



Risiko!Medioriente

introduzione

tre classi di gioco

Questa variante di Risiko!, nella sua versione completa (classe Colonnello) si compone di un grande quantitativo di regole che, come nel gioco degli scacchi, rendono il gioco inaccessibile a chi non ha una buona familiarità con le regole. Al fine di ottenere una buona giocabilità a tutti i livelli le partite di Risiko! medioriente si dividono in tre classi, ognuna comportante regole di difficoltà superiore. Prima di passare alla classe successiva è bene che un giocatore abbia buona familiarità con le regole della sua classe.

In classe Sergente le partite sono praticamente identiche alle partite di Risiko! classico. Se tutti i giocatori sono già esperti giocatori di Risiko! si può passare subito alla classe Tenente. In questa classe le carte cominciano a prendere un particolare valore e diventano parte integrante della strategia di gioco, inoltre, in classe Tenente vengono introdotte tutte le regolamentazioni relative agli accordi diplomatici, anch'essi elementi essenziali per la strategia di ogni giocatore.

In classe Colonnello si introducono invece tutte le regolamentazioni per i combattimenti. I giocatori potranno particolareggiare i loro eserciti utilizzando armamenti di attacco o di difesa, avranno la possibilità di nascondere armate per attacchi o rinforzi a sorpresa, infine disporranno delle armi nucleari. La familiarità dei giocatori con le regole di classe Tenente evita che l'assenza della diplomazia trasformi le partite in classe Colonnello in una indiscriminata guerra atomica globale... anche se poi non è detto che la guerra atomica non vi diverta!

Questa variante di Risiko! Si compone di:

- un tabellone appositamente disegnato .
- 46 "carte armamenti" appositamente disegnate (ex carte territori in Risiko!, 4 jolly).
- 21 segnalini "nuke".
- carta e penna per ogni giocatore.
- regolamento Risiko! e il presente regolamento.
- 6 dadi attacco/difesa.
- 6 eserciti di diverso colore composti da 60 armate (carri armati piccoli) 20 armate di attacco (carri grandi) 20 armate di difesa (bandierine).
- prevedere eventualmente un cronometro o una clessidra da 30 secondi.

Partite in classe SERGENTE

Fare completo riferimento alle regole di Risiko! ad eccezione di quanto segue:

- il gioco può essere giocato da 2 a 6 giocatori.
- Fare attenzione a non utilizzare i segnalini relativi alle armate di attacco e difesa, questi hanno un significato diverso in Risiko! ed in Risiko! medioriente.
- **L'OBIETTIVO di tutti i giocatori è quello di conquistare il SETTORE IRAKENO-SAUDITA ed un secondo settore a SCELTA occupando territori per un totale di PUNTI: 100 in 2 giocatori; 85 in 3 giocatori; 70 in 4 giocatori; 55 in 5 giocatori; 40 in 6 giocatori.**

Nota: 100 punti in 2 giocatori e si sottrae 15 punti ogni volta che si aggiunge un giocatore. In 6 giocatori non è necessario contare i punti in quanto i 40 punti vengono comunque oltrepassati.

- **Scelta dei territori iniziali:** una volta deciso il primo giocatore, la scelta dei territori viene fatta a partire dall'ultimo giocatore ed in senso inverso a quello di gioco; il giocatore occupa un territorio a sua scelta, a turno i giocatori successivi occupano un territorio **appartenente allo stesso settore**; se il settore è completo, il giocatore di turno sceglie un territorio in un nuovo settore.
- **Distribuzione armate iniziali:** la distribuzione delle armate iniziali sul tabellone viene fatta a partire dal primo giocatore nel normale senso di gioco. Ogni giocatore posiziona tre armate alla volta. *Nota: nelle partite in classe Colonnello si può schierare una armata di difesa o attacco al posto delle tre armate regolari.*
- **Non è vietato** fare accordi ed alleanze verbali fra i giocatori.
- **I giocatori possono cedere o scambiarsi delle carte.**
- **Numero massimo di armate schierabili:** durante il rinforzo iniziale un giocatore non può schierare più di 30 armate (quelle in eccesso vengono perse). *Nota: nelle partite in classe Colonnello lo schieramento di una armata di difesa o attacco conta come tre unità. Le armate nascoste non entrano nel conto dello schieramento.*

Ogni giocatore ha un mazzinere il cui compito è quello di contare le armate di rinforzo, contare le carte da pescare a fine turno, e svolgere altre funzioni che vengono definite successivamente. Il mazzinere di ogni giocatore è il giocatore che lo ha preceduto.

