

RisiKo!

RisiKo! ® è un marchio registrato Editrice Giochi.

REGOLAMENTO

RCU GLI SPETTRI DEI COLLI

Regolamento di gioco.

Per quanto riguarda le regole di gioco fa sempre fede il Regolamento contenuto nella confezione RisiKo! Challenge.

Tipi di torneo

Esistono diverse formule, tutte egualmente valide, per determinare il risultato finale del Torneo. Ogni manifestazione ha bisogno di potersi svolgere con la massima flessibilità, garantendo a tutti gli iscritti identiche possibilità di vittoria. A seconda del tipo di Torneo e, soprattutto, del numero dei partecipanti e del tempo complessivo a disposizione, può essere consigliabile utilizzare metodi differenti. Come regola generale, un buon organizzatore cerca sempre di trovare la formula che più di ogni altra possa garantire il massimo divertimento al maggior numero possibile di partecipanti.

Formule per un "Torneo Ufficiale"

- Per i tornei di una sola giornata (es. domenicali):

- 2/3 partite a somma di punti-torneo usando punti tavolo più bonus 50 per il vincitore

Eventualmente per determinare la classifica finale del torneo possono essere presi in considerazione solo i due migliori risultati o 3 partite a somma di punti-torneo più finale: al termine delle 3 partite si disputa ancora una partita (la finale) fra primi 4 della classifica.

- Per i tornei articolati su un numero limitato di serate:

-da 4 a 6 partite con possibilità di scartare 1 o 2 risultati

Con annessa semifinale per i giocatori dalla 3° alla 10° posizione e finale tra il 1° e 2° della classifica delle prime partite di qualificazione e i rispettivi vincitori delle semifinali.

Formule punteggiaggio

Punti tavolo con "bonus per la vittoria": formula usata nei Nazionali EG e ai Raduni. I punti-torneo sono pari ai punti realizzati al tavolo, aggiungendo un bonus di 50 punti per la vittoria. Il bonus serve a limitare la possibilità che il vincitore di una partita in classifica possa essere dietro a chi è arrivato secondo in un altro tavolo, per cui maggiore è il bonus più difficile è che questo possa succedere.

Regolamento tornei

1. Calendario. Il campionato viene svolto su più sedute di gioco, con degli scarti in classifica, a seconda della formula prevista. I risultati ufficiali e tutte le discussioni inerenti al campionato verranno pubblicati sul nostro forum.

1.bis.Partecipanti. Nel caso in cui il numero di partecipanti alla serata non sia divisibile per 4 è possibile tollerare un solo tavolo da 5. Nel caso in cui i tavoli da 5 superassero la singola unità allora si verranno a formare un massimo di 2 tavoli da 3 giocatori. Al tavolo da 3 giocatori sarà comunque presente un quarto giocatore non fisico che chiameremo "il morto" (vedere punto 28).

Idealmente, tutte le partite del torneo dovrebbero avere la stessa composizione numerica per garantire a tutti le stesse probabilità di vittoria, 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" purché questo metodo serva esclusivamente a garantire il massimo equilibrio possibile e una suddivisione dei giocatori secondo criteri di equità e sportività.

2. Durata delle partite. La durata delle partite è di 1 ora e 30 minuti. Il tempo per la preparazione del tabellone da gioco con la distribuzione dei territori iniziali ed il posizionamento delle armate è incluso nella durata della partita. All'ora e 30 minuti si aggiunge un tempo random determinato ad ogni tavolo dal "*metodo della sdadata*" (vedi punto 25).

3. Ordine di gioco e scelta delle armate. Ogni giocatore lancia i 3 dadi. Chi fa il punteggio più alto giocherà per primo; gli altri seguiranno secondo il punteggio ottenuto. I giocatori che ottengono lo stesso punteggio dovranno ripetere il tiro. Partendo dal primo, i giocatori scelgono a turno il colore delle armate che utilizzeranno durante il gioco. Nel caso di 3 giocatori al tavolo il morto parte per primo e la sua posizione all'interno del tavolo è valido a tutti gli effetti per la disposizione iniziale dei territori e degli obiettivi.

4. Dotazione iniziale e controllo scatole. Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale di armate in base al numero dei giocatori presenti al tavolo: 30 armate per 4 giocatori, 25 per 5. E' diritto/dovere dei giocatori al tavolo controllare la presenza di tutti gli obiettivi, territori, e armate della scatola in loro uso: a partita iniziata non verranno prese in considerazione proteste relative alla mancanza di elementi della scatola del Risiko.

