

Regolamento Tornei Ufficiali



(riservato ai RisiKo! Club Ufficiali)

Premessa

Questo regolamento nasce con l'intenzione di creare un punto di riferimento comune a tutti coloro che intendono organizzare un Torneo Ufficiale, riconosciuto da Editrice Giochi. Il riconoscimento ufficiale dà automaticamente diritto ad usufruire dei servizi che Editrice Giochi mette a disposizione di tutti coloro che intendono promuovere la conoscenza e la diffusione di questo gioco e, soprattutto, a potersi fregiare a pieno diritto del titolo di Club Ufficiale. Poiché ogni torneo può avere diverse esigenze di tipo organizzativo, vi sono alcune norme che lasciano libertà di azione, mentre altre devono essere rispettate rigorosamente.

Lo scopo di questo Regolamento Ufficiale è quello di garantire ad ogni giocatore, indipendentemente dalla sua provenienza, di avere pari opportunità di vittoria e di non trovarsi mai di fronte a situazioni di gioco per lui svantaggiose poiché basate su regolamenti a diffusione locale. Editrice Giochi promuoverà

solo i tornei che saranno organizzati nel pieno rispetto delle norme contenute in questo documento e farà quanto in suo potere per rendere il Regolamento Ufficiale patrimonio comune di tutti gli appassionati italiani di "RisiKo!".

Diciture legali

In qualsiasi comunicazione riguardante RisiKo! è necessario inserire la seguente dicitura legale:

RisiKo! è un marchio registrato ® Editrice Giochi Srl - Tutti i diritti riservati.

L'organizzatore del Torneo deve porre la massima attenzione a far sì che i marchi Editrice Giochi e RisiKo! non vengano mai associati o avvicinati ad altri marchi che possano essere concorrenti diretti o indiretti dell'editore del gioco.

Utilizzo dei marchi ufficiali

L'utilizzo del marchio «RCU» RisiKo! Club Ufficiale e della qualifica di «Torneo Ufficiale» è subordinato al rispetto delle norme contenute nel Regolamento Tornei Ufficiale o «RTU».

Tasse di iscrizione al torneo

Gli organizzatori del Torneo Ufficiale possono richiedere una tassa di iscrizione ai singoli giocatori purché non superiore ai 10 €, comprensiva di tutte le fasi del Torneo stesso. Gli organizzatori sono liberi di far valere sconti o agevolazioni per tutti coloro che sono iscritti al Club. Ogni Club vive in modo del tutto autonomo e indipendente da Editrice Giochi.

Giudici di Gioco

Un Club Ufficiale deve garantire la presenza, per tutta la durata del torneo, di Giudici di Gioco che siano in grado di prendere in considerazione e risolvere qualsiasi controversia di qualsiasi natura. I Giudici di Gioco devono avere la necessaria competenza e neutralità richiesta dal livello del torneo, ma in ultima analisi è il Club che si assume la piena responsabilità decisionale. Nessuna decisione può essere demandata ad altri che non siano i rappresentanti del Club stesso. Editrice Giochi ha la facoltà di verificare, a posteriori e a proprio insindacabile giudizio, se il Club abbia garantito un arbitraggio competente e neutrale.

Documentazione Ufficiale

Ogni organizzatore deve gestire la burocrazia ufficiale che comprende moduli di adesione, fogli per il calcolo dei punti, riepilogo classifiche e altro di questo tipo. Consigliamo a tutti di ridurre al minimo questo genere di documentazione, ma di non eliminarle del tutto. E' importante, soprattutto al fine di evitare contestazioni, che ogni partecipante riceva una copia del regolamento di gioco e che firmi un modulo di accettazione del regolamento e dell'inappellabilità delle decisioni dei Giudici di Gioco.

Regolamento di gioco

Per quanto riguarda le regole di gioco fa sempre fede il Regolamento contenuto nella confezione RisiKo! Challenge.