Partite in classe TENENTE

Tutte le regole della classe Sergente rimangono valide.

Uso delle carte per armamenti extra

Un giocatore può ottenere un rinforzo extra di 2 armate (consegnatogli insieme ai normali rinforzi) associando una carta ad un territorio.

Per fare questo, il territorio del giocatore riportato sulla carta deve essere interno, ovvero: **il giocatore deve possedere il territorio riportato sulla carta e questo territorio non deve confinare con nessun territorio nemico.**

Per ottenere i rinforzi, durante la fase di armamento il giocatore deve esporre la carta ponendola in maniera visibile vicino al tabellone. La carta non potrà più essere recuperata dal giocatore e non potrà essere utilizzata per completare i tris o per altri scopi, neanche nei turni successivi, *la carta verrà dissociata dal territorio solo se un secondo giocatore conquisterà quel territorio.*

Ad ogni conteggio dei rinforzi il giocatore prende 2 armate extra per ogni territorio in suo possesso al quale ha associato una carta, anche se il territorio non è più interno.

Nota: le carte jolly possono essere unicamente utilizzate per completare i tris.

Presca carte extra

Il giocatore che nel corso del turno riesce nella conquista di territori, oltre alla carta normalmente prevista, ha il diritto di pescare un'altra carta armamenti per ogni tre territori conquistati.

NOTA: quindi il giocatore che conquista 1 o 2 territori pesca UNA carta, se conquista 3, 4 o 5 territori ne prende DUE, 6, 7 o 8 ne prende TRE ecc...

Il giocatore che conquista un territorio al quale era stata associata una carta armamenti si impadronisce anche della carta, tuttavia la carta non può rimanere associata al territorio, il giocatore deve riporla nel suo mazzo di carte ed utilizzarla normalmente.

Regole diplomatiche

I giocatori possono stringere accordi verbali o scritti, se l'accordo è scritto i giocatori sono obbligati ad eseguire quanto riportato. Tuttavia vengono considerati NULLI: accordi che prevedono comportamenti che violano le regole del gioco (come scambi di armate o territori), accordi che non danno la possibilità di recessione oltre i 4 turni, accordi che fanno riferimento a fatti o ricompense non facenti parte del gioco.

Esistono due tipi di accordi: TRATTATI o ALLEANZE.

In una ALLEANZA un giocatore propone un accordo noto a tutti e tutti i giocatori decidono a turno se aderire o meno.

In un TRATTATO un giocatore propone un accordo ad un secondo giocatore che deve decidere immediatamente se aderire o meno.

I giocatori devono scrivere le loro proposte in un foglio di carta prima del loro turno, il mazziere deve controllare che la trattativa o la stesura dell'accordo non superi i 30 secondi, se questo avviene la trattativa deve essere interrotta e ripresa al turno successivo.

Apertura diplomatica

E' la prima azione del turno, prima di prendere i rinforzi, un giocatore può proporre alleanze o trattati, per fare ciò:

ALLEANZA

Il giocatore scrive su un foglio l'oggetto dell'accordo e pone una sua armata (che non sarà conteggiata come rinforzi in quanto rimarrà sempre fuori dal gioco) sul foglio stesso. Al loro turno gli altri giocatori potranno aderire alla alleanza unicamente al momento della loro apertura diplomatica, ponendo una loro armata sulla alleanza.

