

RISIKO		
PROBLEMATICA	MECCANICA	DINAMICA
<p>Difesa avvantaggiata: a parità di numero di dadi, la difesa è avvantaggiata dato che vince anche in caso di pareggio</p>	<p>2 possibili modifiche di meccanica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anche se il difensore ha 3 o più carri armati, può usare solo 2 dadi per difendersi 2. In caso di pareggio il difensore non vince sul singolo dado, ma i dadi pareggiati si ritirano fino a quando uno dei due vince 	<p>Si crea una nuova dinamica per la fase di attacco che non premia in modo eccessivo il difensore. In questo modo i giocatori sono più propensi ad attaccare anche con poche truppe per conquistare il territorio</p>
<p>Durata eccessiva della partita</p>	<p>Attacco obbligato: ogni giocatore è obbligato a tentare almeno un attacco, anche con una sola truppa</p>	<p>Si crea una nuova dinamica del flusso di gioco dato che non ci sono più quei turni dedicati solo al potenziamento. In questo modo la perdita delle truppe è più veloce e cambiano le strategie di posizionamento delle truppe. Il giocatore non è più improntato alla difesa ma a potenziare i territori con cui deve attaccare</p>
<p>Sbilanciamento tra obiettivi e territori iniziali: i territori vengono assegnati casualmente ai giocatori e indipendentemente dal loro obiettivo. In questo modo si crea un senso di frustrazione nel giocatore che può già ipotizzare se sarà una partita nella quale poter intravedere una vittoria o no</p>	<p>Si pescano prima gli obiettivi e solo successivamente i giocatori ricevono i territori. Funzionamento: si estrae casualmente una carta territorio alla volta e i giocatori, tutti insieme alzando la mano, si prenotano per la conquista del territorio. Se c'è solo un giocatore prenotato, il territorio andrà a lui altrimenti ci si sfiderà con il lancio di un dado a testa. Chi fa il punteggio più alto guadagna il territorio, in caso di pareggio si ritira</p>	<p>Si crea una nuova dinamica in cui i giocatori sono spinti attivamente a battersi già prima dell'inizio della partita per conquistare i territori più decisivi; inoltre viene meno quella dinamica incentrata sulla fortuna di pescare i territori utili all'obiettivo. In questo contesto nasce anche una dinamica di bluff: il giocatore dovrà essere bravo (e fortunato) a puntare i territori utili al suo obiettivo, ma allo stesso tempo a non dichiarare troppo esplicitamente i suoi target per non farli scoprire agli avversari. Dovrà trovare un equilibrio su quali territori puntare e quali no sapendo che ha un limite massimo. Infatti, una volta che un giocatore ha conquistato il numero massimo di territori, non può più partecipare al lancio di dadi per i territori successivi. Il numero massimo di territori per giocatore viene deciso con le regole attualmente in uso</p>