5. Distribuzione degli obiettivi e assegnazione dei territori. Il mazziere (il giocatore primo di mano, o il secondo in caso di partite a 3 giocatori con morto) prende il mazzo dei Territori, mischia accuratamente le 44 carte e poi distribuisce una carta alla volta, che viene girata ancor prima di distribuirne un'altra, partendo dall'ultimo giocatore e proseguendo fino al primo giocatore, fino all'esaurimento delle carte. In caso di carta jolly, si ignora tale carta e viene data la successiva. Notate che il senso di distribuzione delle carte è inverso rispetto a quello di gioco, ciò per bilanciare il vantaggio che i primi di mano possono avere in determinate situazioni. Se durante la distribuzione, con una carta si determinasse per un giocatore una superiorità relativa di più del 50% in un qualsiasi continente, si procederà ad assegnare quel territorio al giocatore successivo, assegnando al primo una nuova carta-territorio. 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 caso del tavolo con tre giocatori è prevista un'ulteriore limitazione: in ogni continente devono essere presenti almeno 2 giocatori attivi seguendo le stesse procedure di distribuzione sopra descritte. Il mazziere distribuisce un obiettivo (o lo fa scegliere dal mazzo) ad ogni giocatore partendo dal primo di mano (in 3 giocatori si distribuisce l'obiettivo anche al morto).

6. Occupazione dei territori. Ciascun giocatore occupa immediatamente i propri territori con una armata della propria dotazione. Di seguito ciascuno a turno prende 3 armate dal resto della propria dotazione e le colloca sulla plancia a rafforzare i propri territori, questa operazione è ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore, di conseguenza durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di 3 armate. I gruppi di armate possono essere piazzati sui territori come meglio si desidera. Durante il piazzamento delle armate è possibile lasciare territori confinanti con territori ostili con una sola armata.

7. Rinforzi. Ogni giocatore all'inizio del suo turno prende tante armate di rinforzo quanti sono i territori da lui occupati sulla plancia diviso per 3 ed arrotondando per difetto. Si possono inoltre ottenere delle armate supplementari nel caso si possenga uno o più continenti e/o si cambino dei tris (al proprio turno si può cambiare anche più di un tris). Prima di ogni rinforzo, bisogna disporre i carri davanti a sé, mostrando chiaramente il numero di carri giocati. 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). 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. I rinforzi si prendono sempre, sin dal primo turno di gioco. Il diritto di ricevere i rinforzi cessa nel momento in cui il giocatore effettua una qualsiasi delle operazioni successive.

8. Limite armate. Il numero massimo di armate totali di cui si può disporre è 130. E' responsabilità degli avversari controllare che ogni giocatore al proprio tavolo non superi questo limite. Nel caso un giocatore posizioni più di 130 armate, deve togliere i carri in eccedenza, se riconosce e dichiara spontaneamente la propria infrazione, o il doppio dei carri in eccedenza nel caso in cui l'infrazione sia ravvisata dall'Arbitro o da un altro giocatore del medesimo tavolo, iniziando a togliere i carri in entrambi i casi da quelli posizionati durante quel turno di gioco. Nel secondo caso inoltre, il limite massimo consentito sarà diminuito, per il prosieguo della partita, di un numero di armate uguale all'eccesso riscontrato in quel momento se dopo aver giocato una combinazione di carte, un giocatore si accorge o gli viene fatto notare che ha già raggiunto o con quei rinforzi raggiungerà il limite armate, la combinazione di carte viene comunque considerata giocata e non più recuperabile. Piazerà carri, se può, fino al limite di 130 armate, o al nuovo limite.

9. Attacco e difesa. L'attaccante comunica il nome del territorio da cui parte l'attacco e il nome di quello attaccato, l'attaccante attacca sempre con il massimo numero di dadi possibili. Il difensore si difenderà sempre con il massimo numero di dadi possibile. Sono quindi bandite tutte le difese a due o un dado che non siano rese necessarie dalla scarsità di armate disponibili. In caso di attacchi ripetuti ad uno stesso territorio non sarà necessario indicare nuovamente i territori coinvolti purché sia evidente la tipologia d'attacco. 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 eseguire l'attacco indicato, cioè ad effettuare almeno un lancio dei dadi. Chiaramente dopo questo primo lancio ci si può fermare e procedere diversamente. 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.