NOTA: Le alleanze posso prevedere accordi espliciti come "non scambiare carte fuori dall'alleanza"; "fare almeno 1 attacco in SETT. IRAKENO-SAUDITA" o impliciti come "no attacchi nuke", "no attacchi in SETT. IRAKENO-SAUDITA" dove si sottintende che il tipo di attacco non può essere fatto solo fra giocatori aderenti.

TRATTATO

Il giocatore scrive su un foglio l'oggetto del trattato e lo mostra al giocatore con il quale vuole contrattare. Il trattato può rimanere segreto, se il secondo giocatore accetta entrambi pongono una loro armata sul foglio del trattato (che non sarà conteggiata come rinforzi in quanto rimarrà sempre fuori dal gioco), altrimenti il primo giocatore può rettificare la trattativa o farla fallire. La trattativa si deve concludere entro i 30 secondi.

Il giocatore che aderisce all'accordo è obbligato a rispettarlo dal turno stesso dell'adesione.

Nota: non è consentito regalare armate né cedere territori, tuttavia negli accordi, con il termine "cedere il territorio" si intende opporre la minima resistenza, lasciandolo privo di difesa e/o difendendosi sempre con un solo dado.

Nota: gli accordi possono rimanere validi anche per l'intera partita, tuttavia non può essere imposta ad un giocatore la sottoscrizione per più di 4 turni. Nel caso in cui l'accordo preveda appunto l'impegno di un giocatore per un numero di turni prestabilito è cura del giocatore avente interesse alla recessione tenere il conto dei turni (annotandolo sull'accordo stesso all'inizio di ogni turno).

Chiusura diplomatica

Dopo lo spostamento finale e dopo aver preso le carte un giocatore può recedere da trattati ed alleanze semplicemente eliminando l'armata che aveva simbolicamente posto sul foglio dell'accordo. Solo dal turno successivo il giocatore potrà liberamente deviare dagli accordi previsti.

Partite in classe COLONNELLO

Tutte le regole della classe Sergente e della classe Tenente rimangono valide.

Armate nascoste

Un giocatore può nascondere armate su di un territorio, per fare questo deve possedere la carta del territorio in questione. La situazione "armate nascoste" si risolve o con un attacco a sorpresa e la perdita della carta, o con il rispiegamento delle forze ed il recupero della carta. Tuttavia nascondere le armate costa il DOPPIO delle forze.

Durante la fase di armamento (rinforzi) il giocatore pone la carta coperta vicino il tabellone e sopra di essa pone IL DOPPIO delle armate che vuole nascondere, se aveva già nascosto delle armate può aumentare il loro numero ponendo sempre IL DOPPIO delle armate che vuole aggiungere. Le armate devono essere il DOPPIO (quindi pari) in quanto il mazziere deve eliminare la metà delle armate poste.

NOTA: se si vogliono nascondere 5 armate a CIPRO si deve mettere la carta relativa a CIPRO sul tavolo e coperta, sopra di essa si pongono 10 armate, il mazziere ne eliminerà 5.

Una carta utilizzata per nascondere armate non può essere utilizzata per tris o per altri scopi.

Attacchi da armate nascoste

Durante la fase dei combattimenti un giocatore può decidere di rivelare una carta con armate nascoste. A questo punto la carta deve essere riposta nel mazzo e le armate nascoste poste sul territorio indicato dalla carta. Se il territorio era occupato da forze di un'altro colore il giocatore che ha rivelato le sue armate **deve proseguire i combattimenti** fino alla conquista del territorio o alla eliminazione totale delle sue armate.

NOTA: Le armate nascoste possono essere usate per attacchi nucleari. Esse però non possono essere "sommate" alle armate che attaccano da un'altro territorio.

Nota: le carte jolly possono essere unicamente utilizzate per completare i tris.

Rinforzo da armate nascoste

Durante la fase dei rinforzi un giocatore può decidere di recuperare le armate nascoste (NB: il loro numero non deve essere moltiplicato per 2!) e di rispiegare così tali armate insieme ai regolari rinforzi. La carta così recuperata può essere utilizzata per completare tris o per altri scopi a partire dallo stesso turno in cui il giocatore ha deciso di rispiegare le armate nascoste.