Variazioni a tale regolamento sono da considerare utilizzabili solo se ufficializzate all'interno del forum di Editrice Giochi, nell'apposita sezione dedicata al Club Ufficiali. Nessuna variazione locale è autorizzata. Dove il regolamento contenuto nella confezione Challenge lascia libertà di interpretazione, è compito dei Club Ufficiali fornire ai giocatori le necessarie informazioni che devono sempre essere scritte e fornite con il dovuto anticipo.

Composizione dei tavoli

Le partite possono essere giocate con tavoli composti da 4 o 5 giocatori. Idealmente, tutte le partite del torneo dovrebbero avere la stessa composizione numerica per garantire a tutti le stesse probabilità di vittoria, ma gli organizzatori sono liberi di adottare criteri di “correzione” qualora il numero degli iscritti non consentisse questa omogeneità. La composizione dei tavoli può seguire un criterio del tutto casuale o essere parzialmente “pilotata” purché questo metodo serva esclusivamente a garantire il massimo equilibrio possibile e una suddivisione dei giocatori secondo criteri di equità e sportività.

Tipi di torneo

Esistono diverse formule, tutte egualmente valide, per determinare il risultato finale del Torneo. Ogni manifestazione ha bisogno di potersi svolgere con la massima flessibilità, garantendo a tutti gli iscritti identiche possibilità di vittoria. A seconda del tipo di Torneo e, soprattutto, del numero dei partecipanti e del tempo complessivo a disposizione, può essere consigliabile utilizzare metodi differenti. Come regola generale, un buon organizzatore cerca sempre di trovare la formula che più di ogni altra possa garantire il massimo divertimento al maggior numero possibile di partecipanti.

Selezioni Nazionali

I tornei validi come selezioni al Campionato Nazionale Risiko devono sottostare a precise regole organizzative che vengono, di volta in volta, comunicate sul forum di Editrice Giochi, nell'apposita sezione.

