


















da torneo!

Mini guida non esaustiva ma essenziale per chi ha giocato da sempre al RisiKo! classico e affronta per la prima volta una partita di RisiKo! da torneo

Note tecniche sul RisiKo! da torneo:

-  Si gioca con gli obiettivi da Torneo che sono tutti di tipo territoriale, in buona sostanza tutti devono conquistare una parte di mondo.
-  La partita dura al massimo un ora e mezza più "sdadata" (si tratta di turni aggiuntivi che rendono il finale comunque legato ai dadi e casuale).
-  Se al termine della partita nessuno ha raggiunto l'obiettivo si contano i punti dei territori conquistati (valgono solo quelli in obiettivo!).
-  In fase di disposizione iniziale nessun giocatore può possedere più del 50% di un continente.
-  I tris con tre carte uguali (3 fanti, 3 cannoni o 3 cavalli) valgono tutti 8 armate di rinforzo.
-  Il presidio minimo di un territorio è di due armate tranne che in disposizione iniziale o per i territori in nicchia o se in fase di attacco hai meno di 5 armate.
-  Si attacca e si difende sempre con il massimo dei dadi disponibili.
-  Non si può attaccare in inferiorità di dadi.
-  La dotazione massima per ciascun giocatore è di 130 armate.

Alcune note strategiche:

-  Già dalla disposizione iniziale difendi i continenti anche se sono fuori dal tuo obiettivo. Ricorda che se un avversario chiude un continente troppo presto siete tutti nei pasticci.
-  Difendi almeno 9 territori per avere un ricarica minimo di 3 carri a giro.
-  Se un giocatore diventa più forte e gli altri si attaccano tra di loro, lui avrà sempre più forza ad ogni giro.
-  Voler fare carta a tutti i costi spesso porta ad indebolirsi troppo, fare qualche turno di carico e passo non è mai una brutta idea!
-  La partita è lunga, non cercare di andare ad obiettivo subito. Abbi pazienza guarda come si muovo i tuoi avversari e al momento buono scarica la tua potenza.
-  Fare "cartina" è assolutamente lecito. Se due giocatori tacitamente iniziano a fare cartina, o riesci a partecipare anche tu oppure devi trovare il modo di fare altrettanto con il quarto giocatore.

a cura di: Club degli Asinelli – RisiKo! Bologna



www.degliasinelli.it

RisiKo! è un marchio registrato ® Spin Master Italia s.r.l.