

TORNEO AZIENDALE DI



REGOLE DI GIOCO

Per il torneo si adottano come criteri di base le regole presenti nella confezione del risiko, di proprietà dell'Editrice Giochi di Milano, anche se con alcune giunte e varianti che riportiamo qui di seguito unitamente ad alcuni chiarimenti e specificazioni.

1) POSIZIONAMENTO GIOCATORI ED ORDINE DI GIOCO

Ogni giocatore lancia un dado e si dispone intorno al tavolo di gioco, nell'ordine decrescente stabilito dal risultato del dado, alla destra di colui che ha tirato il dado più alto. In caso di parità di punteggio fra due o più giocatori solo loro ripeteranno il tiro. Questo sarà l'ordine di movimento per ogni turno di gioco e più in generale l'ordine per tutte le operazioni della partita.

2) SCELTA DELLE ARMATE

Ciascun giocatore sceglie il colore che intende adottare per le sue armate; tale scelta avviene secondo l'ordine di gioco precedentemente stabilito. Non potranno essere presenti contemporaneamente sia le armate nere che le armate blu (e questo per permettere una più chiara visione del gioco).

3) DISTRIBUZIONE DEI TERRITORI

I territori non vengono più distribuiti casualmente con le carte, ma ogni giocatore sceglie un territorio per volta occupandolo immediatamente con una propria armata presa dal gruppo iniziale a sua disposizione, e così via fino all'occupazione di tutti i territori. Solo dopo l'occupazione di tutti i territori verranno distribuiti gli obiettivi. Tali operazioni dovranno rispettare l'ordine di gioco della partita.

4) GLI OBIETTIVI

Gli obiettivi sono di natura esclusivamente territoriale. Ciascuno di essi comprende 15 territori, uno adiacente all'altro in modo da formare una fila continua che si snoda attraverso quattro continenti. In nessun obiettivo è previsto un continente intero. Gli obiettivi sono otto (sono infatti otto le possibili combinazioni che vedono adiacenti quattro continenti sui sei riportati dalla mappa del gioco) e la loro composizione è pubblicamente conosciuta: alla fine del presente regolamento viene infatti riportato l'elenco dei territori previsti da ciascun obiettivo. Dopo l'occupazione (con una sola armata) di tutti i territori, gli otto obiettivi vengono distribuiti ai giocatori (un obiettivo a giocatore) secondo l'ordine di gioco precedentemente stabilito. Gli obiettivi rimasti vengono messi da parte in modo che nessuno possa identificarli.

5) PIAZZAMENTO INIZIALE DELLE ARMATE

Il piazzamento, da parte dei concorrenti, delle armate rimaste non si svolge nè contemporaneamente nè casualmente, ma secondo l'ordine di gioco della partita e secondo un preciso criterio. Le armate vengono piazzate quattro alla volta e quindi ci vogliono 5 interi turni per completare il piazzamento. Visto che due concorrenti hanno un territorio in più, non tutti i giocatori hanno un gruppo di armate esattamente multiplo di 4; le armate eccedenti devono essere sistemate sulla plancia di gioco nel primo turno di piazzamento delle armate. Negli altri quattro turni vanno invece piazzate le 16 armate rimanenti comuni a tutti i giocatori. In questa fase, composta di 5 turni, si piazzano esclusivamente le armate; solo al termine di questa fase inizia il gioco vero e proprio.

6) UTILIZZO E PIAZZAMENTO DEI RINFORZI

All'inizio del proprio turno di gioco si prendono e si piazzano i propri rinforzi che sono determinate dal numero di territori occupati, da eventuali continenti conquistati e dall'eventuale giocata delle carte. Definito e costituito il gruppo delle armate di rincalzo da sistemare, nel momento in cui se ne piazza anche uno solo sulla mappa non è più possibile ottenerne per quel turno, nè giocando le carte, nè reclamando quelle erroneamente dimenticate per i territori o i continenti.

7) RITIRO DELLE ARMATE NEL PRIMO TURNO DI GIOCO

Sin dal primo turno di gioco, si ritirano le armate per i territori (e per eventuali continenti).

8) SPOSTAMENTO DELLE ARMATE

Lo spostamento delle armate (ne è possibile solo uno per mossa) si può effettuare in qualsiasi momento del proprio turno, prima, dopo, o durante gli attacchi. L'avanzata di più armate a seguito di quelle che conquistano un territorio non è considerato spostamento. Far retrocedere alcune armate fra quelle che conquistano un territorio è invece considerato spostamento.

9) COMUNICAZIONE ATTACCO

L'attaccante deve sempre comunicare, prima di lanciare i dadi, quale territorio attacca e da quale territorio parte l'attacco. Se non lo fa il tiro è considerato nullo, a meno che tale lancio non si inserisca in una serie, più o meno prolungata, di attacchi diretti contro lo stesso territorio e sempre da parte dello stesso territorio attaccante, nel qual caso viene considerata valida la dichiarazione precedente.