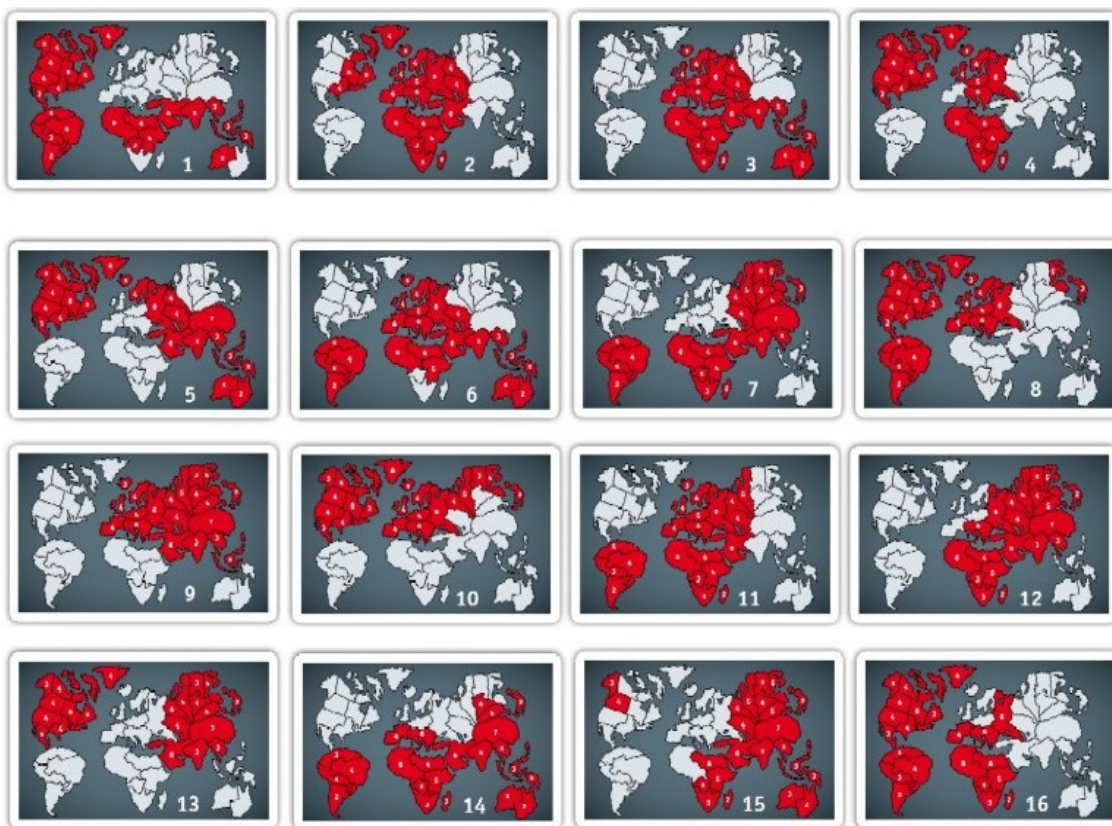
Editrice Giochi

Commissione Arbitrale RisiKo!

risiko@editricegiochi.it

Linee guida per i "Tornei live"

La versione di Risiko! utilizzata per i tornei è la "Challenge", pertanto gli "obiettivi segreti" con cui giocare sono i seguenti:



Formule per un "Torneo Ufficiale"

Ogni Club può decidere autonomamente, quale "formula Torneo" e "formula Punteggio" adottare in base alle proprie esigenze.

Le "formule Torneo" più comunemente adottate dai Risiko! Club Ufficiali (riservisti e prima linea) attualmente sono:

- Per i tornei di una sola giornata (es. domenicali) le varianti più usate sono:

3 partite a somma di punti-torneo usando:

- una conversione (150 o 200)
- punti tavolo più bonus 50 per il vincitore
- punti standard
- Eventualmente per determinare la classifica finale del torneo possono essere presi in considerazione solo i due migliori risultati

3 partite a somma di punti-torneo più finale:

- al termine delle 3 partite si disputa ancora una partita (la finale) fra primi 4 della classifica. Anche in questo caso è possibile prevedere uno scarto.

- Per i tornei articolati su due giornate che vedono la partecipazione di molti giocatori (es. i Raduni dove spesso si superano i 100 iscritti) la formula più usata è:

2 partite più semifinali e finale, usando punti tavolo più bonus 50 per il vincitore della partita. Le semifinali vengono disputate dai primi 16 della classifica

- Per i tornei articolati su un numero limitato di serate:
 - da 4 a 6 partite con possibilità di scartare 1 o 2 risultati, usando a scelta dell'Organizzatore:
 - una conversione (150 o 200)
 - punti tavolo più bonus 50 per il vincitore
 - punti standard
 - formula Spartaco
 - Solitamente è poi prevista una finale (fra i primi 4 della classifica) ed eventualmente anche una finalina per il quinto posto (fra i classificati dal 5° all'8° posto)
- Per i tornei articolati su molte serate (tipologia Campionato):
 - minimo 8 partite e possibilità di scartare almeno 2 risultati, usando a scelta dell'Organizzatore:
 - punti standard
 - metodo faentino
 - formula Spartaco
 - medagliere olimpico
 - Prevista poi la possibilità di disputare una finale fra i primi 4 della classifica.

Indipendentemente dalla tipologia di punteggio e dalla formula usata, quando in un torneo sono previste delle semifinali è buona norma evitare che:

- da una semifinale si qualificano i primi due del tavolo per la finale
- si giochino 4 semifinali (16 persone) se gli iscritti sono inferiori a 32. In questo caso meglio qualificare direttamente in finale il primo della classifica e far giocare tre sole semifinali (dal 2° al 12° in classifica) o eventualmente qualificare direttamente in finale i primi due della classifica e far giocare due sole semifinali (dal 3° al 10° in classifica).

