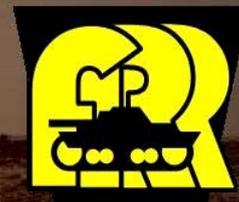


IX TORNEO DI RISIKO 2007

www.legamedie.it/risiko.htm



REZZATO 20/02/07 1° INCONTRO DEL X TORNEO, 173°PARTITA

Dopo una lunga assenza dovuta alla cena, e alla partita di coppa giocata con S.P.Q.Risiko, finalmente è iniziato ufficialmente il X° Torneo di Risiko della F.R.R., la voglia di provare il nuovo regolamento con i neo obiettivi è tanta e da subito si poteva respirare nell'aria la tensione, la voglia di giocare e di sperimentare nuove tattiche. Tutto ha avuto inizio alle ore 20.45 e dopo il consueto posizionamento delle armate e la lettura degli obiettivi, si è iniziato a giocare. Tutto bene all'inizio, in quanto tutti riescono a realizzare i loro attacchi, e infatti le carte vengono pescate frequentemente. Il gioco sembra molto dinamico all'inizio di partita, e il primo a godere del Tris vincente è proprio Andrea che con sole tre carte riesce a godere di ben 14 armate. Il nostro vice campione distribuisce con ordine metodico tutte i suoi rinforzi creando degli stati super blindati e difficili da penetrare. Anche il generale del popolo Mongolo, Alessandro, su tre carte pescate sfodera il suo bellissimo tris che vale la bellezza di 12 armate. Al contrario di Andra, Alessandro tenta una avanzata spregiudicata, partendo dal Sud Africa risalendo tutto il continente fermandosi alle porte dell'Africa del Nord, ben protetta da Andrea. Alessandro deve rimandare la conquista dell'Africa, nel frattempo rinforza notevolmente i confini, aspettando il momento migliore per sferrare l'attacco decisivo. Sandro gioca il suo tris e rinforza tutti i suoi territori garantendosi così un momento di pace e tranquillità, meditando così una nuova tattica. Giovanni espande i suoi confini in Nord America, spostando accuratamente le sue armate in modo da formare un piccolo impero. Intanto in Oceania si crea uno stato cuscinetto tra Giovanni, Luca e Sandro che durerà molto, garantendo ai tre numerose carte. La partita prosegue lentamente fino a quando Alessandro riesce nel suo intento e conquista l'Africa ponendo molte armate a protezione dei confini. Dopo tanto tempo Luca decide di rompere lo stato cuscinetto, affronta Giovanni in un duello per prendersi l'Oceania, ma la fortuna gli gira la schiena e si deve limitare a proteggere i confini. Rotto uno stato cuscinetto, se ne crea un altro in Europa, tutti ne godono dei benefici tranne Giovanni che viene tagliato fuori dal banchetto. Alessandro continua ad accumulare carte magnifiche, fino a quando ne usufruisce, posizionando tutte le armate ai confini dell'America del Nord. Inizia così una vera e propria battaglia, dove vede avversari i due fratelli, il più giovane e potente tenta di schiacciare il più anziano, che si trova a difendersi con quel poco che gli rimane. La battaglia è dura ma alla fine Alessandro deve arrendersi davanti all'evidenza. Giovanni ha dimostrato di essere tornato ad indossare i panni del super eroe "Las Vegas", infatti annienta tutte le armate di Alessandro, costringendolo ad un rinforzo tattico per evitare la sconfitta. Finisce la partita senza perdenti, di fatto tutti i partecipanti riescono a raggranellare preziosi punti, Alessandro è l'unico che ne conquista di più degli altri, meritandosi la prima posizione in classifica visto che è stato l'unico a dimostrare un bel gioco.

Critica: ●●○○○

Alessandro (7) 46 Dimostra di essere tornato un vero vincente, ed esprime la sua aggressività giocando senza nessun timore. Bravo a muovere le sue armate in modo uniforme seguendo uno schema preciso. Peccato per lui che incontra sulla sua strada "Las Vegas". **(Premier)**

Andrea (6,5) 36 La sua mente è calma e rilassata, e lo manifesta nel suo particolare modo di gioco, basato sulla tranquillità. Non si muove in quasi tutta la partita ma nonostante tutto mantiene i suoi confini, acquistando a fine partita preziosi punti. **(Dalai Lama)**

Giovanni (6) 31 Gioca abbastanza bene, girovagando in quasi tutto il globo, ma si incaponisce con il Nord America, che alla fine scoprirà di non averlo nel suo obiettivo. Bravo a difendersi ai molteplici attacchi di Alessandro. **(Distratto)**

Sandro (6) 31 Tutta la partita la basa sullo stato cuscinetto condiviso con Giovanni e Luca, tenta raramente qualche attacco, che non va a buon fine. Mantiene saldi i suoi territori, regge la pace con i suoi vicini. **(La Pace sia con voi)**

Luca (5,5) 18 Come Sandro accumula carte sfruttando lo stato cuscinetto, rinforza i suoi confini e a volte effettua sporadici assalti. Non riesce nell'intento di prendersi la totalità del continente australe ma bravo nel tentare l'assalto. Incredibile nel pescare per ben tre volte il Jolly. **(Jolly)**

	BANDIERA	MARESCIALLO	POPOLO	VITTORIE	MEDIA	PARTITE	PUNTI	P.S	ANNIENTATO	VETRINA	
1		ALESSANDRO	MONGOLI	0	<u>5,75</u>	1	46	13	21		
2		ANDREA	LONGOBARDI	0	<u>4,50</u>	1	36	4	4		
3		SANDRO	SOVIETICI	0	<u>3,88</u>	1	31	2	6		
4		GIOVANNI	MAYA	0	<u>3,88</u>	1	31	14	7		
5		LUCA	ROMANI	0	<u>2,25</u>	1	18	18	24		