Armata di difesa

Durante la fase di armamento un giocatore può decidere di trasformare 3 armate regolari in 1 armata di difesa. Anche se le armate erano già presenti sul tabellone. La trasformazione inversa non può essere fatta. Le armate di difesa possono essere lasciate al presidio di un territorio (unici occupanti). Durante la fase di attacco l'armata di difesa si comporta come una regolare armata singola. In caso di perdite durante l'attacco il giocatore proprietario del colore in perdita può decidere se eliminare una armata semplice o una armata di difesa (vedere istruzioni per armate di attacco). **Durante la fase di difesa, nel solo caso in cui le regolari armate e quelle di attacco, siano state tutte eliminate, il giocatore chiede al mazziere di cambiare una (una sola alla volta) armata di difesa con 5 armate regolari. Il giocatore attaccante è ora OBBLIGATO a continuare l'attacco fino alla eliminazione delle 5 armate regolari o fino all'eliminazione di tutte le forze dal territorio attaccante.** Nel caso in cui l'attacco fallisca, se almeno una armata regolare derivata del cambio di una armata di difesa è rimasta in campo, il mazziere risostituisce le armate regolari con l'armata di difesa originaria.

Armata di attacco

Durante la fase di armamento un giocatore può decidere di trasformare 3 armate regolari in 1 armata di attacco. Anche se le armate erano già presenti sul tabellone. La trasformazione inversa non può essere fatta. Le armate di attacco possono essere lasciate al presidio di un territorio (unici occupanti). Durante la fase di difesa l'armata di attacco si comporta come una regolare armata singola. In caso di perdite il giocatore proprietario del colore in perdita può decidere se eliminare una armata semplice o una armata di attacco. **Durante la fase di attacco, nel solo caso in cui le regolari armate e quelle di difesa, siano state tutte -tranne una- (il presidio del territorio attaccante) eliminate, il giocatore chiede al mazziere di cambiare una (una sola alla volta) armata di attacco con 5 armate regolari. Il giocatore attaccante è OBBLIGATO a continuare l'attacco fino alla eliminazione delle 5 armate regolari o fino all'eliminazione di tutte le forze dal territorio attaccato.** Nel caso in cui l'attacco riesca, se almeno una armata regolare derivata del cambio di una armata di attacco è rimasta in campo, il mazziere risostituisce le armate regolari con l'armata di attacco originaria.

NOTA: in pratica le unità di attacco e difesa non possono mai essere ridivise, pertanto devono essere eliminate nella loro interezza, altrimenti dopo il combattimento riprendono il loro valore originario.

Attacchi nucleari

Durante un attacco nucleare il difensore non ha possibilità di reazione, tuttavia oltre alle perdite iniziali il territorio attaccato implicherà delle costanti perdite di forze. L'attacco nucleare viene fatto portando più di tre armate di attacco in un territorio

nemico confinante (tutte le armate oltre le tre di attacco saranno le forze che rimarranno a presidio del territorio conquistato). Il mazziere sostituisce solo le tre armate di attacco e tutte le forze poste a difesa del territorio con il simbolo "nuke". Il territorio è così conquistato.

Nota: l'attacco nucleare permette anche la conquista dell'eventuale carta associata al territorio.

Occupazione di territori "nuke"

Alla fine della fase di armamento, dopo che i rinforzi siano stati spiegati e prima di qualsiasi attacco, il mazziere deve eliminare al giocatore di turno una armata da ogni territorio riportante il segnalino "nuke", se il territorio riporta più segnalini il mazziere eliminerà tante armate quanti sono i segnalini. Il giocatore di turno ha facoltà di scegliere quale tipo di armata perdere. In ogni caso non può essere eliminato il presidio del territorio in questione, anche se si tratta di una armata di difesa.