10. Lancio dei dadi. Il lancio dei dadi ed il loro confronto avviene secondo le modalità previste nel regolamento ufficiale del Risiko!®.

11. Controversie nel lancio dei dadi. I dadi devono essere lanciati permettendo agli stessi di compiere un percorso sufficientemente ampio. E' buona norma definire prima dell'inizio della partita i casi di dadi non validi. Se un dado esce, rimane in bilico o sulla parte superiore della plancia lancia-dadi, si devono ritirare tutti i dadi. Stessa cosa se si lancia un numero sbagliato di dadi (in più o in meno).

Prima che il difensore lanci i propri dadi il tiro dell'attaccante deve essere interamente valido e accettato.

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).

12. Attacco in superiorità potenziale di dadi. Gli attacchi possono avvenire solo in superiorità o parità di dadi. Un territorio con 4 o più armate può attaccare qualsiasi territorio avversario. Un territorio con 3 armate può attaccare solo territori che ne contano 1 o 2. Un territorio con 2 armate può attaccare solo territori difesi da una armata. L'attaccante è obbligato ad attaccare con il massimo numero di dadi. Se si sferra un attacco in superiorità o parità di dadi e dopo una o più ripetizioni dello stesso viene a mancare tale superiorità o parità, l'attacco deve interrompersi.

13. Occupazione di un territorio conquistato. Quando l'attaccante conquista un territorio avversario deve occuparlo almeno con le armate che hanno partecipato all'ultima battaglia (ossia con il numero di dadi lanciati nell'ultimo attacco). Se lo desidera l'attaccante può trasportarvi, dal territorio dal quale ha sferrato l'attacco, un numero maggiore di armate, ma deve lasciare il territorio di partenza con almeno due armate se questo confina con un territorio nemico; questo obbligo persiste anche durante un'invasione che richieda più conquiste di territori. Questo movimento non costituisce uno spostamento.

L'obbligo di occupare un territorio conquistato con almeno il numero di armate che hanno partecipato all'attacco è sempre valido, anche nel caso che il numero complessivo di armate non sia sufficiente a lasciare il territorio di partenza con più di un'armata nel caso che questo confini con un territorio nemico o neutrale: in questo caso il giocatore attaccante potrà lasciare il territorio di partenza con una sola armata.

14. Spostamento e suoi limiti. Al proprio turno ogni giocatore può spostare una parte delle sue armate da un suo territorio ad un altro confinante di sua appartenenza. Il giocatore può fare un solo spostamento ad ogni turno e lo spostamento sancisce automaticamente la fine del turno. Non sarà consentito quello spostamento che lasci su un territorio confinante con un territorio nemico o neutrale una sola armata di presidio.

15. Conclusione del turno. Lo spostamento o la parola "PASSO" sanciscono automaticamente la fine del turno.

16. Ricezione di una carta. Ogni volta che un giocatore, a conclusione del proprio turno, ha conquistato uno o più territori, ha diritto di prendere una ed una sola carta dalla cima del mazzo dei territori. Tale carta contribuirà alla determinazione delle combinazioni (tris) che permettono di ricevere armate supplementari. Esiste un limite, uguale a 7, per il numero di carte possedute oltre le quali anche se viene conquistato il territorio non si riceve la carta,

non esiste invece il limite al numero di tris che possono essere cambiati in una volta sola da un giocatore. Durante il proprio turno qualora si elimini un giocatore si prendono, pescandole, le sue carte fino ad arrivare al massimo di 7 in mano. In un qualsiasi momento, anche mentre viene giocato un tris, se un giocatore viene trovato con più di 7 carte perde tutte le medesime. Il diritto di ritiro di una carta cessa al momento in cui il giocatore successivo dichiara un attacco o passi il turno.

17. Gioco della 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.

18. Combinazioni di carte (tris). Le combinazioni di tre carte uguali (3 cannoni, 3 fanti, 3 cavalieri) concedono tutte 8 armate supplementari. Le combinazioni di 1 cannone, 1 fante, ed 1 cavaliere danno 10 armate, quella di 1 jolly più 2 carte uguali 12. Si aggiungono poi 2 armate per ogni territorio posseduto rappresentato sulle carte facenti parte della combinazione.

