



Regolamento del torneo “Sfide in Scatola”

Per riuscire ad accontentare più gente possibile, abbiamo pensato di organizzare un torneo di “giochi in scatola” nel quale i partecipanti potranno scegliere i **quattro** giochi su cui si sentono “più forti” e sfidare altri giocatori che la pensano allo stesso modo! Questo permetterà anche di non giocare a giochi che non piacciono o non si stenta “pronti a sfidare”. Saranno quindi messi a disposizione N scatole di giochi dal quale scegliere.

Attenzione però, un giocatore potrà giocare una sola volta ad un titolo e solo se quel titolo raggiunge il minimo numero di giocatori possibile per tavolo (min 4)!

Ogni giocatore gioca individualmente ed accumula punti per sé stesso.

Ogni giocatore, quindi, concorre singolarmente al suo piazzamento in classifica con il proprio “bottino” di punti accumulato nelle varie sfide.

Ogni giocatore riceverà un “passaporto” sul quale segnerà la progressione delle proprie sfide inserendo:

- Nome e cognome
- Numero del tavolo
- Nome del gioco affrontato
- Orario di partenza della partita
- Numero dei giocatori al tavolo
- Piazzamento a fine partita
- Punti Torneo
- Punti Vittoria
- Nomi degli altri giocatori al tavolo

La gestione del “passaporto” è “personale”: ogni giocatore, dopo aver scelto il tavolo / gioco, prima di iniziare la partita, segnerà su di esso i dati richiesti. A fine partita completerà i dati e lo consegnerà (temporaneamente) agli arbitri per la registrazione e la classifica.

All’inizio del torneo saranno illustrate velocemente le regole e le “variazioni” sulle regole base che saranno disponibili, per la consultazione, al tavolo degli arbitri.

Tavoli e giocatori

Titolo	Minimi	Massimi
Bang!	5	7
Cittadels	4	4
Azul	3	4
Century	3	4
Carcassonne	3	4



Inizio delle sfide

Quando tutti i giocatori sono “pronti” e “disponibili”, gli arbitri chiameranno i giochi, chi è interessato e non ha già partecipato a quella “sfida”, potrà alzare la mano e prenotarsi per il gioco. Se il tavolo raggiunge il minimo di 4 persone, la sfida ha inizio. Se nessuno vuol partecipare (o se non si raggiungono i 4 partecipanti), si passa al gioco successivo. Si continua sino a quando tutti i giocatori non sono accomodati. Nel caso non si riesca a raggiungere 4 giocatori (e se il gioco lo permette) sono accettati anche tavoli da 3 persone.

Alcuni giochi accettano anche più di 4 persone al tavolo, in questo caso i PT saranno maggiori perché si sfideranno più persone

Regole Generali

Dato che stiamo comunque parlando di un torneo, nel rispetto di tutti previo annullamento della sfida da parte degli arbitri, si chiede che

1. le partite vengano giocate per intero: dallo “start” dell’arbitro, sino a conclusione stabilita da regolamento del singolo gioco
2. nel limite delle possibilità, si giochi sempre con persone diverse e non si formino “gruppi di amici”. Gli arbitri tenderanno di “spaiare” le “coppie” per non favorire nessuno.
3. che non si favorisca una persona a vincere ma si tenti di concorrere per la personale vittoria (vedi punto 2)
4. si conosca il regolamento dei giochi proposti nel migliore dei modi. I giochi disponibili saranno divulgati giorni prima e disponibili sul sito come PDF; da un occhio...ma ovviamente “siamo tutti lì per divertirvi: chiedi agli arbitri se hai bisogno”
5. Abbiamo un “limite di tempo” imposto fissato ad un ora massimo per singola partita! Se “si va per le lunghe” gli arbitri (dopo 1 ora) chiederanno la conclusione del “turno di gioco” e la “sospensione della sfida”, in questo caso si calcoleranno i PT e i PV in quel momento come se la partita fosse “finita da regolamento”

Calcolo dei punteggi

Come di consueto *Marteludica* usa il sistema PT-PV ovvero “punti torneo” e “punti vittoria” e dovrai tu stesso segnarli sul tuo “passaporto”