Eliminazione di un giocatore

Come descritto dalle regole di Risiko! chi elimina un giocatore si impadronisce delle sue carte; inoltre, se il giocatore eliminato aveva delle armate nascoste su territori, il giocatore si impadronisce anche di tali armate; il mazziere provvede quindi a sostituire immediatamente il colore delle armate (sempre se disponibili) ed il giocatore di turno, dopo aver visto la carta, può sferrare attacchi con le armate nascoste da subito, o rispiegare le forze nella fase di armamento del turno successivo.

Partita persa per autodistruzione

La Partita viene definita "persa per tutti i giocatori" se 21 attacchi atomici sono stati effettuati.

Regolamentazione per il calcolo dei punteggi

Tutti i punteggi verranno arrotondati per difetto.

Fattore di vittoria:

La vittoria viene associata ad un punteggio detto fattore di vittoria che indica la supremazia con la quale il giocatore ha vinto. Il fattore di vittoria si ottiene moltiplicando il totale dei punti riportati su ogni territorio per il numero di giocatori diviso due.

Fattore vittoria = (tot. punti) x (n.giocatori) / 2

Vittoria con supremazia totale

Un giocatore che alla fine del suo turno soddisfa i requisiti per la vittoria può decidere di non ottenere la vittoria ma tentare la supremazia totale. In questo caso il gioco continua normalmente per un giro. Se **all'inizio** turno consecutivo il giocatore che sta tentando la supremazia totale continua a soddisfare le condizioni per la vittoria si dice che il giocatore vince con supremazia totale sui nemici, il Fattore di vittoria viene moltiplicato per 2 e quindi si calcolerà:

Fattore vittoria = (tot.punti) x (n.giocatori)

Per contro, se il giocatore che ha tentato di ottenere la supremazia totale non soddisfa i requisiti all'inizio del successivo turno, la partita rimane aperta ed il gioco continua in maniera regolare.

Nota: se il giocatore riesce a recuperare i territori per la normale vittoria può comunque chiudere la partita nel turno stesso.

Fattore di perdita

Allo stesso modo il fattore di perdita indica quanta resistenza era in grado di opporre il giocatore alla chiusura della partita. Questo fattore si ottiene moltiplicando il totale dei punti dei territori occupati moltiplicato il numero dei giocatori e diviso per 10.

Fattore perdita = (tot. punti) x (n.giocatori) / 10

Se la partita è stata chiusa con supremazia totale i perdenti otterranno la metà del punteggio:

Fattore perdita = (tot. punti) x (n.giocatori) / 20

Partite a punti

Una serie di partite può essere giocata dagli stessi giocatori, con obiettivo quello di totalizzare per primi 250, 500 o 1000 punti.

In questo tipo di partite è legale fare alleanze e trattati verbali (ma solo verbali) che implicano favori o ricompense da restituirsi nelle partite successive. Essendo tuttavia l'accordo esclusivamente verbale, esso viene fatto sulla fiducia e non vi è regola che imponga il rispetto di tali accordi.

Conteggio punti personale

Un giocatore può tenere il conteggio personale di tutti i punti totalizzati in tutte le sue partite.

Per fare questo basta fare una media ovvero:

punteggio personale = (tot punti fatt. vittoria + fatt. perdita) / (n.partite)

Scheda riassuntiva delle fasi di un turno in classe Colonnello:

Giocatore di turno

Mazziere

1.

Apertura diplomatica.

STRINGE trattati o sottoscrive alleanze che dovrà rispettare dal turno stesso.

controlla il tempo

impone l'interruzione delle trattative di sua iniziativa o su richiesta di altri giocatori se questo durano oltre i 30 sec.

2.

Carte.

mostra i tris, associa le carte ad un territorio, dispone sul tavolo la carta coperta per le armate nascoste.

calcola il valore dei tris,

verifica che le carte vengano associate a territori interni.

3.

Disposizione dei rinforzi sulla plancia.

dispone le sue armate sulla plancia, sulle carte nascoste, se vuole trasforma qualsiasi gruppo di 3 armate regolari in armate di attacco o difesa

consegna le armate, sostituisce

le armate regolari in difesa/attacco, elimina la metà delle armate che il giocatore vuole nascondere. Controlla il limite di 30 armate spiegate sul tabellone.

