

## CARCASSONNE

Questo regolamento verrà utilizzato nel corso del torneo di CARCASSONNE organizzato dalle "Rune del Lupo" nell'ambito di "Sangio...co 2017"

**Per quanto non espressamente indicato su questo documento, si fa riferimento al regolamento del gioco.**

### 1.1. Struttura del torneo

Il torneo è articolato con una struttura all'italiana, con scontri diretti singoli tra tutti gli iscritti, 1 vs 1. Al termine di ogni incontro verranno calcolati i Punti Vittoria (PV - rif. 1.5) e i Punti Totali (PT - rif. 1.6);

### 1.2. Durata della Partita

Le partite avranno la durata massima di 30 minuti (15 min per giocatore); se il tempo a disposizione del giocatore finisce ed ha ancora tessere da giocare, il giocatore perde la partita con il risultato di 100 – 0.

### 1.3. Set Up

**Tutte le partite del torneo verranno giocate utilizzando la versione base del gioco da 72 tessere, senza espansioni**

All'inizio della partita, un giocatore prenderà la tessera iniziale (quella col dorso scuro) e la piazza al centro del tavolo. La tessera NON è attiva. Poi il primo giocatore inizia la partita, prendendo una tessera a caso dalla riserva e giocandola normalmente. Il campo da gioco è univocamente delimitato del tavolo. Non è ammesso posizionare tessere tali che non siano autonomamente stabili (p.es. in appoggio, sopra o sotto altre tessere)

### 1.4. Tessere non utilizzabili

Se un giocatore non può usare una tessera dovrà mostrarla, scartarla e prendere una nuova tessera. Questo procedimento viene ripetuto finché prende una tessera posizionabile. Le tessere così scartate vengono rimesse nella scatola e non sono più disponibili per la partita in corso.

### 1.5. Calcolo dei punti vittoria (PV)

Per tutte le città complete i giocatori ricevono un punteggio uguale al numero di tessere che compongono la città moltiplicato per due (ciò si applica anche alle città composte da due sole tessere).

I "contadini" ricevono 3 punti per ogni città completa adiacente al loro "campo", un giocatore può guadagnare punti più volte per la stessa città purché questa sia adiacente a più campi controllati da altrettanti contadini.

Tutti gli obiettivi "incompleti" vengono conteggiati a fine partita e forniscono 1 punto per ogni tessera che li compone.

### 1.6. Calcolo dei punti totali (PT)

Alla fine di ogni partita verrà assegnato un punteggio seguendo la seguente formula :

$$PT \text{ giocatore} = (PV \text{ giocatore} / PV \text{ vincitore}) * 100$$

Tali punteggi saranno sommati e definiranno il punteggio finale (PF).

### 1.7. Vincitore

Al termine di tutti gli scontri, sarà dichiarato Vincitore, il giocatore con il maggior numero di Punti Totali (PT) complessivi (PF). In caso di parità sarà dichiarato vincitore chi ha ottenuto il maggior numero di vittorie. Ulteriore pareggio sarà deciso da una partita singola di spareggio.

Ogni altra decisione, sarà ad insindacabile giudizio degli Organizzatori e Arbitri

## STONE AGE

Questo regolamento verrà utilizzato nel corso del torneo di STONE AGE organizzato dalle "Rune del Lupo" nell'ambito di "Sangio...co 2017"

**Per quanto non espressamente indicato su questo documento, si fa riferimento al regolamento del gioco.**

### 1.1. Struttura del torneo

Il torneo si svolge su tre partite alla "svizzera", ovvero i tavoli della prima partita vengono sorteggiati casualmente, dalla seconda in poi i tavoli verranno composti in ordine di classifica. In caso di parità di "Punteggio Torneo" si andranno a controllare i punteggi effettivi delle singole partite. In caso di parità di punteggio al tavolo per determinare la classifica del tavolo si utilizzeranno i seguenti discriminanti:

- produzione di grano; numero di utensili; numero di pedine.

L'ordine di gioco al tavolo verrà predeterminato casualmente, ma prima che sia reso pubblico i giocatori potranno puntare segretamente X punti vittoria (min 0, max 25) per scegliere in che posizione giocare. Chi avrà puntato di più sceglierà il posto al tavolo e successivamente a decrescere. In caso di parità di puntata, verrà effettuata una ulteriore puntata in aggiunta alla precedente.

Il punteggio ottenuto durante la partita (PP) andrà annotato sullo statino, ma non sarà quello il "Punteggio Torneo". Il "punteggio Torneo" (PT) sarà calcolato sulla seguente formula:

$$PT = (Punteggio Partita / Punteggio Totale) * 100 + Cp$$

dove Cp è un coefficiente relativo al piazzamento finale al tavolo:

25 p.ti al vincitore; 15 p.ti al 2° classificato; 10 p.ti al 3° classificato ; 5 p.ti al 4° classificato.