I “punti torneo” sono i punti che riceverai per esserti “piazzato” su un tavolo e si calcolano nel seguente modo: $PT = \text{numero persone al tavolo} - \text{tuo piazzamento a fine partita}$. Per esempio, se ci sono 4 persone al tavolo e ti piazzhi primo otterrai 3 PT (sì, se fai quarto su un tavolo da 4 sono zero punti)

I “punti vittoria” sono i punti che “il gioco” ti dà a fine partita e serviranno per risolvere i pareggi (vedi dopo)



Punteggi di Bang! (5-7 giocatori)

Solo per questo gioco si avranno dei calcoli PT-PV diversi a seconda delle "persone al tavolo" (non si accetteranno meno di 5 giocatori al tavolo)

NB, per questo gioco sono previsti solo 45 minuti (o tre smazzate) al termine dei quali inizia il "mezzogiorno di fuoco" obbligatorio.

Tavolo da 5

- VINCE Rinnegato -> 4 PT
- VINCE Fuorilegge -> 3 PT
- VINCE Legge -> 2 PT

Tavolo da 6

- VINCE Rinnegato -> 4 PT
- VINCE Legge -> 3 PT
- VINCE Fuorilegge -> 2 PT

Tavolo da 7

- VINCE Rinnegato -> 4 PT
- VINCE Fuorilegge -> 3 PT
- VINCE Legge -> 2 PT

Il calcolo dei PV è il seguente (il rinnegato ottiene comunque dei PV se rimane alla fine ma perde)

Tavolo da 5

- VINCE Rinnegato -> 2.400PV
- VINCE Fuorilegge -> 1.800PV
- VINCE Legge -> 1.200PV
- Rinnegato perde al duello finale con lo sceriffo -> 300PV

Tavolo da 6

- VINCE Rinnegato -> 2.600PV
- VINCE Legge -> 1.600PV
- VINCE Fuorilegge -> 1.500PV
- Rinnegato perde al duello finale con lo sceriffo -> 350PV

Tavolo da 7

- VINCE Rinnegato -> 2.800PV
- VINCE fuorilegge -> 1.700PV
- VINCE Legge -> 1.200PV
- Rinnegato perde al duello finale con lo sceriffo -> 400PV

Punteggi di Cittadels (4 giocatori)

Verranno creati dei tavoli da quattro giocatori e tutte le partite avranno i medesimi "ruoli disponibili". I PT sono calcolati come descritto in questo regolamento, i PV saranno il totale del valore degli edifici costruiti più i bonus derivanti dal regolamento.

1. Assassina
2. Ladro
3. Incantatrice
4. Re
5. Vescovo
6. Mercante
7. Architetto
8. Condottiero



In quattro giocatori ad inizio partita si disporranno sul tavolo le seguenti “carte ruolo”: 1 carta coperta e due scoperte. Il primo giocatore sceglie una carta e la passa al giocatore successivo... l'ultimo giocatore sceglie tra le due disponibili e mette, quella scartata coperta sul tavolo.

~~In cinque giocatori, ad inizio partita si disporranno sul tavolo le seguenti “carte ruolo”: 1 carta coperta ed una scoperta. Il primo giocatore sceglie una carta e la passa al giocatore successivo... l'ultimo giocatore sceglie tra le due disponibili e mette, quella scartata coperta sul tavolo.~~

Il gioco finisce quando una città è composta da otto quartieri; il turno in corso deve essere portato a termine.

Per il calcolo dei “punti vittoria”, ci baseremo sul regolamento ufficiale, in caso di parità vince il giocatore che, nell'ultimo round ha il valore di personaggio più alto. Ricordarsi che le eventuali monete residue NON contano come “punti vittoria”.

AZUL (3-4 giocatori)

Il tavolo da tre è consentito per questo gioco. I piattini in campo saranno sette (come da regolamento base).

La partita finisce, come da regolamento, quando un giocatore completa una riga “piastrellata” orizzontale; il turno deve essere portato a termine da tutti i giocatori sino al completamento delle piastrelle in gioco.

In caso di parità dei “punti vittoria”, vince il giocatore che ha completato più linee orizzontali. In caso di ulteriore parità vince il giocatore più vicino al primo giocatore in sequenza oraria (se il primo giocatore è in parità, vince il primo giocatore).

Ticket To Ride America (3-4 giocatori)

Tavoli da tre è consentito, massimo 4 giocatori.

Il regolamento è quello “base” de gioco.

