

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

1. Formula del torneo

Due partite a somma di punti con "sdadata" veloce (si chiude con punteggio uguale o minore), più semifinali per i primi sedici classificati e finale. Nel caso in cui, dopo le due partite, un solo giocatore sia da solo in testa alla classifica, ed abbia comunque vinto entrambe le partite, le semifinali saranno solamente tre (dal secondo al tredicesimo classificato) e quel giocatore accede direttamente alla finale. La partecipazione al torneo è riservata ai soli maggiorenni che non abbiano già ottenuto la qualificazione al Nazionale 2017.

1

2. Scopo del gioco

Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto 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 partita, ogni giocatore lancia un dado. Chi ottiene il punteggio più alto sarà il primo di mano.

Gli altri giocatori devono sedersi in senso orario rispetto al primo di mano in base al punteggio ottenuto con il dado. In caso di parità di punteggio, i giocatori interessati ripetono il lancio fino a determinare la loro posizione al tavolo. Ogni giocatore, nell'ordine di gioco, sceglie il proprio colore preferito e prende i carri e i dadi corrispondenti.

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.

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

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 armate e dadi che non siano presenti nella scatola Challenge, ovvero nell'edizione del gioco RisiKo! con cui l'intero torneo 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

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

- 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.

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

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.

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

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.

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

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.

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 90 minuti (il tempo inizia a decorre dalla distribuzione della prima carta territorio, ed è lo stesso per tutti i tavoli indipendentemente dal numero dei suoi giocatori) 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.

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

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 torneo di quel giocatore tramite una conversione in millesimi, aggiungendo poi al vincitore della partita una unità.

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 (es. un giocatore arrivato secondo con 21 punti tavolo totalizzerà $21 \times 1,25 / 1.000 = 0,02625$ che si arrotondano a 0,027 punti torneo). In ogni caso il punteggio massimo ottenibile ad un tavolo a 5 è pari a 1,100 (quindi da 80 ad 86 punti tavolo si ottengono gli stessi punti torneo).

In caso di RisiKo! il punteggio torneo realizzato sarà sempre di 1,100 (non importa se ad un tavolo da 4 o da 5 giocatori).

Confrontando le somme dei vari giocatori sarà perciò possibile stabile l'ordine di arrivo nella partita.

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

Primo esempio:

- giocatore A: 23 punti tavolo -> 0,023 punti torneo
- giocatore B: 0 punti tavolo ed eliminato -> 0,000 punti torneo
- giocatore C: vincitore con 48 punti tavolo -> 1,048 punti torneo
- giocatore D: 39 punti tavolo -> 0,039 punti torneo

Secondo esempio:

- giocatore A: 13 punti tavolo -> 0,013 punti torneo
- giocatore B: 86 punti tavolo e vittoria con RisiKo! -> 1,100 punti torneo

Regolamento di Gioco Tornei Master

- giocatore C: 22 punti tavolo -> 0,022 punti torneo

- giocatore D: 9 punti tavolo -> 0,009 punti torneo

Terzo esempio:

- giocatore A: 18 punti tavolo -> 0,023 punti torneo (0,0225 si arrotonda per eccesso)

- giocatore B: 20 punti tavolo -> 0,025 punti torneo

- giocatore C: 8 punti tavolo -> 0,010 punti torneo

- giocatore D: vincitore con 28 punti tavolo -> 1,035 punti torneo

- giocatore E: 19 punti tavolo -> 0,024 punti torneo (0,02375 si arrotonda per eccesso)

La classifica finale del torneo sarà determinata:

- dal 1° al 4° posto (o 8 giocatori in casi di fase finale divisa) in base all'esito della/e finale/i
- dal 5° (o 9°) posto a seguire in base alla somma dei singoli punti-torneo ottenuti nelle partite giocate (prime due più l'eventuale semifinale non vinta)

In caso di parità in classifica si utilizzeranno questi criteri:

- punteggio torneo più alto nella migliore prestazione
- punteggio torneo più alto nella seconda migliore prestazione
- punteggio torneo più alto nella terza eventuale prestazione
- piazzamento in classifica al turno precedente (chi era davanti resta davanti)

8. Formazione dei tavoli

Nella formazione dei tavoli si preferiranno quelli da quattro giocatori (ricorrendo eventualmente a quelli da cinque giocatori solo se il numero degli iscritti lo rendesse necessario).

