



Risiko Club Rahal Maut



RisiKo!
RCU RAHAL MAUT

REGOLAMENTO

Il° Torneo 2vs2 Coppa Rahal Maut

Art. 1 - Il Comitato Organizzativo del RC RAHAL MAUT RACALMUTO

Il torneo è organizzato dal Direttivo del Risiko Club **RAHAL MAUT RACALMUTO**.

Art. 2 - La formula e il calendario

Il torneo prende nome 2vs2 (vs = versus dal latino "CONTRO") ossia due giocatori contro due giocatori: si gioca in coppia, 2VS2, ma non è ammesso comunicare, commentare, né tra i giocatori della coppia, né tra avversari.

I partecipanti al Torneo 2vs2, si riconoscono nei più alti ideali di lealtà, sportività e rispetto degli avversari, accettando come insindacabile e inappellabile il giudizio degli arbitri dell'Associazione, che hanno il compito di far rispettare non solo le regole scritte, ma anche lo "spirito del gioco".

La formula prevede:

Girone All'italiana con partite di sola andata

Al completamento di ogni giornata, verrà pubblicata la classifica, a cura del Comitato Organizzativo; a questa potrà essere presentato ricorso entro 2 ore dalla pubblicazione.

Art. 3 - Il calendario

Gli incontri si terranno in presso i locali del centro per anziani Casa Rosa:

Le date ed i luoghi di svolgimento degli incontri potranno essere eccezionalmente modificate, col comune accordo di tutti i giocatori o per esigenze organizzative. In caso di mancato accordo tra tutti i giocatori le date ed i luoghi di svolgimento degli incontri, si farà riferimento alle suddette date e luoghi.

In qualsiasi momento, per esigenze organizzative, il Direttivo del Risiko Club si riserva di modificare le suddette date, gli orari ed i luoghi di svolgimento delle partite, dandone comunicazione a tutti gli iscritti tramite il forum EG.

Art. 4 - Iscrizioni e Ritiri

Le iscrizioni al torneo sono aperte a tutti coloro che, avendo preso visione del regolamento e approvandolo nella sua totalità, verseranno una quota di € 6,00 a squadra.

In caso di ritardo oltre i 15' rispetto all'orario prefissato o in caso di assenza di una delle squadre questa perderà la partita a tavolino.

E' possibile chiedere invece il rinvio della partita a patto che si svolga prima del turno di gioco successivo (che di regola è il mercoledì). In caso di mancato accordo la data di gioco rimane quella fissata inizialmente dagli organizzatori.

Art. 5 - SCOPO DEL GIOCO

Eliminare TUTTE le armate della squadra avversaria nel tempo massimo di 25 turni (o 1,30h di gioco senza scaduta; ovvero la partita si conclude alla fine del 90 minuto di gioco) **SENZA FARE RISIKO!**, in caso contrario la formazione che farà Risiko! perderà la partita.

Al termine della partita e solo in questa fase si verificherà che nessuno dei giocatori abbia raggiunto il proprio obiettivo facendo RISIKO!.

L'obiettivo della squadra è distruggere e quindi eliminare dal tabellone tutte le armate avversarie.

Nel caso nessuno riuscisse a raggiungere questo obiettivo, al termine dei 25 turni o di 90 minuti, si determinerà la squadra vincitrice in base al numero di territori in suo possesso: la squadra che ha più territori vincerà la partita.

In caso di parità:

- Vince la squadra il cui giocatore ha più territori;
- Vince la squadra che possiede più punti territorio considerando tutti i territori in possesso.



Art. 6 – Risultati incontri

La squadra che elimina dal tabellone tutte le armate della squadra avversaria prima dei 25 turni prenderà 3 punti e la sconfitta 0.

Al termine dei 25 turni:

1. la squadra che ha più territori, prenderà 2 punti,
2. la squadra con meno territori punti 1

In caso di pareggio territori (caso raro) 1 – 1.

In caso di assenza di una delle due squadre o di un suo componente, la squadra presente in quel momento potrà richiedere la "vittoria a tavolino"

Art. 7 - Le Squadre

Ogni squadra è formata da un minimo di 2 ad un massimo di 3 giocatori.

I giocatori che devono giocare le partite sono scelti a insindacabile decisione del capitano.

