



**Quelli del Monopoli.**



**GARESSIO 2000**



# CAMPIONATO ITALIANO DI Riskol®

## 5° Edizione

1-4 Novembre 1990

GARESSIO 2000 - Castello Colle Casotto

### MODALITA' DI SVOLGIMENTO

**Eliminatorie:** i 48 concorrenti qualificati sono suddivisi, per sorteggio, in 12 tavoli da 4 giocatori ognuno. Accedono alla semifinale i 12 vincitori di ogni tavolo e i 4 migliori secondi, determinati sulla base dei criteri esposti nel regolamento.

**Semifinali e finali :** i 16 semifinalisti sono suddivisi, per sorteggio, in 4 tavoli da 4 giocatori ognuno. I quattro vincitori accedono alla finalissima 1° - 4° posto; i quattro secondi classificati alla finalina 5° - 8° posto.

### REGOLAMENTO

Per quanto non espressamente specificato nel presente regolamento, vale il libretto di istruzioni allegato ad ogni confezione.

### LA DISTRIBUZIONE DEI TERRITORI

I 42 territori raffigurati nel tavoliere devono essere distribuiti fra i 4 giocatori in gara. A cominciare dal penultimo di mano, ciascun giocatore a turno occupa un territorio libero deponendovi un'armata del suo colore e ciò prosegue fino all'esaurimento di tutti i 42 territori. In questo modo al 1° e al 2° giocatore spettano 10 territori, mentre al 3° e al 4° ne spettano 11. Questo sistema di distribuzione permette di evitare che il fattore fortuna condizioni fin dall'inizio l'andamento di una partita.

Dopo aver preso visione degli obiettivi ciascuno dispone a turno, non necessariamente su uno stesso territorio, 3 armate delle rimanenti 20 (per il 1° e 2° giocatore) o 19 (per il 3° e 4°); l'ultimo giro di distribuzione il 1° e 2° ne potranno 2, il 3° e 4° 1.

### ACQUISIZIONE DI NUOVE ARMATE

Ogni giocatore ad ogni suo turno ha diritto ad acquisire nuove armate e precisamente:

- tante armate quanti sono i territori occupati diviso 3 e arrotondato per difetto. Il numero minimo di armate è 2. Per esempio 10 territori danno al giocatore 3 armate, 5 territori danno al giocatore 2 armate (dotazione minima) e 15 territori danno al giocatore 5 armate.

Se possiede interamente un continente, ha diritto ad acquisire armate supplementari, e precisamente OCEANIA 2, SUD AMERICA 2, AFRICA 4, NORD AMERICA 5, EUROPA 6 e ASIA 7.



Quelli del Monopoli.



GARESSIO 2000



# CAMPIONATO ITALIANO DI Riskol®

## 5° Edizione

1-4 Novembre 1990

GARESSIO 2000 - Castello Colle Casotto

### NUMERO DELLE ARMATE

Ogni giocatore può contare AL MASSIMO su 116 armate, 66 carriarmatini e 5 bandierine; il valore di ogni bandierina, all'inizio e alla fine di ogni turno di gioco, è obbligatoriamente di 10 armate; non è cioè possibile far assumere a una bandierina un valore arbitrario diverso da 10 armate, pena la perdita della bandierina stessa e la sua sostituzione con un solo carroarmatino.

### GLI OBIETTIVI E LA LORO DISTRIBUZIONE

Ci sono 24 obiettivi, tutti relativi a conquiste territoriali. Essi danno origine a 24 BUSTE contenenti ognuna 4 carte-obiettivo (ogni obiettivo compare in 4 buste); al tavolo prima si sorteggia una busta, poi gli obiettivi contenuti in quella busta vengono distribuiti casualmente fra i 4 giocatori. Gli obiettivi contenuti in una stessa busta sono fra di loro il più possibile equi, secondo questi criteri:

- a) ogni obiettivo contiene 18 territori da conquistare fra i quali è compreso un intero continente;
- b) ad ogni territorio è stata attribuita una importanza relativa sulla base della difficoltà del suo mantenimento; gli obiettivi di una stessa busta hanno tutti una importanza complessiva dei territori da conquistare equiparabile;
- c) negli obiettivi non ci sono territori isolati, ovvero ogni territorio confina con almeno un altro territorio contenuto nello stesso obiettivo;
- d) ogni obiettivo prevede un numero bilanciato di sovrapposizioni di interessi con gli altri obiettivi della stessa busta;
- e) non esistono buste che si sovrappongono per quanto riguarda il continente da conquistare interamente.

### ALCUNE PRECISAZIONI

- Lo SPOSTAMENTO può venire effettuato in qualsiasi momento del proprio turno
- Egitto e Medio Oriente confinano
- Groenlandia e Quebec confinano.



Quelli del Monopoli.



GARESSIO 2000



# CAMPIONATO ITALIANO DI RisiKo!<sup>®</sup>

## 5<sup>a</sup> Edizione

1-4 Novembre 1990

GARESSIO 2000 - Castello Colle Casotto

### DURATA MASSIMA DELLA PARTITA

Le partite dei turni eliminatori avranno un tempo massimo, stabilito segretamente dall'arbitro, compreso fra le 3 ore e le 3 ore e mezza. La durata della finale sarà stabilita, e comunicata, in un secondo tempo. Trascorso il termine, anche se nessuno ha raggiunto l'obiettivo, la partita finisce e viene stilata una graduatoria 'ai punti' secondo la seguente tabella:

8 PUNTI	per ogni territorio presente nell'obiettivo
6 PUNTI	per ogni territorio di un continente posseduto interamente
4 PUNTI	per ogni territorio che non ricade nei casi precedenti
1 PUNTO	per ogni carta territorio posseduta
0,5 PUNTI	per ogni armata posseduta

QUATTRO VOLTE IL COEFFICIENTE CONTINENTE del continente del proprio obiettivo, se lo si possiede interamente

DUE VOLTE IL COEFFICIENTE CONTINENTE di ogni continente non compreso nel proprio obiettivo, ma posseduto interamente.

NOTA: ad ogni territorio posseduto va attribuito un solo punteggio, il più alto fra quelli possibili; il possesso si intende nel momento in cui si è conclusa la partita.

Allo scadere del tempo fissato il giocatore di turno può solo completare un attacco eventualmente iniziato contro un certo territorio fino alla sua conquista, continuando ad attaccare anche da più stati confinanti; non può iniziare altri attacchi, nè effettuare lo 'spostamento'.

### ARBITRAGGIO E CONTESTAZIONI

Il giudizio dell'arbitro è insindacabile.  
Terminata una partita, con o senza il raggiungimento dell'obiettivo, sarà l'arbitro o un suo delegato a provvedere al calcolo dei punteggi di tutti i giocatori.  
Qualora un giocatore ritenga che un suo avversario temporeggi ingiustificatamente o compia altre scorrettezze, E' OBBLIGATO a richiamare subito l'attenzione dell'arbitro che potrà decidere di fare seguire la partita da un suo fiduciario ed eventualmente applicare delle penalità.