19. Comportamento al di fuori del proprio turno. Un giocatore non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del suo turno di gioco e deve evitare di parlare con gli altri. Tale regola serve ad evitare che i giocatori possano prendere accordi più o meno codificati e non deve essere intesa in forma eccessivamente restrittiva. Un campionato di RisiKo! deve essere prima di tutto una grande festa e un momento di divertimento. Commenti e battute al tavolo sono del tutto accettabili purché mantenuti nei limiti della decenza e della correttezza.

20. Eliminazione di un giocatore. Quando l'attaccante distrugge l'ultima armata dell'ultimo territorio di un avversario, il giocatore perdente è definitivamente eliminato dalla partita. Il vincitore si impadronisce delle carte territorio (la carta obiettivo viene rimessa coperta nella scatola) del giocatore eliminato, come previsto dalle regole del punto 16 del presente regolamento. Può utilizzarle però, solo a partire dal turno successivo. L'eliminazione di un giocatore non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco.

21. Abbandono di un giocatore. Nel caso in cui un giocatore decida di abbandonare la partita i suoi territori verranno assegnati al "morto". L'abbandono determina un punteggio al tavolo pari a zero (a seconda dei casi, a discrezione della commissione arbitrale).

22. Punteggi e vittoria al tavolo. Una volta conclusa una partita si procede con il calcolo dei punti che vengono calcolati in base ai soli territori che fanno parte del proprio obiettivo. Il valore dei territori è pari al numero di territori ad essi confinanti (ad es. Cina = 7 punti). Ad

ogni tavolo occorrerà sempre definire una graduatoria, pertanto, in caso di parità tra due o più giocatori, si prenderà in considerazione il totale punti dei territori fuori obiettivo e in caso di ulteriore parità verrà considerato il senso inverso di gioco. Poiché per necessità organizzative è possibile che si formino dei tavoli di numerosità diversa, ovvero da 5 giocatori, i punti dei giocatori, dopo aver definito i distacchi, verranno moltiplicati per 1.25.

23. Classifica campionato. La classifica è determinata sommando i punti delle migliori "n" partite disputate a seconda della formula prevista dal campionato. In caso di parità di uno o più giocatori, si prenderanno in considerazione i seguenti criteri:

- il primo criterio di spareggio è quello che premia il maggior numero di vittorie;
- il secondo criterio di spareggio prende in considerazione la somma globale dei punti torneo delle partite, senza scarti;
- per ultimo, qualora, nonostante tutto, permanga la situazione di parità, si procede con un lancio di dadi per determinare la posizione in classifica.

24. Responsabilità del vincitore del tavolo. Una volta finita la conta dei punti e stabilita la graduatoria del tavolo, il vincitore dovrebbe preoccuparsi di consegnare la scatola del Risiko! integra in tutte le sue parti (carte territori, obiettivi, carri, ecc...).

25. Metodo della sdadata. Scaduto il tempo, 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 dopo aver eseguito l'eventuale spostamento strategico, lancia due dadi. Se il punteggio ottenuto 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 fino a raggiungere il valore massimo di 7.

Se un giocatore, durante il proprio turno, ha conquistato 3 o più territori, al termine dello stesso turno non potrà lanciare i dadi per la sdadata. Se durante la sdadata si omette di lanciare i due dadi bisognerà distinguere a seconda del momento in cui ci si accorge dell'errore due casistiche. 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 prosieguo 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.

Nel caso di tre giocatori al tavolo il morto non sdaderà.

26. Comportamenti scorretti e penalità. A tutti i giocatori è richiesto un comportamento leale e corretto. Verranno perseguiti comportamenti aventi il palese scopo di perdere tempo, di minacciare, di deridere e qualsiasi altro comportamento ritenuto non consono ai fini del gioco da parte della commissione arbitrale. In tal senso l'arbitro ha l'autorità di assegnare ad un tavolo dei minuti di recupero di gioco, ammonire verbalmente i giocatori o far allontanare (causando l'espulsione da tale partita ovvero aggiungendo un ammonizione al giocatore) dal tavolo di gioco il giocatore in questione in caso di perpetrazione nonostante l'avvertimento. È vietato allontanarsi dal proprio tavolo di gioco per andare a vedere la situazione delle altre partite, previo assenso richiesto agli altri giocatori. Tale divieto è estendibile anche agli spettatori se lo scopo è quello di informare un giocatore impegnato in un tavolo circa l'andamento delle altre partite del torneo. Gli arbitri potranno in questo caso far allontanare gli spettatori dal tavolo.

