

COPPA RisiKiriku RCU BITONTO “PANZER8” Bitonto 2019/2020

REGOLAMENTO DI GIOCO

1. Formula del torneo

Il torneo prevede 7 partite che verranno giocate l'ultima domenica del mese presso il locale convenzionato kiriku in fascia pomeridiana dal mese di ottobre 2019 a aprile 2020 compreso.

Non è richiesta la partecipazione obbligatoria per tutte le tappe.

Per la classifica saranno valutati tutti i punteggi ottenuti con somma dalla prima all'ultima partita.

I punteggi saranno strutturati come segue al fine di consentire a coloro che si uniranno nelle ultime partite di poter ambire ai posti necessari per la FASE FINALE.

E' prevista una quota di partecipazione di € 3,00 per i tesserati RCU BITONTO PANZER8 da versarsi al cassiere del RCU Bitonto prima dell'inizio del torneo per l'acquisto di premi per i vincitori che darà diritto a giocare le prime 3 partite più la quota di € 1,00 a partita dopo la terza per il fondo cassa del RCU che sarà cura ed onere del vincitore di partita raccogliere e affidare al cassiere.

Per i non tesserati del Club di Bitonto che raggiungeranno la nostra location è prevista una quota di € 1,00 a partita.

Ciascun generale si impegna a rispettare il presente regolamento ed a autorizzare la pubblicazione di fotografie riguardanti il torneo sulla pagina ufficiale facebook e sul forum della editrice giochi e su ogni altro mezzo di pubblicità delle attività di club, nonché sul data base di raccolta dei risultati nazionali.

2. Scopo del gioco

Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto (obiettivi da torneo) oppure ottenere il punteggio più alto al termine della partita.

3. Preparazione

I tavoli di gioco saranno composti da 4 o 5 giocatori in funzione del numero degli iscritti al torneo.

All'inizio della serata verrà effettuato un sorteggio tra i partecipanti della serata. Nei limiti del possibile ci si impegnerà per non fare giocare per due volte consecutive gli stessi giocatori allo stesso tavolo.

All'inizio della partita, ogni giocatore lancia tre dadi. 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.

Ogni giocatore dispone della seguente dotazione iniziale:

- 30 armate se si gioca in 4
- 25 armate se si gioca in 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.

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.

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.

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.

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.

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.

Questa operazione viene ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore (durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di 3 armate).

E' fatto divieto di utilizzare dadi che non siano presenti nella scatola Challenge, ovvero nell'edizione del gioco RisiKo! con cui la partita si disputerà.

4. Come si gioca

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. 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.

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.

Le carte in proprio possesso devono sempre essere in evidenza innanzi alla plancia di gioco.

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.

5. Eliminazione di un giocatore

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.

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).

6. Finale di partita

Nel momento in cui un giocatore ha raggiunto l'obiettivo segreto indicato sulla carta "Obiettivo" in suo possesso, la partita si conclude con la sua vittoria. La vittoria di un giocatore può avvenire solo durante il suo turno di gioco. Nel caso nessun giocatore raggiunga il proprio obiettivo entro 100 minuti (il tempo inizia a decorrere dalla distribuzione della prima carta territorio) allora quello in corso sarà il penultimo giro e quello successivo l'ultimo.

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.

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.

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).

7. Punteggio finale partita e classifica torneo

Finita la partita, ad ogni territorio in obiettivo verrà assegnato un punteggio tavolo pari al numero di territori confinanti con esso. La somma di tali punteggi si trasformerà automaticamente nei punti tavolo torneo di quel giocatore e si stabilirà una classifica dal primo al quarto/quinto classificato.

Al fine di stimolare la partecipazione fino all'ultima giornata o quella dei nuovi giocatori è previsto un sistema di punteggi progressivi. Il valore della partita sarà assegnato a seconda del numero di giornata.

Es.) La partita di ottobre avrà come punteggio 1, quella di novembre 1,5 quella di dicembre 2 e così via sino a aprile.

Al vincitore verrà assegnato un punteggio pari al punteggio del vincitore + decimali in punti tavolo (Es. 1,45 se vincitore con 45); Al secondo classificato verrà un punteggio pari alla metà del punteggio per il vincitore + decimali in punti tavolo, al terzo verrà assegnato un punteggio pari a un terzo del punteggio del vincitore + decimali in punti tavolo e così via.....

Giocatori eliminati= 0 punti

Nei tavoli da 5 giocatori i punteggi si devono moltiplicare per 1,25 con eventuali arrotondamenti alla terza cifra dopo la virgola sempre per eccesso.

