

Ludolimpiadi Stoleco 2013

7 WONDERS - BANDO TORNEO

LUDOLIMPICO 2013

Bando a cura di Marco Pallecchi ("Budelloni")

Per quanto non specificato dal presente bando, si rimanda al regolamento ufficiale del gioco base.

1. Regole generali

Il torneo ammette un numero minimo di 8, massimo di 20 giocatori. I giocatori saranno divisi in tavoli da 4 o da 5, privilegiando questi ultimi se possibile. Eventuali tavoli aggiuntivi verranno valutati in base alle richieste di iscrizione e a discrezione dell'organizzatore. Si prega se possibile di prenotare l'iscrizione anticipatamente inviando una mail all'indirizzo budelloni@gruppoludico.it. E' prevista una quota d'iscrizione di 2 Euro per ogni partecipante, da corrispondere all'organizzatore del torneo entro 15 minuti dall'inizio delle partite pena l'esclusione. Saranno giocate tre partite di qualificazione "alla svizzera", che avranno una durata di mezz'ora ciascuna. Se al termine del tempo i giocatori stanno ancora giocando, continuano a giocare fino al termine dell'era in corso. I migliori 5 classificati della fase eliminatoria accederanno alla finale, che avrà luogo in data stabilita da calendario ludolimpico. In caso di assenza di uno o più finalisti, si procederà al loro rimpiazzo seguendo la graduatoria dell'eliminazione. E' prevista l'assegnazione di un gioco da tavolo, ancora da definirsi, per il vincitore del torneo, nonché delle tradizionali medaglie ludolimpiche per i primi tre classificati. Eventuali premi aggiuntivi possono essere oggetto di valutazione da parte del comitato.

2. Set Up e svolgimento della partita

All'inizio del torneo l'arbitro sorteggia casualmente, oltre alle meraviglie, anche il lato su cui verranno giocate

2.1 Asta per aggiudicarsi la Meraviglia

All'inizio di ogni partita, l'arbitro estrae un numero di meraviglie pari al numero di giocatori al tavolo più 1. Queste vengono usate in tutti i tavoli per il turno in corso.

Esempio. Ad un torneo con tavoli da 5 giocatori vengono estratte 6 meraviglie. Se non presenti tavoli con 4 giocatori, la "sesta" meraviglia non viene usata a quei tavoli.

Si seleziona un giocatore a caso, il quale apre un'asta per giocare con una Meraviglia a sua scelta. Sceglie una Meraviglia ed offre Punti Partita per giocare con la Meraviglia selezionata. Può offrire 0 o più Punti Vittoria.

Gli altri giocatori, in senso orario, possono rilanciare per aggiudicarsi quella Meraviglia o passare. Se passano non potranno più aggiudicarsi la meraviglia, ma potranno normalmente partecipare alle aste successive. Se rilanciano, devono offrire almeno un Punto Vittoria in più di quanto offerto in precedenza.

Il giocatore che al termine dell'asta ha offerto più Punti Vittoria, annota l'ammontare offerto 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 il giocatore che ha iniziato l'asta appena conclusa inizia una nuova asta. Quando tutti i giocatori hanno una meraviglia, la fase d'asta termina e si inizia il gioco.

2.2 Sequenza di gioco delle carte.

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

a) Simultaneamente (lasciando sempre la carta coperta), se vogliono:

1. costruire l'edificio, ruotano di 90° la carta;
2. ottenere le 3 monete, mettono la carta al centro del tavolo;
3. costruire la meraviglia, avvicinano a loro la carta.

b) 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 (controllare che l'edificio non sia doppio, controllare le risorse necessarie, ecc...).

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, gli edifici possono essere disposti assieme agli altri ed i pagamenti ricevuti possono essere messi assieme alle altre monete del giocatore.

2.3 Sbagliare nel giocare una carta

Se un giocatore sbaglia a giocare una carta, ad esempio se vuole costruire un edificio senza avere le risorse disponibili e senza poterle acquistare dai vicini, deve essere chiamato l'arbitro per spiegare la situazione. La carta è scartata senza produrre effetti e **senza prendere le 3 monete**.

Sarà compito dell'arbitro decidere l'ammonizione da assegnare al giocatore.

2.4 Accorgersi di aver sbagliato nel giocare una carta

Se ci si accorge di una carta sul tavolo giocata in modo errato, deve essere chiamato l'arbitro per spiegare la situazione. La carta è scartata senza produrre ulteriori effetti e senza influenzare eventuali giocate passate (del giocatore o degli avversari). Sarà compito dell'arbitro decidere l'ammonizione da assegnare ai giocatori al tavolo.

2.5 Ritiro / Espulsione di un Giocatore

Se un giocatore si ritira o viene espulso dal torneo, le carte che ha in mano vengono rimesse nella scatola. Le altre carte in gioco sono lasciate in gioco per l'era corrente e verranno riposte nella scatola alla fine dell'era (quindi i giocatori potranno ancora acquistare risorse e fare guerra con queste carte).

I giocatori si passeranno le carte durante il draft "saltando" il posto del giocatore ritirato/espulso. L'arbitro provvederà a ridimensionare i mazzi delle ere future in base al numero effettivo di giocatori.

Dall'era successiva al ritiro/espulsione del giocatore, la sua meraviglia e le sue carte in gioco vengono riposte nella scatola, e non si considera più la postazione del giocatore per il passaggio delle carte, acquisto di risorse e per la guerra.

3 F.A.Q. ed Errata del gioco

3.1 The Hanging Gardens of Babylon – lato B – seconda fase.

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.

3.2 Bazar

La carta fa guadagnare 1 moneta per ogni carta gialla *presente* nella città del giocatore e nelle due città vicine nel momento in cui è messa in gioco.

3.3 Vineyard

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.

4. Calcolo dei Punti Torneo e definizione della graduatoria

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, il quarto 3 PT e il quinto 1 PT. Inoltre, ogni giocatore otterrà anche un numero di Punti Partita (PP) uguale al numero di Punti Vittoria ottenuti durante la partita stessa. In caso di chiusura a pari merito tra due o più giocatori, verrà classificato

prima il giocatore che ha speso meno PV durante la fase d'asta. In caso di ulteriore pareggio, agli interessati verrà attribuita la media dei PP spettanti a ciascuno; per esempio, se il giocatore A ed il giocatore B hanno totalizzato lo stesso numero di VP arrivando primi e hanno pagato lo stesso numero di VP in fase d'asta, riceveranno $(10+7)/2$ Punti Partita, ossia 8,5 PP a testa. Se i giocatori B e C hanno totalizzato pari numeri di PV ma sono arrivati secondi, riceveranno $(7+5)/2$ Punti Partita, ossia 6 PP a testa.

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.

Per parificare a 5 i tavoli da 4 giocatori, occorrerà normalizzare i dati finali con un quinto giocatore (virtuale), che prenderà la media dei Punti Vittoria realizzati dagli altri 4 arrotondando in caso di decimali per difetto. Per esempio: A vince con 40 Punti Vittoria, B arriva secondo con 35, C arriva terzo con 25 e D quarto con 20; la somma è $40+35+25+20=120$ Punti Vittoria. Il giocatore virtuale prenderà $120/4 = 30$ Punti Vittoria, arrivando così 3°. Il giocatore virtuale non possiede mai denaro in caso di pareggio di Punti Vittoria.