10) EFFETTUAZIONE ATTACCO

E' sempre l'attaccante che deve annunciare per primo quanti dadi intende lanciare, cioè con quante armate attacca, Il difensore può quindi decidere con quante armate difendersi. Questo non significa che il difensore possa attendere il lancio del dado dell'attaccante. In assenza di esplicita dichiarazione si intende che l'attaccante attacchi con il massimo delle forze e che il difensore si difenda analogamente con il massimo delle forze.

11) EFFETTUAZIONE MOSSA

Qualsiasi mossa già effettuata non può essere annullata e ripetuta, cioè quel che è fatto è fatto, non si può più annullarlo e ripeterlo diversamente.

12) CONCLUSIONE MOSSA

La carta dei territori, a cui si ha diritto se si è conquistato almeno un territorio, si pesca alla fine della propria mossa; dopo che la si è presa non si può più svolgere nessuna operazione. Il passare dei dadi rossi al giocatore successivo significa passare la mano di gioco all'altro e chiudere la propria definitivamente, e se uno si è dimenticato, per esempio, di prendere la carta, a questo punto non può più farlo.

13) LE CARTE: NUMERO E UTILIZZO

E' obbligatorio dire quante carte dei territori si hanno se ciò è richiesto da un altro giocatore. Quando si forma un tris, non è obbligatorio giocarlo subito, si possono infatti accumulare quante carte si vogliono e poi giocarle

23) CONDIZIONI DI VITTORIA

Un giocatore vince se conquista i quindici territori previsti dal suo obiettivo. Ogni territorio del proprio obiettivo può essere però sostituito con altri 3 territori estranei all'obiettivo stesso. In questo modo si può vincere, per esempio conquistando 21 territori di cui solo 12 facenti parte del proprio obiettivo. Se la partita termina senza che nessun giocatore abbia raggiunto il proprio obiettivo, il vincitore della partita viene determinato tramite punteggio. In caso di parità di punteggio vince chi ha più territori del proprio obiettivo. In caso di ulteriore parità vince chi ha più territori; se persiste la parità vince chi ha più territori non conquistati del proprio obiettivo adiacenti ai propri occupati, altrimenti chi ha più territori "protetti", sennò chi ha il continente di maggior valore o, infine chi ha più armate (ultima risorsa il sorteggio). Riportiamo il sistema di punteggio che assegna un determinato valore a tutti gli elementi del gioco:

-Per ogni territorio: 10 punti.

-Per ogni territorio del proprio obiettivo: 25 punti supplementari.

-Per ogni territorio occupato adiacente ad almeno un territorio del proprio obiettivo non conquistato: 5 punti supplementari.

-Per ogni territorio "protetto", cioè non confinante con territori avversari: 5 punti supplementari.

-Per ogni continente: $30 + (20 \times \text{bonus di quel continente}) + 5$ per ogni confine: Asia 195 - Europa 150 - Nord America 145 - Africa 100 - Sud America 80 - Oceania 75.

-Per ogni armata in campo: 0,5 punti

-Per ogni carta in mano: 1 punto

OBIETTIVI

1) SUDAMERICA: Argentina, Brasile - AFRICA: Africa del Nord, Congo, Egitto - EUROPA: Europa Occidentale, Europa Settentrionale, Scandinavia, Ucraina - ASIA: Urali, Giappone, Cina, Mongolia, Siam, India.

2) SUDAMERICA: Perù, Venezuela - NORDAMERICA: America centrale, Stati Uniti Occidentali, Ontario, Territori del Nord Ovest, Alaska - ASIA: Kamchatka, Cina, Mongolia, Cina, Afghanistan, Siam - OCEANIA: Indonesia, Australia Occidentale.

3) SUDAMERICA: Perù, Venezuela - NORDAMERICA: America centrale, Stati Uniti Occidentali, Ontario, Quebec, Groenlandia - EUROPA: Islanda, Scandinavia, Ucraina - ASIA: Urali, Siberia, Afghanistan, Medio Oriente, India.