I punteggi torneo (PT) si calcolano con due decimali ed approssimazione per eccesso

### 1.2 Regolamento partite

Si applica il regolamento standard del gioco ad eccezione di :

Conteggio carte civilizzazione: è possibile realizzare più set, conteggiando comunque ogni singola carta una sola volta.

La partita termina alla fine del turno in cui non ci sono più carte Sviluppo per riempire spazi sulla mappa o non ci sono più edifici in almeno una pila. La partita termina anche alla fine del tempo massimo stabilito preventivamente dall'organizzazione per la durata delle singole partite

### 1.3. Vincitore

Al termine delle tre partite, sarà dichiarato Vincitore, il giocatore con il maggior numero di Punti Torneo (PT). In caso di parità sarà dichiarato vincitore chi ha ottenuto il maggior numero di vittorie. Ulteriore pareggio sarà deciso dalle medesime discriminanti di cui al p.to 1.1.

Ogni altra decisione, sarà ad insindacabile giudizio degli Organizzatori e Arbitri

## 7 WONDERS

Questo regolamento verrà utilizzato nel corso del torneo di CARCASSONNE organizzato dalle "Rune del Lupo" nell'ambito di "Sangio...co 2017"

**Per quanto non espressamente indicato su questo documento, si fa riferimento al regolamento del gioco.**

### 1.1 Set Up

All'inizio del torneo l'arbitro annuncia quale modalità verrà adottata per la scelta delle meraviglie da utilizzare nella partita; non è possibile utilizzare scelte differenti per i diversi turni del torneo.

Le scelte possibili sono le seguenti:

- utilizzare solo il lato A delle meraviglie;
- utilizzare solo il lato B delle meraviglie;
- estrarre casualmente, oltre alle meraviglie, anche il lato su cui verranno giocate.

**Il numero di partite è pari al numero di giocatori presenti al tavolo. Ogni partita verrà cambiata la singola meraviglia di ogni giocatore, in tal modo ognuno giocherà con una meraviglia diverso ogni partita**

### 1.2 Asta per aggiudicarsi la meraviglia

All'inizio di ogni partita, l'arbitro estrae, una sola volta per tutti i tavoli, un numero di meraviglie pari al numero di giocatori al tavolo più 1. Si seleziona un giocatore a caso, il quale apre un'asta per giocare con una meraviglia a sua scelta. Egli offre Punti Vittoria (PV) per poter giocare con la meraviglia selezionata. Può offrire 0 o più PV. Gli altri giocatori, in senso orario, possono rilanciare per aggiudicarsi quella meraviglia o passare. Se passano non potranno più aggiudicarsela, ma potranno normalmente partecipare alle aste successive. Se rilanciano devono offrire almeno un PV in più di quanto offerto precedentemente. Il giocatore che al termine dell'asta ha offerto più PV, annota l'ammontare pagato sul foglietto segnapunti e prende la meraviglia. Se la meraviglia viene presa dal giocatore che ha aperto l'asta, il giocatore seguente che non ha ancora una meraviglia inizia una nuova asta, altrimenti colui che ha iniziato l'asta appena conclusa ne inizia una nuova. Quando tutti i giocatori hanno una meraviglia, la fase d'asta termina e si inizia il gioco.

### 1.3 Sequenza di gioco delle carte.

La sequenza di gioco delle carte durante la partita è la seguente:

Quando tutti i giocatori hanno scelto la carta da giocare nel turno, la mettono sul tavolo coperta ed eseguono le seguenti fasi simultaneamente:

- a) se vogliono costruire un edificio, ruotano di 90° la carta;
- b) se vogliono ottenere le 3 monete, mettono la carta al centro del tavolo;
- c) se vogliono costruire una piano della meraviglia, avvicinano a sé la carta.

Le carte sono giocate in sequenza, partendo da un giocatore e proseguendo in ordine, controllando che la giocata sia corretta secondo le normali regole di gioco

Se viene costruito un edificio, la carta viene lasciata sulla meraviglia, per indicare quale edificio è stato costruito in questo turno.

Se vengono ricevuti dei pagamenti, questi vengono lasciati da parte fino a quando non si finisce di giocare le carte.

Quando le carte di tutti i giocatori sono state giocate, si effettuano le singole azioni e verranno dislocate le carte..

- Se un giocatore sbaglia a giocare una carta, (per esempio se vuole costruire un edificio senza avere le risorse disponibili e senza poterle acquistare dai vicini), deve scartare la carta **senza produrre effetti e senza ricevere le 3 monete**.

- Se ci si accorge di una carta sul tavolo giocata in modo errato, la carta viene scartata senza produrre ulteriori effetti e senza influenzare eventuali giocate passate (del giocatore o degli avversari).

### 1.4. Calcolo dei punti vittoria (PV)

Per tutte le partite ogni giocatore ottiene PV come da conteggio standard allegato alle regole del gioco (Militare, Monete, Meraviglie, Costruzioni, ecc. )

### 1.5. Calcolo dei punti totali (PT)

Alla fine di ogni partita verrà assegnato un punteggio seguendo la seguente formula :

$$PT \text{ giocatore} = (PV \text{ giocatore} / PV \text{ vincitore} ) * 100$$

Tali punteggi saranno sommati e definiranno il punteggio finale (PF).