Art. 8 – Allontanamento dal tavolo

Allontanarsi dal tavolo di gioco è consentito solo per esigenze impellenti e solo dopo approvazione da parte di un Arbitro Ufficiale. Fumare non sarà considerata un'esigenza impellente. Gli Arbitri Ufficiali hanno facoltà di prolungare la durata delle singole partite qualora si fossero registrate perdite di tempo ingiustificate.

Art. 9 – Pubblico

Il torneo è pubblico, quindi è possibile assistere alle partite. E' severamente proibito da parte del pubblico parlare con i giocatori impegnati nello svolgimento del torneo. Gli spettatori dovranno tenersi a debita distanza o allontanarsi se viene loro espressamente richiesto dall'Arbitro.

Art. 10 - Regole generali

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, 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

Prima fase: rinforzi

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).

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
- Sud America: 2 armate
- Africa. 3 armate
- Europa: 5 armate
- Nord America: 5 armate
- Asia: 7 armate

Il giocatore di turno ha anche la possibilità di giocare un tris di carte per ottenere ulteriori rinforzi.

Seconda fase: 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.

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.

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.

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.

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.

I punteggi non si sommano mai, si confrontano sempre in ordine di grandezza e se il difensore dovesse trovarsi 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.

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.

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.

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.

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 dichiarare 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.

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

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 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.

Terza fase: spostamento strategico

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.

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.

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).

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.

Quarta fase: acquisizione carta

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.

Indipendentemente dal numero dei territori conquistati nel corso del turno, un giocatore non può mai prendere più di una carta per turno.

Se un giocatore prende una carta non avendone diritto, deve mostrarla a tutti, rimetterla nel mazzo e mischiare il mazzo.

Se un giocatore dimentica di prendere la carta al termine del proprio turno, può prenderla solo fino a quando il giocatore successivo è ancora nella sua fase di rinforzo. Se si dimentica di farlo perde qualsiasi diritto.

Quando un giocatore prende una carta deve dichiarare ad alta voce quante ne possiede, compresa quella appena pescata dal mazzo.

Un giocatore non può mai avere più di 7 carte in mano.

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.

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.

Art. 11 - Distribuzione iniziale dei territori

I territori dovranno essere distribuiti dal 1° giocatore di mano in senso opposto a quello di gioco, cominciando quindi dal (5°), poi il 4°, il 3° etc...

Nel piazzamento iniziale, ogni territorio dovrà essere presidiato con almeno due armate. La violazione di questa regola, quando rilevata a seguito di un reclamo, comporta la sconfitta a tavolino. Qualora una squadra alla fine del piazzamento iniziale dovesse avere anche un solo territorio coperto con una sola armata, gli avversari potranno interrompere la partita e presentare il reclamo solamente se non è stato effettuato ancora nessun attacco da parte dei propri giocatori.

Nessuna squadra potrà avere un intero continente e nessun giocatore potrà avere come di regola più del 50% di un continente.

Art. 12 - Regola del 50 %



Al momento della distribuzione iniziale dei territori, un giocatore *non deve ricevere più del 50% dei territori di un singolo continente*. E poiché la distribuzione iniziale deve basarsi su criteri di assoluta casualità, nel momento in cui ad un giocatore venga assegnata una carta tale da superare la percentuale indicata, tale carta va rimessa nel mazzo e viene assegnata una nuova carta al giocatore. Se nella distribuzione iniziale, 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 e così via).

Art. 13 - 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. 14 - 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.

Art. 15 - 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. E' lecito lasciare territori difesi da una sola armata al termine della distribuzione iniziale.

Art. 16 - Fare "carta"

La pratica di lasciare un territorio sguarnito (sempre nei limiti di quanto concesso dal regolamento (cfr Guarnigione minima)) per favorirne la conquista da parte di un avversario è da considerarsi perfettamente lecita, senza alcuna limitazione.

Art. 17 - Valore dei tris

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:

- 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 fanti: 12 armate
- un "Jolly" più due cannoni: 12 armate
- un "Jolly" più due cavalieri: 12 armate

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..

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.

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.

Nessun tris può essere giocato fuori da questa specifica fase di gioco.

Nel corso della partita ogni giocatore può disporre sulla plancia di gioco fino ad un massimo di 130 armate. Le bandierine equivalgono a 10 armate, i carri grandi equivalgono a 5 armate, i piccoli carri 1 armata.