4) SUDAMERICA: Argentina, Brasile - AFRICA: Africa del Nord, Congo, Africa del Sud - EUROPA: Europa Meridionale, Europa Settentrionale, Scandinavia, Islanda - NORDAMERICA: Groenlandia, Quebec, Territori del Nord Ovest, Alberta, Stati Uniti Occidentali, America Centrale

5) AFRICA: Madagascar, Africa Orientale, Africa del Nord - EUROPA: Europa Meridionale, Europa Occidentale, Scandinavia, Gran Bretagna - ASIA: Medio Oriente, Cina, Cina, Urali, Siberia, Siam - OCEANIA: Indonesia, Australia Occidentale

6) AFRICA: Africa del Sud, Africa Orientale, Egitto - EUROPA: Europa Meridionale, Europa occidentale, Ucraina - ASIA: Medio Oriente, Cina, Mongolia, Kamchatka - NORDAMERICA: Alaska, Alberta, Ontario, Stati Uniti Occidentali, Groenlandia

7) OCEANIA: Nuova Guinea, Indonesia - ASIA: Siam, Cina, Siberia, Jacuzia, Kamchatka - NORDAMERICA: Alaska, Territori del Nord Ovest, Quebec, Groenlandia, Stati Uniti Occidentali - EUROPA: Islanda, Gran Bretagna, Europa Occidentale

8) AFRICA: Madagascar, Africa Orientale, Africa del Nord - SUDAMERICA: Brasile, Venezuela - NORDAMERICA: America Centrale, Stati Uniti Orientali, Ontario, Alberta, Alaska - ASIA Giappone, Kamchatka, Jacuzia, Siberia, Urali.

14) JOLLY

Di combinazioni (tris) con le carte, ve n'è una sola che comprende anche il jolly, ed è esattamente quella formata da 1 jolly e 2 carte uguali(qualsiasi). Una combinazione con 2 jolly o una con 1 jolly e due carte diverse non hanno alcun valore.

15) ELIMINAZIONE ANCHE PRIMA DEL QUARTO TURNO

E' abolita la regola, presente nel regolamento della confezione, che abolisce l'eliminazione di un concorrente prima del quarto turno di gioco.

16) NUMERO DI ARMATE

Ogni giocatore può contare al massimo su 116 armate, 66 carri e 5 bandierine; il valore di ogni bandierina, all'inizio e alla fine di ogni turno di gioco, e obbligatoriamente di 10 armate: non è possibile far assumere a una bandierina un valore arbitrario diverso da 10 armate, pena la perdita della bandierina stessa e la sua sostituzione con una solo carro.

17) LANCIO DEI DADI

I dadi si lanciano con l'apposito bicchierino o, in mancanza di questo, si lanciano (facendoli rotolare per un lungo tratto) nel coperchio della scatola di Risiko. Se anche un solo dado è sia pur minimamente in bilico, sopra ad un altro o addirittura è caduto per terra, l'intero lancio è considerato nullo e quindi vanno ritirati tutti i dadi. Vanno ritirati tutti i dadi anche quando è sbagliato il numero di dadi lanciati. I dadi vanno lanciati contemporaneamente.

18) CHIARIMENTI SULLA MAPPA DEL GIOCO

L'Egitto non confina con il medio oriente, con tutte le conseguenze del caso. La Groenlandia è composta oltre che dalle sue isole anche da una porzione di territorio continentale; essa confina con Islanda, Territori del Nord-Ovest, Ontario e Quebec.

19) GIOCARE IN SILENZIO

Non sono consentite trattative, osservazioni, scambi di vedute o discussioni tra i giocatori.

20) ABBANDONO DEL GIOCO

Nel caso in cui un giocatore si ritiri dal gioco e abbandona la partita in corso sarà considerato eliminato, ma le sue armate rimarranno sulla plancia di gioco svolgendo un ruolo passivo di sola difesa, senza quindi poter attaccare nè ricevere armate ad ogni turno. I dadi per la difesa passiva verranno tirati dal primo giocatore, secondo l'ordine di gioco, non coinvolto nel combattimento.

21) ARBITRO E PROVVEDIMENTI ARBITRALI

L'arbitro del Torneo ha il compito di far rispettare il presente regolamento. Egli ha il pieno potere di intervento non solo in presenza di semplici trasgressioni delle regole, ma anche nei casi di manifesta antisportività, e in qualsiasi altro caso che possa turbare o alterare il normale e regolare svolgimento del Torneo(i provvedimenti arbitrali possono arrivare sino all'espulsione dal Torneo).

22) DURATA DELLA PARTITA

Dopo tre ore di gioco, che si cominciano a contare dal momento in cui il primo giocatore al primo turno di gioco riceve le armate per i territori, i giocatori concludono il turno di gioco in corso (finiscono il giro), quindi procedono alla verifica se la partita è terminata o no. La percentuale di probabilità che la partita sia finita è del 33%. Con un arbitro di Gara presente si procede al lancio di un dado (1 o 2 è finita, da 3 a 6 si continua). Se la partita continua i giocatori effettuano un altro turno di gioco, dopodichè procedono nuovamente a verificare se la partita è terminata o no, con la stessa percentuale di probabilità(33%) che sia finita. E così via fino a che la sorte chiuderà la partita. La partita può ovviamente chiudersi ben prima delle tre ore se uno dei giocatori vince raggiungendo il proprio obiettivo.