Nel caso in cui le ammonizioni (caratterizzate dall'espulsione dal tavolo durante una partita) prese da un giocatore all'interno dello stesso torneo siano 2 questo verrà espulso dal torneo corrente (verranno prese in considerazione anche eventuali ammonizioni assegnate nelle partite amichevoli comprese tra il torneo precedente e il torneo considerato).

Se un giocatore dovesse venir espulso da un torneo in due occasioni distinte, sarà la commissione a stabilire l'espulsione dal club di tale giocatore.

27. Commissione Arbitrale. Il campionato verrà gestito da una Commissione Arbitrale a cui competono tutte le operazioni relative alla gestione dei tempi di gioco, al rispetto delle regole adottate e agli interventi che si rendessero necessari per risolvere dubbi e controversie regolamentari. A fine di una serata, con tutte le partite terminate, la commissione si riunirà per discutere di eventuali espulsioni dai tornei.

28. Il "Morto". Nei tavoli da 3 giocatori è presente il "Morto", un giocatore "virtuale" che parte sempre per primo, comandato dai giocatori del tavolo a rotazione, partendo dal giocatore che ha effettuato il tiro più alto nel tiro per determinare l'ordine di gioco. In ogni continente devono essere presenti almeno 2 giocatori attivi seguendo le stesse procedure di distribuzione sopra descritte al punto 6. L'obiettivo del morto non va rivelato fino a fine partita. Ad ogni turno del morto, il giocatore che ne ha il controllo dovrà posizionare i carri in maniera tale da avere la stessa quantità di carri in ogni territorio. Per effettuare un attacco, il morto dovrà avere almeno il doppio + 1 dei carri presenti nei territori adiacenti. Non appena questa condizione non sarà più soddisfatta, il morto cesserà l'attacco. Tutte le carte che il morto riesce a conquistare sono tenute in modo tale da essere visibili a tutti i giocatori e non appena sarà possibile il morto giocherà il tris che vale meno carri che ha in mano. Al morto non è concesso eseguire spostamenti e in seguito a qualsiasi territorio conquistato, l'invasione dovrà essere volta al pareggio dei carri tra i due territori considerati, al meglio delle possibilità. Durante la fase di sdadata il morto, alla fine del suo turno, non effettuerà nessun lancio.

29. Decisioni generali. Il direttivo è l'unico "organo" che può prendere decisioni riguardo al club. I membri esterni ad esso hanno il diritto e l'invito di fornire suggerimenti e idee, ma non possono prendere decisioni autonomamente.

Ogni membro del club è tenuto ad accettare il regolamento stilato, con conseguente allontanamento dal club in caso contrario.

Al fine di evitare discussioni e contestazioni vengono adottare queste regole pratiche:

- se nella distribuzione iniziale dei territori è l'ultima carta a determinare il superamento del limite del 50% in un Continente la si dovrà invertire 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
- i carri armati dei rispettivi giocatori possono essere aggiunti, tolti e spostati solo dal giocatore in questione
- 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. 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)
- 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)
- 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.

- 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

- 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 si dimentica di pescare la carta non si ha più diritto a farlo se il giocatore successivo 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 passeranno sotto il controllo del morto. Ai fini del torneo verrà equiparato ad un giocatore eliminato per primo dal tavolo
- 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
- se un giocatore fosse costretto, per cause di forza maggiore (esenti dalla decisione del giocatore, salvo emergenze), a ritirarsi dalla partita in corso tutti i suoi territori passano sotto il controllo del "morto". A fine partita nel computo dei punti validi per la classifica del torneo gli saranno assegnati quelli relativi alla posizione ottenuta. Qualora il ritiro fosse causato da una decisione del giocatore, i punti di quest'ultimo non verranno contati. Qualora il ritiro fosse motivato dalla mancata accettazione di una decisione arbitrale il giocatore invece verrà espulso dal torneo.
- se il motivo dell'abbandono fosse dovuto al comportamento di un altro giocatore, quest'ultimo verrà giudicato dall'arbitro e punito di conseguenza, l'abbandono sarà considerato volontario e gestito come da punto 21).
- nel caso si attacchi un territorio comandato dal "morto" 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
- 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)
- qualora l'ultimo di turno venga eliminato dopo che ha già sdadato almeno una volta, il terzo di turno nel giro successivo in cui è avvenuta questa eliminazione sdaderà con il punteggio con cui avrebbe chiuso successivamente il quarto giocatore se fosse ancora 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 con il 5)