Art. 18 - Carte

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, dichiarando il numero di carte in suo possesso. 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).

Un giocatore non può mai avere più di 7 carte in mano.

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.

Nel caso in cui un giocatore sia sorpreso con più di 7 carte, gli verrà tolto un numero di carte doppio a quelle in eccesso.

Anche in caso di eliminazione di un avversario, il giocatore potrà acquisire, senza vederle, un numero di carte che non gli consentirà di superare il limite di 7.

Ogni giocatore ha il diritto di chiedere agli altri giocatori qual è il numero di carte in loro possesso; gli avversari hanno il dovere di rispondere correttamente. È possibile formulare tale richiesta solo durante il proprio turno di gioco. Se la risposta fosse colposamente o dolosamente errata, al giocatore viene sottratta una carta a scelta casuale degli Arbitri. Se non possiede carte, non prende la prima carta a cui ha diritto nel prosieguo del gioco.

Art. 19 - Piazzamento e rinforzi

Il giocatore è obbligato a piazzare i rinforzi all'inizio del suo turno di gioco e può scambiare tutti i tris a disposizione. Se si posiziona anche una sola delle armate di rinforzo, non è più possibile scambiare un tris (bisogna rimandare cioè questa operazione ai turni successivi).

Il giocatore che al proprio turno posizionasse un numero di armate superiore a quelle spettanti, da rinforzi o combinazioni di carte, deve eliminare istantaneamente le armate in eccesso tra quelle appena posizionate, se riconosce e dichiara spontaneamente la propria infrazione, o il doppio delle armate in eccesso tra quelle appena posizionate ed eventuali altre di libera scelta nel caso in cui l'infrazione fosse ravvisata dall'Arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo. Il giocatore può continuare regolarmente il proprio turno di gioco. Nel caso in cui il giocatore dovesse ripetere dolosamente l'irregolarità, al terzo tentativo, verrà automaticamente squalificato dalla partita in corso.

Art. 20 - Limiti all'uso delle armate disponibili

Il limite di armate è di 130 (fra carri e bandierine). Se un giocatore termina le armate in suo possesso (cioè sono tutte sulla mappa), non ha la possibilità di prenderne di più anche se ne avrebbe diritto all'inizio del suo turno di gioco. Il giocatore che in qualunque momento della partita si trovasse ad avere sul tabellone di gioco un numero di armate superiore al limite massimo consentito dovrà togliere istantaneamente, al momento del riconoscimento dell'infrazione e da territori di propria scelta, un numero di armate pari a quelle eccedenti qualora l'infrazione fosse da lui spontaneamente riconosciuta e dichiarata, o il doppio della quantità in eccesso nel caso in cui l'infrazione fosse ravvisata dall'Arbitro o da un avversario. Chi venisse scoperto ad avere in campo più armate di quelle previste come limite, riceverà una penalizzazione di 1 punto per ogni carro eccedente il limite consentito. In ogni caso, la penalizzazione non può comportare l'attribuzione di punteggi negativi.

Art. 21 - Spostamento delle armate

Durante il proprio turno di gioco, sarà possibile effettuare un solo spostamento di un qualsiasi numero di armate da un territorio (senza violare quanto detto nel paragrafo della guarnigione minima) ad un altro confinante (compresi quelli appena conquistati). L'avanzata di più armate a seguito di quelle che conquistano un territorio non è considerato spostamento. L'avanzata minima sarà considerata uguale al numero dei dadi utilizzati per effettuare l'ultimo attacco.



Nel momento in cui il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno si considera concluso.

Art. 22 - Lancio dei dadi

Durante ogni incontro verranno fornite due terne di dadi, una da utilizzare per l'attacco ed una da utilizzare per la difesa.

Quando un giocatore dovrà lanciare due o tre dadi, dovrà farlo contemporaneamente.

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 difesa e attacco lanciano i dadi contemporaneamente ed il lancio dell'attacco è da ripetere (es. perché 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.

