

[omissis]

L'analisi della Tattica nel Risiko del capitolo precedente, in cui si contemplan solamente due parti, ha una sua validità; ma occorre approfondirla, essendo il Risiko un gioco a più di due giocatori.

In una partita a 4 di Risiko le "due parti", in porzione di mappa più o meno vaste, possono essere:

un giocatore da una parte e gli altri 3 dall'altra

due giocatori da una parte e gli altri 2 dall'altra

un giocatore da una parte e altri 2 giocatori dall'altra; in questo caso c'è una terza parte

un giocatore da una parte e un altro giocatore dall'altra; in questo caso ci possono essere una terza parte o una terza e quarta parte, formate dai restanti giocatori.

Un'analisi più avanzata, che tiene conto delle peculiarità del gioco, innanzitutto il fatto che si tratta di un gioco a più di due giocatori, contempla tutte le situazioni di alleanza appena illustrate. C'è una grande varietà di situazioni. Il neofita che si trovi a leggere quanto appena esposto potrebbe essere perplesso o addirittura irritato. Probabilmente la visione che gli è congeniale (e anche l'unica che accetta) è la situazione in cui ci sono 4 parti, ciascuna formata da un singolo giocatore. Ma il Risiko è un gioco che necessariamente si presta alle alleanze. Non c'è nulla di irregolare in questo. E' bene precisare subito che gli accordi preparati sono assolutamente antisportivi; anche se essi non sono espressamente vietati da molti regolamenti, è palesemente sottinteso che senza gioco sportivo non esiste vero gioco (e in un gioco in cui si è implicitamente tutti contro tutti, la correttezza sportiva impone di evitare gli accordi al di fuori della partita). Quello di cui sto parlando qui è invece uno degli aspetti del Risiko. In varie fasi della partita ci si può trovare alleati con uno o più giocatori, o ci si può trovare a dover contrastare due o più giocatori che "giocano insieme". Si tratta di alleanze non dichiarate (questo perché è vietato dal regolamento) volte ad ottenere dei benefici, con i quali si cerca di avere ragione degli avversari, compresi quello o quelli con cui ci siamo temporaneamente alleati. Non esiste alcun trattato, e le alleanze possono cambiare ogni turno o addirittura all'interno di uno stesso turno, a seconda dell'esito di un attacco.

Quando ci si trova alleati di uno o più giocatori, la tattica oggetto dell'alleanza non è più un errore come nella precedente analisi, ma diventa uno strumento che comunque, di base, ha sempre un vantaggio. Tale vantaggio deriva dalla forza che un'alleanza rappresenta; non ci si contrappone, come nel caso precedente, a uno o più avversari, ma si compiono **insieme** azioni che portino ad un comune beneficio. L'esempio più famoso di tattica di questo tipo è "il gioco della carta".

Altre tattiche, che non hanno nomi altrettanto conosciuti, riguardano fundamentalmente la cooperazione di 3 giocatori che attaccano insieme soltanto i territori del quarto giocatore, che si trova in vantaggio rispetto a loro.

Trattiamo ora approfonditamente la tattica del gioco della carta.

[omissis]