4.

sceglie l'armata da eliminare

eliminazione di una armata per ogni simbolo "nuke"

5.

combattimenti.

effettua nell'ordine a suo piacimento attacchi convenzionali, da armate nascoste o atomici.

elimina le armate perse

controlla che i combattimenti vengano svolti secondo le regole, conteggia il valore delle armate di difesa e attacco durante i combattimenti, sostituisce le armate nascoste di un giocatore che viene eliminato, tiene il conto dei territori conquistati.

- 6.** **Spostamento finale.** **consegna le carte.**
una carta se ha preso almeno un territorio e un'altra carta ogni tre territori conquistati.
- 7.** **chiusura diplomatica.**
si ritira da trattati ed alleanze.

suggerimenti di gioco

dispiegamento iniziale delle forze

La regola che prevede un maggior numero di carte per la conquista di territori porterà molti giocatori alla tentata conquista di 3 se non 6 territori nel turno iniziale. Questo permetterà loro di pescare un maggior numero di carte utili per i rinforzi. Nel primo turno se siete fra i primi a giocare potete tentare quindi la conquista di 6 territori (e pescare 3 carte) concentrando le forze in prossimità dei territori meno strategici e meno difesi. Se invece siete fra gli ultimi del giro privilegiate un dispiegamento più uniforme e quindi più adatto alla prevedibile difesa dagli attacchi dei primi giocatori.

gestione delle energie

A differenza del Risiko! classico tenete presente che i metodi per la conquista di un territorio sono tre: la battaglia, un trattato per la cessione del territorio, o l'attacco nucleare. La tendenza dei giocatori esperti in Risiko! è quella di sottovalutare l'utilità degli accordi, che permettono di rovesciare le sorti della partita specialmente quando non si hanno di fatto buone prospettive di vittoria. Prima di un combattimento valutate sempre l'opportunità di ottenere la cessione del territorio in cambio di altro (una carta che a voi non serve o un territorio ad esempio).

La tecnica consigliata é quella di conquistare prima il settore a scelta e poi il settore Irakeno-Saudita in una avanzata per la vittoria (ricordandosi di totalizzare i punti necessari). Tuttavia questa tecnica fa si che il giocatore lasci tendenzialmente indifesi i territori nel settore Irakeno-Saudita, che invece sono quelli strategicamente più importanti. La loro occupazione vi facilita la vittoria e blocca la vittoria altrui, inoltre vi dà la possibilità di stringere accordi favorevoli contro la loro cessione.

uso delle carte

Ricordate lo svariato uso delle carte, associare una carta ad un territorio potrebbe rivelarsi più utile di un tris, una sola carta associata ad un territorio in 5 turni vi fornisce da sola 2 armate a turno ovvero 10 armate, quanto un tris. Prevedete un'adeguata difesa per i territori con carte associate.

In caso di difficoltà potete scambiare le vostre carte contro accordi che vadano in vostro favore, in questo caso ricordate la durata massima di 4 turni per ogni accordo.

Le armate nascoste su una carta anche se molto costose sono armate che nessuno vi toglie. Sono utili per non superare il limite dello spiegamento di 30 armate ed infine costituiscono una minaccia per tutti i giocatori che posseggono territori interni indifesi: usate questa minaccia, anche con un bluff, per ottenere accordi in vostro favore. Una carta su cui sono nascoste tre armate di attacco ed una regolare diventa un'arma molto persuasiva in quanto è un territorio sul quale è possibile un attacco atomico!

accordi

Gli accordi sono un'ottima arma di difesa, ma possono rivelarsi delle limitazioni anche per voi. Una partita senza accordi si rivela una partita piena di eventi imprevedibili, a tale scopo è sempre bene prevedere accordi con clausole che vadano a vantaggio della difesa dei vostri confini e dagli attacchi a sorpresa. Gli accordi generici, benché potenti si rivelano molto più limitanti degli accordi specifici che legano solo un confine o pochi territori, che quindi hanno maggiore possibilità di durata.