Tornei Ufficiali possono essere giocati con tavoli composti da quattro o cinque giocatori. Partite a tre giocatori sono tecnicamente possibili (e sono previste in questo regolamento), ma possono far parte solo di particolari tornei che prevedono esclusivamente partite con questo numero di giocatori per ogni tavolo.

12.2 **Con classifica**

Ad ogni partita i giocatori guadagnano punti che vanno a costituire una classifica generale data dal totale accumulato da 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 di-stanza 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. Così come la durata delle singole partite deve essere sempre la stessa.

12.2.1 In questi casi è possibile attribuire un "Premio Vittoria" al giocatore che si è aggiudicato la vittoria. Questo Premio Vittoria non può mai essere superiore ai 100 punti.

12.2.2 Qualora il torneo preveda tavoli con numero diverso di giocatori (4 o 5), il "Premio Vittoria" per i tavoli composti da 4 giocatori dovrà essere inferiore del 20% rispetto a quello delle partite giocate da 5 giocatori.

12.2.3 Nei tornei con classifica è possibile prendere in considerazione solo una parte dei punteggi, "scartando" quelli peggiori, purché il numero dei punteggi validi sia sempre non inferiore a 2/3 del totale.

12.3 **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 si hanno 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.

Valore dei territori

Afghanistan	4	India	3
Africa del Nord	6	Indonesia	3
Africa del Sud	3	Jacuzia	3
Africa Orientale	5	Islanda	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 Occidentali	4
Europa Occidentale	4	Stati Uniti Orientali	4
Europa Settentrionale	5	Territori del Nord Ovest	4
Giappone	2	Ucraina	6
Gran Bretagna	4	Urali	4
Groenlandia	4	Venezuela	3

RisiKoi!

CHALLENGE

Variante KINGMAKER

Quelle che seguono sono le regole per una speciale variante di gioco, denominata Kingmaker.

Questa variante di gioco non viene adottata nei tornei ufficiali, ma può costituire un'interessante alternativa alle regole tradizionali.

Per giocare questa variante di gioco dovete utilizzare lo speciale mazzo di carte Kingmaker.



Prima di iniziare la partita vera e propria, ma dopo la fase di preparazione, dovete attribuire ad ogni giocatore una carta "Challenge", una carta raffigurante il carro del colore prescelto da quel giocatore e una carta per ogni colore in gioco.



carta Challenge

Per esempio, supponendo di essere in 4 e di avere in gioco i carri rossi, quelli gialli, quelli verdi e quelli blu, ogni giocatore dovrà ricevere una carta Challenge, una carta rossa, una carta gialla, una carta verde e una carta blu.

Tutte le altre carte Kingmaker devono essere riposte nella confezione.

Prima che inizi il primo turno di gioco, ogni giocatore deve distribuire segretamente, quindi tenendole coperte, le proprie carte colorate. Ogni giocatore deve consegnare coperta a un avversario una delle proprie carte, tenendone una per sé. In questa fase di distribuzione, il giocatore non può dare a un avversario una carta che corrisponda al colore di quel giocatore e non può tenere per sé la carta che corrisponde al proprio colore.

Quando tutti i giocatori hanno completato questa operazione, ciascuno prende le carte che gli sono state date dagli altri giocatori e le aggiunge a quella che ha tenuto per sé.

Se l'operazione è stata compiuta correttamente, ogni giocatore avrà in mano tante carte quanti sono i giocatori coinvolti nella partita e nessuno avrà in mano una carta del proprio colore.

A questo punto, la partita può iniziare e il gioco si svolge esattamente come descritto nelle regole, fino al momento in cui si devono calcolare i punti partita, in base ai territori conquistati e all'obiettivo segreto.

I punti partita di ogni giocatore vengono suddivisi per il numero dei

partecipanti, arrotondando per difetto. Questo valore rappresenta i Punti Kingmaker di ogni giocatore.

Supponiamo che la partita si sia conclusa con questo punteggio finale:

• Giallo 45 • Verde 38 • Blu 22 • Rosso 15

Il Punti Kingmaker del giallo sono 11,25 arrotondati a 11

Il Punti Kingmaker del verde sono 9,5 arrotondati a 9

Il Punti Kingmaker del blu sono 5,5 arrotondati a 5

Il Punti Kingmaker del rosso sono 3,75 arrotondati a 3

Ogni giocatore, a questo punto, deve scegliere uno dei colori rappresentati dalle carte Kingmaker in proprio possesso e girare tutte le carte di quel colore, aggiungendo al proprio punteggio partita i Punti Kingmaker di quel colore, moltiplicati per il numero di carte.

Esempio:

Il giocatore giallo rivela una carta verde, quindi totalizza 9 Punti Kingmaker (9×1), che sommati ai suoi 45 punti partita lo portano a un totale di 54 punti finali.

Il giocatore verde rivela 3 carte blu, quindi totalizza 15 Punti Kingmaker (5×3), che sommati ai suoi 38 punti partita lo portano a un totale di 53 punti finali.