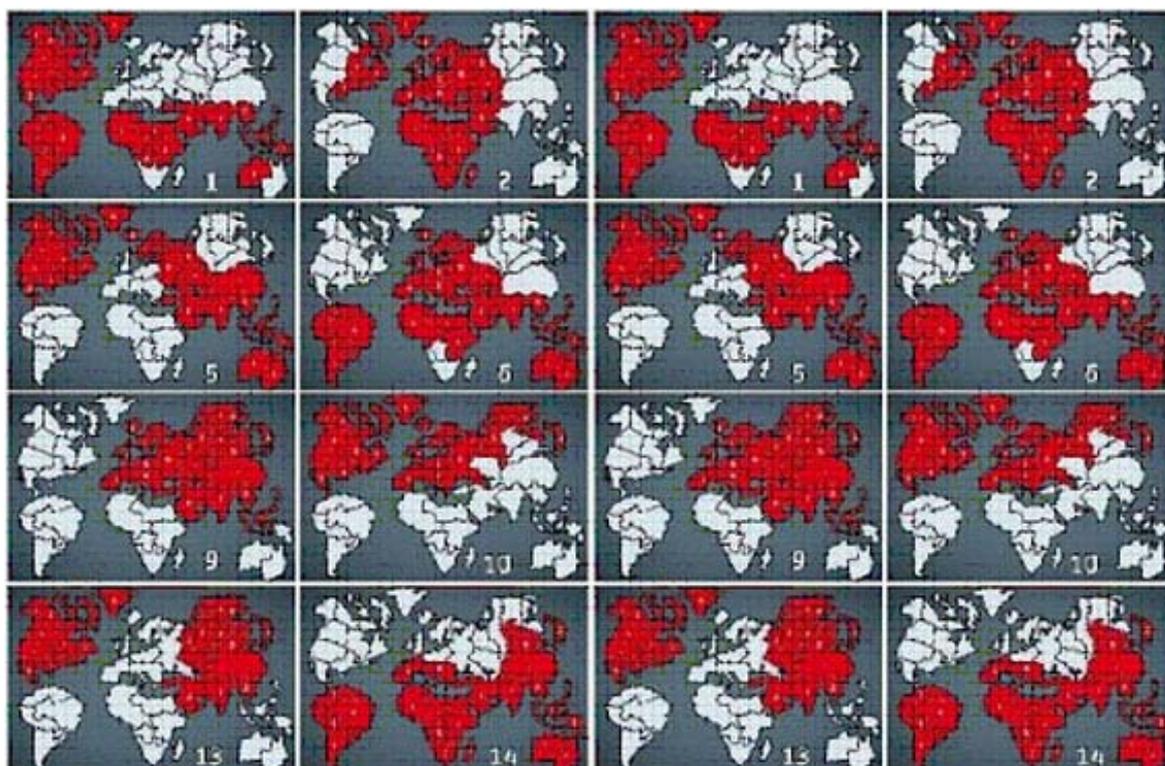
Se la difesa lancia i propri dadi nel campo di battaglia dove vi sono ancora quelli dell'attacco, per l'attacco valgono comunque e sempre i punteggi conseguiti subito dopo il proprio lancio e non quelli che potrebbero risultare dopo il lancio della difesa (colpendo i dadi ancora presenti nel campo di battaglia si potrebbero modificare i punteggi realizzati dall'attacco).

Art. 23 - Giocatore eliminato

Quando un giocatore viene eliminato da una partita, il giocatore che lo elimina acquisisce le carte territorio dello stesso senza superare il limite di 7 carte (cfr. art.16).

Art. 24 - Obiettivi "Torneo"

Le carte contenute nella confezione Challenge 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.





È fatto divieto ai giocatori di mostrare l'obiettivo ad altri partecipanti al torneo, anche se eliminati o impegnati in altri tavoli. È inoltre vietato mostrare l'obiettivo agli spettatori. Qualora l'obiettivo di un giocatore si scopra accidentalmente, la partita prosegue regolarmente senza conseguenze; se invece un giocatore mostra deliberatamente il proprio obiettivo, verrà immediatamente squalificato dalla partita in corso ed espulso dal torneo. Anche lo scambio volontario dell'obiettivo con quello di un avversario comporta l'immediata esclusione del torneo per entrambi i giocatori.

Art. 25 - Arbitro e Commissione Giudicante

Fa testo il regolamento arbitrale stilato per il torneo.

Art. 26 - Premi

E' prevista l'assegnazione a tutti i finalisti di una coppa.