Formule Punteggio

Vediamo nel dettaglio le "formule Punteggio" alcune delle quali citate nella sezione "formule Torneo":

eliminazione diretta senza seconda chance: passa il turno solo chi vince la partita mentre chi perde viene eliminato dal torneo. Presuppone un minimo di 64 iscritti ed un massimo 125 iscritti:

- prima partita di qualificazione: 16 tavoli da 4 giocatori (nell'ipotesi massima 25 tavoli da 5 giocatori)
- seconda partita le semifinali: 4 tavoli da 4 giocatori (nell'ipotesi massima 5 tavoli da 5 giocatori)
- terza partita la finale: 1 tavolo con i 4 vincitori delle semifinali (nell'ipotesi massima 1 tavolo da 5 giocatori)

eliminazione diretta con seconda chance: chi vince passa il turno mentre chi perde giocherà una seconda partita. Presuppone un minimo di 37 iscritti ed un massimo di 69 iscritti:

- prima partita di qualificazione: 8 tavoli da 4 giocatori e 1 tavolo da 5 giocatori, per cui ci saranno 9 vincitori che accedono alle semifinali (nell'ipotesi massima 1 tavolo da 4 giocatori e 13 tavoli da 5 giocatori, per cui ci saranno 14 vincitori che accedono alle semifinali)
- seconda partita di qualificazione: 7 tavoli da 4 giocatori per cui ci saranno altri 7 vincitori che accedono alle semifinali (nell'ipotesi massima 11 tavoli da 5 giocatori, per cui ci saranno altri 11 vincitori che accedono alle semifinali)
- terza partita le semifinali: 4 tavoli da 4 giocatori (nell'ipotesi massima 5 tavoli da 5 giocatori)
- quarta partita la finale: 1 tavolo con i 4 vincitori delle semifinali (nell'ipotesi massima 1 tavolo da 5 giocatori)

"conversione 150": si basa sul principio che un secondo di un tavolo è sempre davanti ai terzi e ai quarti degli altri tavoli. Quindi per prima cosa si considera il piazzamento al tavolo e in secondo luogo il distacco dal secondo di tavolo (per chi vince) o da chi ha vinto (per chi non ha vinto la partita). In base ai punti tavoli (e quindi al piazzamento nella partita) si effettua questa conversione:

- primo: 150 punti-torneo più dei decimali pari al distacco dal secondo
- secondo: 100 punti-torneo meno il distacco dal vincitore del tavolo, con un minimo garantito di 80 punti-torneo
- terzo: 80 punti-torneo meno il distacco dal vincitore del tavolo, con un minimo garantito di 60 punti-torneo
- quarto: 60 punti-torneo meno il distacco dal vincitore del tavolo, con un minimo garantito di 40 punti-torneo
- I giocatori eliminati prendono rispettivamente 10 punti-torneo (primo eliminato), 20 punti-torneo (secondo eliminato) e 30 punti-torneo (terzo eliminato).
- In caso di risiko si prendono 151 punti-torneo meno i punti tavolo del secondo espressi in centesimi.
- Esiste una conversione apposita per i tavoli da 5 giocatori:
- al primo 150 + decimali
- al secondo 100 - distacco dal vincitore con minimo di 90
- al terzo 80 - distacco dal vincitore con minimo di 70
- al quarto 60 - distacco dal vincitore con minimo di 50
- al quinto 50 - distacco dal vincitore con minimo di 40

"conversione 200": è identica alla precedente ma il primo del tavolo prende 200 punti-torneo invece che 150 punti-torneo. Questo comporta che se si prendono in esame due partite il giocatore A (una vittoria e una eliminazione dal tavolo) è matematicamente davanti al giocatore B che ha ottenuto due ottimi secondi posti ($99 + 98 = 197$ punti-torneo avendo perso la prima partita per un punto e la seconda per due punti). Quindi non esiste la possibilità, come accade per la conversione 150, che due quasi vittorie (servono degli ottimi secondi posti) siano meglio di una vittoria e di una eliminazione (o anche di un'assenza). Per i tavoli da 5 giocatori si utilizza lo stesso meccanismo della precedente conversione.