Disponi la mappa al centro del tavolo. Ogni giocatore dispone di un set di 45 vagoni colorati e di un segnalino dello stesso colore. Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino nella casella iniziale della Tabella Punteggio che corre intorno alla mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore guadagna un punto, fa avanzare il proprio segnalino di una casella

Mescola le carte Treno e distribuiscine quattro a ciascun giocatore. Metti il resto del mazzo di carte Treno vicino al tabellone, e rivela le prime 5 carte del mazzo, disponendole una a fianco dell'altra.

Disponi la carta Bonus Percorso Più Lungo a fianco della plancia

Mescola le carte Biglietto e distribuiscine 3 a ciascun giocatore. Ogni giocatore deve tenerne almeno due, può tenerle tutte qualora lo desidera. Tutte le carte scartate sono messe in fondo al mazzo delle carte Biglietto che è disposto a fianco della plancia. I giocatori tengono segrete le loro carte Biglietto fino al termine del gioco.



Il gioco termina quando un giocatore arriva ad avere due o meno vagoni nella sua riserva, si dichiara la “fine partita”. Si terminerà il turno in corso anche per gli altri restanti giocatori.

In caso di parità dei “punti vittoria”: se due o più giocatori sono a pari punti, il giocatore che ha completato il maggior numero di carte Biglietto è il vincitore. Nel raro caso in cui vi sia ancora una situazione di parità, il giocatore che possiede la carta Bonus Percorso Più Lungo vince la partita.

In caso di ulteriore parità vince il giocatore più prossimo (in senso orario) al giocatore che ha dichiarato il “fine partita” (anche sé stesso).

Century (3-4 giocatori)

Ricordatevi che “il primo giocatore non cambia mai dopo averlo assegnato casualmente all’inizio partita”!

Per tre giocatori: quando un giocatore ottiene la sua sesta carta punteggio, a partita termina con la fine del turno in corso.

Per quattro giocatori: quando un giocatore ottiene la sua quinta carta punteggio, la partita termina con la fine del turno in corso.

Il calcolo dei “punti vittoria” è secondo da manuale, in caso di parità il vincitore è l’ultimo giocatore che ha effettuato il suo turno.

Carcassonne (3-4 giocatori)

Si giocherà senza: contadini (punti per i campi). Il gioco inizia con la creazione della mappa a partire dalla “sorgente” sino all’ultima tessera “il lago”. Il fiume deve sempre andare “verso il basso”: non è permesso posizionare due “curve fiume” dello stesso verso in maniera consecutiva.

Organizzate sempre una pila di tessere per ogni giocatore più una (ogni giocatore può pescare la sua tessera dove vuole).

Le strade completate chiuse ottengono un punto per ogni tessera. Le città ottengono due punti per ogni tessera, ogni “stemma” in città ottiene due punti bonus. Il monastero completato (chiuso dalle otto tessere) fa ottenere subito otto punti.

In caso di “condivisione” di “città chiuse” o “strade chiuse” i punti saranno dati ad entrambi.

Ogni strada non completa vale un punto a tessera, ogni città non completa vale un punto per tessera più uno per stemma. Ogni monastero vale un punto più uno per ogni tessera adiacente.

In caso di parità dei “punti vittoria” vince l’ultimo che ha giocato il suo turno.

Ricordate che l’abate può essere ripreso in mano solo se non si piazza alcun “mipple” durante il proprio round di schieramento, offre un punteggio istantaneo o può essere riposizionato successivamente.



Come si vince?

Vince il torneo chi ha più PT, in caso di parimerito, vince chi ha il maggior numero di punti vittoria PV sommati in un singolo o più gioco in comune con l'altro!

Esempio

A- PT 4, Azul 53PV, Carcassone 100PV, ~~Bang!2800PV~~, Ticket300PV

B- PT 4, Azul 10PV, Carcassone 120PV, ~~Cittadels 200PV~~, Ticket150PV

Togliendo Cittadels e Bang! che non sono comuni, i PV di A e B saranno rispettivamente sommati e avremo: A- 453PV e B- 280PV quindi vince "A" a parità di PT

Giochi a disposizione per questa edizione (05-2025)

I seguenti giochi potranno essere scelti per le 4 partite, buona fortuna e divertiti!

Bang!

Cittadels

Carcassonne

Ticket To Ride (America)

Azul

Century