Il Comitato organizzatore potrà aggiungere ulteriori premi per i partecipanti provenienti da eventuali sponsor o partner.

Art. 27 - Regolamento

Il regolamento può subire parziali modifiche a discrezione del Comitato organizzatore o col comune accordo di tutti i partecipanti.

Art. 28 - Casistica

Al fine di evitare discussioni e contestazioni valgono queste regole pratiche:

- 1) 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)
- 2) nel posizionamento delle armate iniziali è consentito iniziare la partita difendendo un proprio territorio con una sola armata
- 3) se si lancia un numero sbagliato di dadi (in più o in meno) bisogna ritirare tutti i dadi
- 4) se un dado esce o si ferma sul bordo del campo di battaglia o rimane in bilico si devono ritirare tutti i dadi
- 5) se si lanciano i dadi di un colore diverso da quello delle proprie armate il lancio è comunque valido
- 6) se difesa e attacco lanciano i dadi contemporaneamente ed il lancio dell'attacco è da ripetere (es. perché è uscito un dado dal campo di battaglia) quello della difesa è da considerare comunque valido
- 7) 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
- 8) 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)
- 9) 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)
- 10) il giocatore che al proprio turno posizionasse un numero di armate superiore a quelle spettanti, da rinforzi o combinazioni di carte, deve eliminare istantaneamente le armate in eccesso tra quelle appena posizionate, se riconosce e dichiara spontaneamente la propria infrazione, o il doppio delle armate in eccesso tra quelle appena posizionate ed eventuali altre di libera scelta nel caso in cui l'infrazione fosse ravvisata dall'Arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo. Il giocatore può continuare regolarmente il proprio turno di gioco.
- 11) È inoltre compito del giocatore controllare la propria dotazione di carri a inizio e durante la partita. Il giocatore che in qualunque momento della partita si trovasse ad avere sul tabellone di gioco un numero di armate superiore al limite massimo consentito (130) dovrà togliere



istantaneamente, al momento del riconoscimento dell'infrazione e da territori di propria scelta, un numero di armate pari a quelle eccedenti qualora l'infrazione fosse da lui spontaneamente riconosciuta e dichiarata, o il doppio della quantità in eccesso nel caso in cui l'infrazione fosse ravvisata dall'Arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo. Nel secondo caso, per tale giocatore il limite massimo consentito sarà diminuito, per il proseguo della partita, di un numero di armate uguale all'eccesso riscontrato in quel momento

- 12) 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
- 13) 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
- 14) 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
- 15) 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
- 16) 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
- 17) 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)
- 18) 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
- 19) 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
- 20) 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)
- 21) se ci si accorge che un giocatore ha otto o più carte in mano è costretto a scartarle tutte
- 22) 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. Ai fini del torneo verrà equiparato ad un giocatore eliminato per primo dal tavolo
- 23) se un giocatore dichiara RisiKo! e durante il conteggio dei punti-tavolo si scopre che non ha completato il suo obiettivo la partita prosegue regolarmente dal punto in cui è stata interrotta, quindi è ancora il suo turno di gioco per cui può proseguire ad attaccare e/o effettuare lo spostamento strategico
- 24) 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 validi per la classifica del torneo gli saranno assegnati quelli relativi alla posizione ottenuta. Nel corso della sdadata (se non è stato nel proseguo della partita eliminato) i suoi 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

- 25) nel caso si attacchi un territorio divenuto neutrale chi effettua l'attacco deve lanciare contemporaneamente tutti i dadi (i suoi e quelli del difensore). Nel caso uno o più dadi uscissero dal campo di battaglia o fossero in bilico bisognerà ripetere il lancio di tutti i dadi
- 26) 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)
- 27) qualora l'ultimo di turno venga eliminato dopo che ha già sdadato almeno una volta, il penultimo di turno nel giro successivo in cui è avvenuta questa eliminazione sdaderà con il punteggio con cui avrebbe chiuso successivamente l'ultimo giocatore se fosse ancora stato in partita (es. il quarto sdada con 4, dopo sdadano primo e secondo sempre con 4, il terzo giocatore durante il suo turno elimina il quarto per cui non sdaderà solo con 4 ma anche con il 5)
- 28) 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 per primo dal tavolo