punti tavolo con "bonus per la vittoria": formula usata nei Nazionali EG e ai Raduni. I punti-torneo sono pari ai punti realizzati al tavolo, aggiungendo però un bonus (in genere 50) per la vittoria. Il bonus serve a limitare la possibilità che il vincitore di una partita in classifica possa essere dietro a chi è arrivato secondo in un altro tavolo, per cui maggiore è il bonus più difficile è che questo possa succedere. In caso di risiko si danno 100 punti più il bonus (quindi totale di 150). Nel caso ci siano due giocatori primi con gli stessi punti al tavolo il bonus viene diviso a metà (25 punti-torneo a testa). Se la parità riguarda più di due giocatori il bonus non viene assegnato.

"numero di vittorie": il primo criterio usato per redigere la classifica è il numero di partite vinte e solo dopo si conteggiano i punti realizzati al tavolo. Generalmente ai vincitori si assegna anche un bonus (di solito pari a 50).

metodo "triestino": anche in questo caso il primo criterio che si guarda è il numero di partite vinte. Come secondo criterio, invece dei punti tavoli, si considera la percentuale di punti fatta da ogni giocatore al suo tavolo. Quindi fatto pari a 400 il totale dei punti tavolo realizzati dai 4 giocatori, il giocatore A realizzerà

$X : 400 = \text{punti tavolo di A} : \text{somma punti tavolo di tutti}$

Per i tavoli da 5 giocatori viene fatto pari a 500 il totale dei punti tavolo realizzati dai giocatori della partita, ed il giocatore B realizzerà

$X : 500 = \text{punti tavolo di B} : \text{somma punti tavolo di tutti}$

metodo dei "punti standard": in base al piazzamento al tavolo un giocatore riceve un certo numero di punti-torneo, a cui si aggiungono poi dei decimali pari ai suoi punti tavolo. Ad esempio:

- primo: 12 punti-torneo + in decimali i suoi punti tavolo
- secondo: 7 punti-torneo + in decimali i suoi punti tavolo
- terzo: 5 punti-torneo + in decimali i suoi punti tavolo
- quarto: 3 punti-torneo + in decimali i suoi punti tavolo
- I giocatori eliminati prendono rispettivamente 1 punto-torneo (primo eliminato), 2 punti-torneo (secondo eliminato) e 3 punti-torneo (terzo eliminato).
In caso di risiko si prendono 13 punti-torneo

metodo "faentino": vengono dati:

- per il vincitore: 100 punti-torneo (110 in caso di risiko)
- per gli sconfitti distaccati fino ad un massimo di 15 punti al tavolo: 50 punti-torneo
- per gli sconfitti distaccati di oltre 15 punti al tavolo: 10 punti-torneo
- per gli eliminati: 0 punti-torneo

formula "Spartaco": vengono dati:

- per il vincitore: 100 + i punti tavoli realizzati (con risiko 186 punti-torneo)
- per gli sconfitti 100 - il distacco dal vincitore (in caso di risiko subito si prende un malus di 14 punti-torneo)

"medagliere olimpico": la classifica tiene conto del numero di vittorie, poi del numero di secondi posti, poi del numero di terzi posti ed infine dei quarti posti realizzati durante l'intero torneo

formula "maialino": si assegnano i punti tavolo dimezzati e si aggiungono:

- per il vincitore: 60 punti bonus

- per il secondo: 10 punti bonus
- per il terzo: 5 punti bonus
- In caso di parità fra due giocatori il bonus si divide, se la parità riguarda il primo posto fra tre giocatori si assegnano 10 punti a testa, in tutti gli altri casi di parità fra tre o più giocatori non si assegna alcun bonus

formula "veronese/trentina": in base al piazzamento al tavolo un giocatore riceve