Per la composizione dei tavoli si useranno questi criteri:

- **1ª partita:** sorteggio integrale garantendo i seguenti criteri in ordine di priorità:

1) nel caso della presenza di tavoli da 5, la causalità nell'assegnazione di un giocatore a tale tavolo

2) la minimizzazione degli scontri diretti tra giocatori appartenenti allo stesso club o raggruppamento comune secondo la seguente procedura:

a) si sorteggia casualmente un numero di giocatori (da qui in poi i "cinquisti") pari al numero di tavoli da 5 (quindi da un minimo di zero ad un massimo di tre)

b) si assegnano i "cinquisti" agli ultimi tavoli uno per tavolo

Regolamento di Gioco Tornei Master

c) si assegnano casualmente e ridistribuiscono in modo pilotato (nel rispetto del criterio 2) di sorteggio di cui sopra) gli altri giocatori: ai fini di tale redistribuzione non dovrà essere preso in considerazione il club o raggruppamento di appartenenza dei "cinquisti"

d) si scambiano eventualmente "i cinquisti" tra loro al fine di un miglioramento del criterio 2) di sorteggio di cui sopra: in questa fase va considerato il loro club o raggruppamento di appartenenza

- **2ª partita:** sorteggio pilotato in base ai risultati della prima partita, secondo le seguenti priorità:

- 1) minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 5
- 2) separazione vincitori delle partite del primo turno
- 3) separazione giocatori di stesso club o raggruppamento comune
- 4) separazione giocatori che hanno già giocato insieme nel Turno precedente

Secondo la seguente procedura:

a) si sorteggia casualmente un numero di giocatori (da qui in poi i "cinquisti") pari al numero di tavoli da 5 (quindi da un minimo di zero ad un massimo di tre)

b) si assegnano i "cinquisti" agli ultimi tavoli uno per tavolo

c) si assegnano casualmente e ridistribuiscono in modo pilotato (nel rispetto dei quattro criteri di cui sopra) gli altri giocatori: ai fini di tale redistribuzione non dovrà essere preso in considerazione il club o raggruppamento di appartenenza dei "cinquisti"

d) si scambiano eventualmente "i cinquisti" tra loro al fine di un miglioramento dei quattro criteri di sorteggio di cui sopra: in questa fase va considerato il loro club o raggruppamento di appartenenza

- **3ª partita:**

Caso di meno di 100 giocatori con 2 partite disputate:

Con quattro tavoli di semifinale gli accoppiamenti prevederanno ad ogni tavolo un giocatore classificato dal 1° al 4° posto, un giocatore classificato dal 5° all'8° posto, un giocatore classificato dal 9° al 12° posto ed un giocatore classificato dal 13° al 16° posto. Se le semifinali dovessero essere solo tre, gli accoppiamenti prevederanno ad ogni tavolo un giocatore classificato dal 2° al 4° posto, un giocatore classificato dal 5° al 7° posto, un giocatore classificato dall'8° al 10° posto ed un giocatore classificato dall'11° al 13° posto.

Regolamento di Gioco Tornei Master

Prioritariamente a questa distribuzione i giocatori potranno essere redistribuiti per favorire la separazione per club o raggruppamento di appartenenza.

Caso di 100 o più giocatori con 2 partite disputate:

Stabilita la classifica delle eliminatorie al netto di eventuali giocatori qualificati per la semifinale ma ritirati, i giocatori in posizione dispari (quindi quelli dal 3° al 25° posto nel caso di due terne di semifinali o dal 1° al 31° posto nel caso di due quaterne di semifinali) e quelli in posizione pari (quindi quelli dal 4° al 26° posto nel caso di due terne di semifinali o dal 2° al 32° posto nel caso di due quaterne di semifinali) vengono separati in due tornei paralleli (dei "pari" e dei "dispari") e le semifinali verranno composte con lo stesso criterio del caso precedente.