La classifica verrà pertanto data dalla somma dei punteggi accumulati dai giocatori nell'arco delle 7 tappe previste per la COPPA SUNDAY RISIKO.

In caso di parità verranno considerati i seguenti criteri per determinare il piazzamento al tavolo:

* punti dei territori fuori obiettivo

* criterio del "colore": vince chi rispetto al turno di gioco iniziale era l'ultimo a giocare

Esempio di punteggio Partita di valore 1. A= 34 pt (secondo), B= 45 pt(primo); C= 14 pt(quarto); D= 28 pt (terzo)

Punteggio **SUNDAY RISIKO** B= 1,00+0,45=1,45, A= 0,50+0,34= 0,84; D= 0,33+0,28= 0,61; C=0,25+0,14= 0,39

Esempio di punteggio Partita di valore 1,5 (seconda giornata). A= 34 pt (secondo), B= 45 pt(primo); C= 14 pt(quarto); D= 28 pt (terzo)

Punteggio **SUNDAY RISIKO B**= 1,50 +0,45=1,95, A= 0,75 + 0,34= 1,09; D= 0,50 +0,28= 0,78; C=0,37+0,14= 0,51

8. Formula torneo

Al termine delle 7 tappe verrà stilata una classifica definitiva data dalla somma dei punti accumulati.

I primi 2 classificati accederanno direttamente alla FINALISSIMA alla quale parteciperanno inoltre i due vincitori delle semifinali.

I classificati dal 3^a al 8^a posto giocheranno le 2 semifinali alla quale parteciperanno anche i due vincitori dei 2 Quarti di finale.

I classificati dal 9^a al 16^a posto accederanno ai due quarti di finale che saranno giocati con tabellone tennistico.

Al termine dei quarti di finale e delle semifinali verrà giocata una finale tra 4 giocatori. da 4 ed i vincitori accederanno alla finalissima assieme ai primi 2. I punteggi della semifinale non si sommeranno a quelli della classifica generale.

Il vincitore della FINALISSIMA sarà il vincitore della SUNDAY COPPA RISIKO.

Il torneo varrà quale tappa ufficiale per il #PanzerRanking2020 con punteggio base per il vincitore pari a 120.

9. Casistica

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

- se nella distribuzione iniziale dei territori è l'ultima carta a determinare il superamento del limite del 50% in un Continente si dovrà invertirla con la penultima (se anche con questa carta si supera il limite si ricorrerà a quella ancora precedente)

- nel posizionamento delle armate iniziali è consentito iniziare la partita difendendo un proprio territorio con una sola armata

- se si lancia un numero sbagliato di dadi (in più o in meno) bisogna ritirare tutti i dadi

- se un dado esce o si ferma sul bordo del campo di battaglia o rimane in bilico si devono ritirare tutti i dadi.

- se si lanciano i dadi di un colore diverso da quello delle proprie armate il lancio non è 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

- 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 già terminato di posizionare le proprie armate (o ha dichiarato un attacco, effettuato lo spostamento o passato in caso non riceva nessuna armata)
- se un giocatore 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, 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
- 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
- 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)

10. Diplomazia e varie

Il gioco non prevede trattative verbali o scritte fra i giocatori, i quali devono giocare senza comunicare tra loro.

Tuttavia, qualsiasi azione di gioco compiuta nei limiti delle regole è da considerarsi lecita. Oltre ad essere impedita qualsiasi comunicazione con gli altri avversari, il che è valido anche nel corso del proprio turno, un giocatore non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del suo turno di gioco.

È fatto divieto assoluto di commentare le mosse altrui e la situazione della partita.(in amicizia).

Durante le partite non si possono utilizzare calcolatrici, biro ed altri supporti cartacei quali ad esempio una fotocopia delle carte Obiettivo. È inoltre fatto divieto per ogni giocatore di allontanarsi dal proprio tavolo di gioco per andare a vedere la situazione delle altre partite del torneo.

Tale divieto è esteso anche agli spettatori se lo scopo è quello di informare un giocatore impegnato in un tavolo circa l'andamento delle altre partite del torneo.

11. COMMISSIONE DISCIPLINARE

Qualunque situazione non prevista nel presente regolamento sarà risolta con la più importante delle regole: il Buon senso!!!! Tutti i giocatori dichiarano di giocare con alto spirito di sportività e nel pieno rispetto dell'avversario evitando qualunque polemica o accordo sottobanco. Qualunque situazione sarà valutata dallo Stato Maggiore del RCU che sarà libero di comminare sanzioni in base alla gravità del caso sino alla espulsione.