Il giocatore blu rivela 3 carte gialle, quindi totalizza 33 Punti Kingmaker (11×3), che sommati ai suoi 22 lo portano a un totale di 55 punti finali.

Il giocatore rosso rivela 2 carte verdi, quindi totalizza 18 Punti Kingmaker (9×2), che sommati ai suoi 15 punti partita lo portano a un totale di 33 punti finali.

Il vincitore della partita risulta quindi il blu con 55 punti.

In caso di parità fra due o più giocatori vince chi ha ottenuto il miglior punteggio partita. In caso di permanente parità, conta l'ordine inverso di gioco.

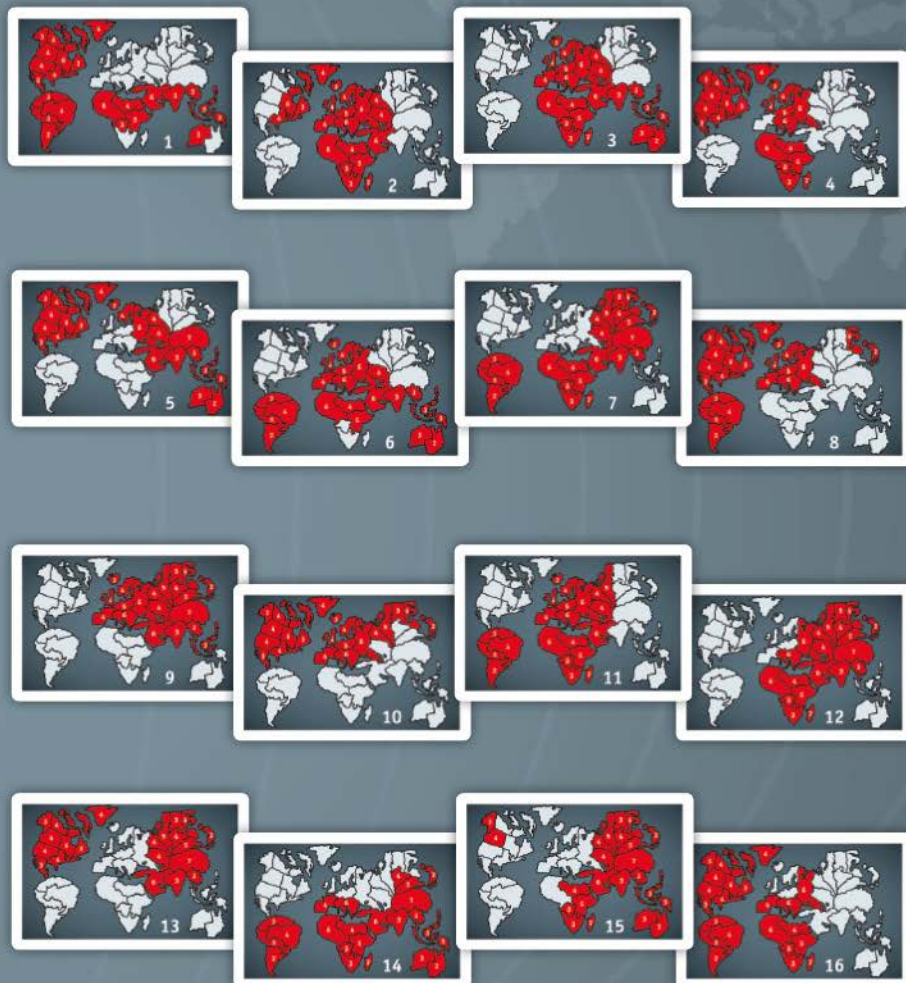
La Carta Challenge

La carta Challenge è una carta che consente al giocatore di turno una mossa speciale. Il giocatore è libero di giocare questa carta in qualsiasi momento del proprio turno, ma prima di lanciare i dadi per un attacco. Dal momento in cui viene giocata questa carta, il giocatore di turno vincerà tutti i confronti di dado in caso di parità (in pratica godrà del vantaggio che normalmente viene attribuito al difensore). Questo speciale bonus resta attivo per l'intera durata del combattimento, ma si esaurisce nel momento in cui il giocatore decide di interromperlo anche solo per effettuare un altro attacco.

Ogni giocatore può giocare questa carta una sola volta in tutta la partita, per un solo attacco e prima che inizi la fase di "sdatata".

Questa carta fa parte del mazzo Kingmaker ed è intesa come carta da utilizzare quando si gioca questa variante, ma nulla impedisce di usarla anche in una partita classica. L'uso di questa carta non è comunque consentito nei Tornei Ufficiali.

Le Carte Obiettivi



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.p.A. Risko! è un marchio registrato © Editrice Giochi S.p.A. Tutti i diritti riservati.



il piacere di giocare insieme

©2010 Editrice Giochi S.p.A.
Via Bergamo, 12 20135 Milano
www.risiko.it - www.editricegiochi.it
Made in Italy.