Qualora ci siano due terne di semifinali, i 3 semifinalisti vincitori del torneo dei "dispari" raggiungeranno in finale il giocatore che occupava la prima posizione mentre i 3 semifinalisti vincitori del torneo dei "pari" raggiungeranno in finale il giocatore che occupava la seconda posizione.

- **4° partita (Finale o Finali):** fra i vincitori delle quattro semifinali oppure fra il qualificato diretto alla finale ed i vincitori delle tre semifinali.

Se un vincitore di una semifinale rinuncia a giocare la finale, sarà ripescato il secondo del suo tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto di quel tavolo).

Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano verrà ripescato il secondo migliore degli altri tavoli di semifinale (se anche questi rinunciano subentra il terzo migliore degli altri tavoli ed eventualmente il quarto migliore degli altri tavoli).

Se a rinunciare a disputare la finale fosse un finalista diretto, bisogna distinguere se tale decisione è stata comunicata prima o dopo l'inizio delle semifinali. Nella prima ipotesi si giocheranno quattro semifinali, nella seconda ipotesi verrà ripescato il secondo migliore dei tre tavoli di semifinale. In caso di ripescaggio fra i secondi arrivati ai tavoli delle semifinali disputate (ed eventualmente fra i terzi ed i quarti), si dovrà tenere conto della classifica parziale dopo le prime due partite (e non dei punti tavolo realizzati durante le semifinali o del distacco dal vincitore della propria partita).

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 è comunque valido

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

- 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
- la sola dichiarazione verbale "**gioco un tris**" non comporta alcun obbligo per quel giocatore. Invece dopo aver mostrato tre carte che formano una combinazione valida, si è costretti ad utilizzare un tris (non necessariamente quello mostrato) anche se non si avessero armate a sufficienza per poterlo sfruttare interamente
- 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

Regolamento di Gioco Tornei Master

- 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 avendo omesso di ripetere ogni volta che si sta attaccando dal "territorio x" il "territorio y" capitasse che l'attaccante, dopo aver effettuato una serie di lanci validi e regolari con tre dadi, effettuasse un lancio non più lecito (esempio continua a lanciare tre dadi ma sul territorio da cui attacca sono rimaste solamente tre armate), bisogna distinguere se quell'attacco poteva ancora proseguire oppure no. Per cui se chi difende lancia tre dadi quell'attacco è ovviamente terminato (si può eventualmente provare ad attaccare il "territorio y" da un altro territorio). Se invece chi difende lancia uno o due dadi l'attaccante sarà obbligato a fare ancora almeno un attacco dal "territorio x", questa volta però lanciando il numero corretto di dadi
- 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 ci si accorge che un giocatore ha **8 o più carte** in mano è costretto a scartarle tutte
- 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
- se un giocatore dichiara **RisiKo! per errore** 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 seduta (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

Regolamento di Gioco Tornei Master

- 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)
- 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)
- 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

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.

E' fatto **divieto assoluto di commentare le mosse altrui** e la situazione della partita.

Durante le partite non si possono utilizzare calcolatrici, biro ed altri supporti cartacei quali ad esempio una fotocopia delle carte Obiettivo. E' inoltre fatto divieto ad 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. Arbitri

Al torneo vi sarà la presenza di un Arbitro non Giocatore oppure di una Commissione Arbitrale a cui competeranno tutte le operazioni relative alla formazione dei tavoli, alla gestione dei tempi di gioco, alla stesura delle classifiche, al rispetto delle regole adottate e agli interventi che si rendessero necessari per risolvere dubbi o controversie regolamentari. A tal fine si rimanda al Regolamento

RisiKo!

Regolamento di Gioco Tornei Master

Arbitrale in cui sono indicati nel dettaglio tutti i compiti spettanti all'Arbitro non Giocatore o alla Commissione Arbitrale del torneo.

Durante la finale in ogni caso dovrà essere presente un arbitro che seguirà interamente la partita.