



Risiko2

campo invernale - Campodalbero 2003

- scopo del gioco: raggiungere l'obiettivo di disarmarsi (uguale per tutte le squadre)
- composizione squadre: sei squadre (tre persone per squadra) ciascuna con un tavolo
- composizione ONU: coordinatori (che controllano il gioco)
- campo di gioco: occorre una classica scatola di Risiko (è un gioco decisamente da interno)
- fase iniziale:
 - tutti i carri armati disponibili vengono divisi in parti uguali tra le squadre
 - ciascuna squadra pesca dal mazzo i territori e dispone cinque carri armati per territorio
 - l'ONU proclama il disarmo di tutti i territori attraverso una sfida tra gli stati stesse
 - ciascun stato decide come disporre il resto delle armate (1 bandierina = 10 carri armati)

Regole del gioco

Una volta sistemati gli armamenti sui territori (6 squadre con 7 territori e minimo 5 carri per territorio) viene consegnato un dado a ciascuna squadra che lo tira (3 dadi rossi + 3 dadi blu).

Le due squadre che fanno il punteggio più basso (1 rosso e 1 blu) si devono sfidare.

Le altre quattro pescano dal mazzo dei territori. Dopo aver tirato i dadi, essi si devono far ruotare in senso orario tra le squadre in modo da generare sempre accoppiate diverse di sfidanti.

SFIDA: le squadre che si sfidano ricevono un compito dall'ONU

VINCITORE: può togliere 10 carri a scelta sui suoi territori (non può essere lasciato vuoto uno stato confinante con altri stati occupati)

PERDENTE: riceve un carro dall'ONU

PESCA DAL MAZZO DEI TERRITORI: (i jolly e i tris vanno sotto il mazzo)

ogni tris = -10 carri armati

ogni jolly = +10 carri armati (è un evento negativo)

SUSSEGUIRSI DEGLI SPOSTAMENTI:

ad ogni disarmo di uno stato, lo stato confinante/i occupa i territori con minimo un carro armato.

Se non ne ha (ovvero ne ha già uno per stato) glielo fornisce l'ONU.

ARMATE ELIMINATE: vanno consegnate all'ONU

Vince chi per primo si disarma.

regole delle sfide:

la sfida poteva essere di intelligenza o di abilità, a discrezione dell'ONU

- intelligenza: l'ONU pone a entrambe le squadre una domanda, e il primo che si prenota può rispondere. In caso di risposta errata, la sfida è vinta dall'altra squadra.

- abilità: l'ONU manda i componenti delle due squadre a cercare un "qualcosa di strano" non meglio definito che è stato precedentemente nascosto in un dato posto (in casa o fuori) e che stona con il luogo. La prima squadra che torna con l'oggetto esatto vince la squadra. Se l'oggetto è sbagliato, la squadra deve riportarlo a posto.

Alcuni esempi di domande fatte:

- Quante facce ha un tetraedro? 4
- Quanto tempo impiega la luna a fare un giro attorno a se stessa? 28 giorni
- Cos'è un anno luce? distanza che copre la luce in un anno
- Quali sono i colori fondamentali? rosso, verde, blu
- L'albero sull quale predicava S. Antonio? noce
- Come si chiama la croce a forma di T? tau
- 3 particelle costituenti l'atomo? protone, elettrone, neutrone
- valore di pi-greco approssimato a 2 cifre decimali? 3,14
- teorema di Pitagora
- come si calcola l'utile? Ricavo - costi
- tappeti che fungono da quadri? Arazzi
- il nome della piccola della famiglia Simpson? Maggie
- Tacchino in dialetto veneto? Pao
- Radice quadrata di -4? non esiste
- Si trova in cielo e in mare? stella