- primo: punti tavolo + bonus 100
- secondo: punti tavolo + bonus 60
- terzo: punti tavolo + bonus 40
- quarto: punti tavolo + bonus 20

Regolamento di gioco

Un aspetto importante per l'organizzazione e la buona riuscita di un "Torneo", è l'adozione di un "Regolamento di gioco" che l'organizzatore (R.C.U.) deve rendere disponibile e consultabile. Ogni giocatore "dichiara" di accettarlo al momento dell'iscrizione. N.B. Il "regolamento di gioco" adottato dall'organizzatore (R.C.U.) deve obbligatoriamente seguire le regole dettate dal R.T.U. (Regole Tornei Ufficiali) di Editrice Giochi, pubblicato in questo sito e nella sezione dedicata ai Club Ufficiali nel forum EG.

Regolamento Arbitrale

Altrettanto importante per un "Torneo Ufficiale" è il "Regolamento Arbitrale". E' il regolamento che disciplina lo svolgimento di un torneo. Fra i punti che deve contenere:

- la formula del torneo
- chi è responsabile dell'arbitraggio
- cosa non è lecito fare durante il torneo
- eventuali sanzioni in caso venga violato il regolamento di gioco e/o il regolamento arbitrale.

Situazioni "particolari" che possono capitare ad un tavolo live (casistica)

Al fine di evitare discussioni e contestazioni può essere utile adottare 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
- 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
- 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

- 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 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! 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)

- qualora l'ultimo di turno venga eliminato dopo che ha già sdadato almeno una volta, il terzo di turno nel giro successivo in cui è avvenuta questa eliminazione sdaderà con il punteggio con cui avrebbe chiuso successivamente il quarto giocatore se fosse ancora 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

Conclusione di una partita

sdadata e casi di parità

Quando scade il tempo (in genere le partite durano da un minimo di 90 ad un massimo di 105 minuti) quello in corso è il penultimo giro.

Al termine dell'ultimo giro e per un giro (a partire dall'ultimo giocatore del tavolo) ogni giocatore al termine del suo turno di gioco lancerà due dadi: se la somma risultante sarà uguale (oppure si può scegliere uguale o minore) a 4 la partita verrà dichiarata conclusa.

Nel caso, al termine di questo primo giro extra successivo all'ultimo, nessuno dei giocatori tirando i dadi abbia ottenuto di chiudere la partita, per il secondo giro extra la partita verrà dichiarata conclusa ottenendo la somma uguale a 4 o 5 (oppure si può scegliere uguale o minore di 5); eventualmente per il terzo giro extra la somma uguale a 4 o 5 o 6 (oppure si può scegliere uguale o minore di 6); per il quarto e i successivi giri extra la partita verrà chiusa con la somma uguale a 4 o 5 o 6 o 7 (oppure si può scegliere uguale o minore di 7).

In sdadata non è però possibile lanciare i dadi al termine del proprio turno se in questo si sono conquistati tre o più territori.

Le probabilità di chiusura sono:

a) usando solo somma 4:

- primo turno: 8,33 % (3/36)
- secondo turno: 19,44% (7/36)
- terzo turno: 33,33% (12/36)
- quarto turno 50,00% (18/36)

b) usando somma uguale o minore di 4:

- primo turno: 16,66% (6/36)
- secondo turno: 27,77% (10/36)
- terzo turno: 41,66% (15/36)
- quarto turno: 58,33% (21/36)

Se due o più giocatori finiscono con gli stessi punti in obiettivo, questi i criteri solitamente usati per stabilire il vincitore della partita:

- punti dei territori fuori obiettivo
- numero di armate nei territori in obiettivo
- numero di armate nei territori fuori obiettivo
- numero di carte territorio in mano
- numero di territori in obiettivo posseduti
- numero di territori fuori obiettivo posseduti
- lancio del dado