



## **REGOLE DA TORNEO**

**Documento riassuntivo delle regole di S.P.Q.RISIKO! redatto da Dario "DariusHighlander" Aceti contenente:**

**Le Regole "Expert" cioè le prime regole che modificavano il gioco originale (create dal gruppo "Galador" + Integrazione con le ultime indicazioni di Spartaco presenti nella discussioni del forum relativamente alla costituzione di un S.P.Q.RTU + proposta per creazione campionato individuale nazionale uniforme di Dario Aceti.**

**Per tutto quanto non specificato in queste regole aggiuntive, fa riferimento il regolamento ufficiale del gioco così come creato da Spartaco Albertarelli e contenuto nella confezione di gioco.**

### **Centro di potere (Colosseo,C.D.P.)**

Basandosi sul presupposto che ogni impero debba avere la propria capitale, viene affidato ad inizio partita ad ogni giocatore un **centro di potere** da posizionare a propria scelta su uno dei propri territori una volta ultimata la scelta dei territori da parte di tutti e il conseguente riempimento del tabellone.

- Ogni **centro di potere** assegna a chi lo possiede un punto per turno (così come da regolamento) compreso il primo, ma non genera più un legionario extra, così da renderlo più esposto alla conquista e poter offrire una maggior varietà di tattiche e dinamicità di gioco.

### **Carte**

- Ad inizio partita viene consegnata ad ogni giocatore una carta legionario e una carta C.D.P. , eventuali carte C.D.P. in eccesso devono essere tolte dal mazzo.

## **Dotazione iniziale di legionari e disposizione**

-Si assegnano **27 legionari** ad ogni giocatore.

- In ordine inverso a quello sorteggiato di gioco (partendo dall' ultimo)[ordine normale = ORARIO, ordine inverso = ANTIORARIO] , si dispongono le armate ponendo due legionari per ogni territorio che si decide di occupare, ( in caso si giochi in 4 alla fine di ogni turno in ordine di gioco un giocatore diverso provvederà ad assegnare in un territorio a sua scelta 3 legionari neutrali).

**Esempio disposizione neutrali in partita a 4 giocatori.**

**(A,B,C,D, piazzamento neutri ad A - A,B,C,D, piazzamento neutri a B - A,B,C,D, piazzamento neutri a C - A,B,C,D, piazzamento neutri a D) L' Italia rappresenta sempre il nono territorio neutrale.**

- Completato il tabellone si dispongono , questa volta in ordine normale di gioco, i **C.D.P.** e successivamente si piazzano i 9 legionari rimanenti due per volta, fino ad esaurimento. (ovviamente all'ultimo turno di rinforzi il giocatore avrà solo un legionario da poter disporre ).

## **Legati – (Ambasciatori) - Diplomazia**

Non è consentito l'uso di legati o ambasciatori durante il gioco.

Non è permesso cioè parlare della partita suggerendo mosse agli altri giocatori.

### **I Tris**

- Non è possibile giocare 2 tris contemporaneamente.

- Giocando un tris contenente un C.D.P. **il valore viene decurtato rispetto al valore originale di N.12 legionari** onde non dare un eccessivo vantaggio a chi lo gioca. Il **C.D.P.** risulta in tal modo difendibile, ma non inespugnabile, offrendo anche agli altri giocatori le giuste chance di conquista. Le carte **C.D.P.** scartate (cioè utilizzate nei tris) non vengono tolte dal mazzo in caso di rimischiaggio.

-Non è mai possibile giocare un tris con una carta **C.D.P.** rinunciando a piazzare lo stesso sul tabellone, se non sussistono le condizioni per poter posizionare il **C.D.P.** il tris non può essere giocato.

### **Valore dei Tris.**

3 carte Legionario = 8 Legionari

3 carte Triremi = 8 Legionari + 3 Triremi

3 carte Vessillo = 14 Legionari

Un Vessillo, un Legionario e una Triremi = 12 Legionari e 1 Triremi

C.D.P. + Legionario + Vessillo = 1 C.D.P.

C.D.P. + Triremi + Vessillo = 1 C.D.P. 1 Triremi

C.D.P. + Legionario + Triremi = 1 C.D.P. + 10 Legionari (-12) e 1 Triremi

**(in quest'ultimo caso il giocatore dovendo pagare 12 legionari per aver cambiato un tris contenente un C.D.P. ma avendone solo 10 dal cambio del tris deve toglierne 2 dal territorio dove mette il centro di potere, oppure "pagarne" 2 da quelli che gli spettano di diritto come legionari per il proprio turno di gioco. Oppure se posiziona il C.D.P. in una zona con sbocco sul mare usare la triremi ottenuta per convertirla in 2 legionari.**

### **VITTORIA**

VITTORIA : E' CONSIDERATO VINCITORE COLUI CHE DURANTE IL SUO TURNO DI GIOCO RAGGIUNGE O SUPERA I 20 PUNTI(partita normale)

AL RAGGIUNGIMENTO O SUPERAMENTO DI TALE PUNTEGGIO TUTTAVIA SI PROCEDE SINO A TERMINARE IL TURNO DI GIOCO DI TUTTI I GIOCATORI E SOLO ALLORA FINISCE LA PARTITA .

VINCE IL GIOCATORE CHE HA ACCUMULATO IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI.

### **Inizio Mia proposta...**

Viene considerato vincitore colui che durante il suo turno di gioco raggiunge o supera i 20 punti e comunque non oltre i 100 minuti di gioco (piazzamento compreso) momento nel quale viene chiamato dall'arbitro il terzultimo turno di gioco in corso.

Naturalmente se nel corso di uno di questi turni uno o più giocatore raggiungono o superano i 20 punti la partita termina alla fine del turno in cui ciò si è verificato.

L'aggiunta di questo limite temporale da me proposto ha lo scopo di rendere l'evento pianificabile per gli organizzatori e di rendere le tempistiche gestibili.

### **Fine Mia proposta**

## **LE SITUAZIONI DI PARI MERITO**

### **VENGONO COSI' GESTITE**

IN CASO DI PARI MERITO VERRANNO CONSIDERATI PER LO SPAREGGIO NELL' ORDINE :

1) IL **TOTALE DEI PUNTI POTENZIALI** CHE IL GIOCATORE E' IN GRADO DI SVILUPPARE PER TURNO SOMMATO AI DOMINI TERRITORIALI SECONDO IL SEGUENTE SCHEMA :

TERRITORI POSSEDUTI (1PT OGNUNO)+

I MARI DOMINATI (1PT OGNUNO) +

CENTRI DI POTERE (5PT OGNUNO) +

MAGGIOR NUMERO DI TERRITORI TOTALI (5PT)+

MAGGIOR IMPERO CONTIGUO (5PT)+

MAGGIOR NUMERO DI MARI DOMINATI (5PT).

TUTTE QUESTE VOCI DEVONO ESSERE CALCOLATE IN BASE ALLA DISPOSIZIONE FINALE SUL TABELLONE DOPO CHE HA GIOCATO L' ULTIMO DI TURNO.

IN CASO DI PARITA' SI CONSIDERANO :

IL NUMERO TOT. DEI LEGIONARI E DELLE NAVI (1 NAVE = 3 LEGIONARI)

IN CASO DI ULTERIORE PARITA', VINCE IL PRIMO CHE HA RAGGIUNTO O SUPERATO IL TRAGUARDO.

**Nota:** questi calcoli vanno eseguiti anche per risolvere le situazioni di pari merito per tutte le altre posizioni.