### 1.6. Vincitore

Al termine di tutte le partite, sarà dichiarato Vincitore, il giocatore con il maggior numero di Punti Totali (PT) complessivi (PF). In caso di parità sarà dichiarato vincitore chi ha ottenuto il maggior numero di vittorie.

Ogni altra decisione, sarà ad insindacabile giudizio degli Organizzatori e Arbitri

## 1.7 FAQ

### **Giardini di Babilonia – 2° fase del lato B**

Le risorse impiegate per la costruzione della 6° carta possono essere utilizzate nuovamente per la costruzione della 7°. La 6° carta aiuta nella costruzione della 7° (ad esempio fornendo risorse mancati o se fa parte della “catena” di costruzioni). Se la seconda fase della meraviglia non è stata ancora costruita, il giocatore può costruirla nel 6° turno e poi giocare la 7° carta immediatamente dopo.

### **Bazar**

La carta fa guadagnare 1 moneta per ogni carta grigia *presente* nella città del giocatore e nelle due città vicine nel momento in cui è messa in gioco, comprese quelle giocate nello stesso turno del Bazar.

### **Vigneto**

La carta fa guadagnare 1 moneta per ogni carta marrone *presente* nella città del giocatore e nelle due città vicine nel momento in cui è messa in gioco, comprese quelle giocate nello stesso turno del Vigneto.

## SPLENDOR

Questo regolamento verrà utilizzato nel corso del torneo di SPLENDOR organizzato dalle "Rune del Lupo" nell'ambito di "Sangio...co 2017"

**Per quanto non espressamente indicato su questo documento, si fa riferimento al regolamento del gioco.**

### **1.1. Preparazione**

Il torneo avrà un numero minimo di 8 giocatori e massimo di 20; tutti i giocatori iscritti saranno raggruppati, con sorteggio, in tavoli da 4 o da 3 giocatori, dando la priorità ai tavoli da 4 giocatori. Stabiliti i tavoli di partenza, ogni tavolo eseguirà la fase di setup iniziale secondo le indicazioni date dagli organizzatori. Verrà selezionato un set di nobili uguali per ogni tavolo, dopodiché la partita potrà iniziare

### **1.2. Svolgimento**

Il torneo sarà composto da una fase eliminatoria in cui ogni giocatore dovrà effettuare un numero di 3 (tre) partite. I giocatori che al termine avranno ottenuto il punteggio maggiore, si qualificheranno per disputare la partita della fase finale che stabilirà il vincitore del torneo.

Ogni partita (fatta eccezione per quella finale) avrà una durata massima di 40 minuti. La finale invece avrà una durata massima di 60 minuti. Trascorso il tempo a disposizione, si innesca in automatico l'ultimo turno.

### **1.3. Calcolo del punteggio e classifica**

Alla fine di ogni partita il giocatore che ha realizzato più Punti Vittoria al tavolo sarà il vincitore, e si aggiudicherà 10 Punti Torneo (PT), il secondo miglior punteggio avrà 7 PT, il terzo 5 PT ed il quarto 3 PT. Inoltre, ogni giocatore otterrà anche un numero di Punti Partita (PP) uguale al numero di Punti Vittoria ottenuti durante la partita stessa.

La classifica generale verrà quindi stilata in base al maggior numero di Punti Torneo (PT) ottenuti. Successivamente, in caso di pareggio tra giocatori, verrà considerato ai fini della classifica il numero di Punti Partita (PP) ottenuti dai giocatori. Questo valore servirà unicamente a dirimere i casi di parità nella classifica generale.

Se la partita termina e si dovesse realizzare un risultato di parità di Punti Vittoria, sarà ritenuto miglior punteggio quello del giocatore che avrà giocato il minor numero di Carte, in caso di ulteriore pareggio sarà ritenuto miglior punteggio quello del giocatore che avrà conservato il maggior numero di Gemme.

*Per parificare a 4 i tavoli da 3 giocatori, occorrerà normalizzare i dati finali con un quarto giocatore (VIRTUALE), che prenderà la media dei Punti Vittoria realizzati dagli altri tre arrotondando in caso di decimali per difetto. (Il giocatore VIRTUALE non possiede mai Carte e/o Gemme in caso di pareggio di Punti Vittoria).*

### **1.4. Partita Finale**

La partita finale verrà effettuata dai primi 4 giocatori in classifica e avrà una durata massima di 60 minuti. Al termine della partita chi avrà ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore. In caso di pareggio sarà ritenuto miglior punteggio quello del giocatore che avrà giocato il minor numero di Carte e in caso di ulteriore pareggio sarà ritenuto miglior punteggio quello del giocatore che avrà conservato il maggior numero di Gemme.