



TdG Italian Masters 2006

Regolamento del Torneo

Generalità

I TdG Italian Masters 2006 si terranno nei giorni 15,16 e 17 Settembre 2006 presso l'Aldero Hotel (strada Loc. Quartaccio, Fabrica di Roma).

Il costo di iscrizione per ogni squadra (4 giocatori) è di 60 euro. I singoli potranno iscriversi al costo di 15 euro e saranno aggregati in squadre dall'organizzazione.

La squadra vincitrice del TdG Italian Masters 2006 e la seconda qualificata potranno iscriversi a proprie spese al torneo EuropeMasters, European Championship Boardgames, che si terrà ad Essen il 21 ottobre 2006.

Le squadre che si Iscriveranno al torneo di Essen riceveranno un set composto dai giochi: *Mesopotamia*, *Augsburg 1520*, *Baron*, *Caylus*.

Struttura del torneo

Il TdG Italian Masters 2006 si svolge su 9 prove a squadre, in base alle quali sarà redatta la relativa Classifica Squadre. Sarà inoltre redatta la Classifica Singoli in base agli esiti di 8 delle 9 prove complessive.

Le 9 prove su cui si articola il torneo riguardano i seguenti giochi:

- **Caylus** - Ystari Games
- **Ticket to Ride Marklin ed** - KDS Distribuzione
- **Augsburg 1520** - Alea
- **Leonardo da Vinci** - daVinci Editore
- **Coloni di Catan** - Giochiuniti
- **Um krone und kragen** - Amigo
- **Manila** - Unicopli
- **Thurm und Taxis** - Hans im Glück
- **Wings Of War** - Nexus Games

Attribuzione dei punteggi

Per ciascun tavolo di gioco saranno attribuiti i seguenti punteggi:

- 5 punti al vincitore
- 3 punti al secondo classificato
- 2 punti al terzo classificato
- 1 punto al quarto classificato (o equivalente)

In caso di pari merito fra due o più giocatori, i punti relativi alle posizioni in parità verranno sommati e divisi equamente.

Esempio 1: Due primi classificati a pari merito prendono 4 punti ciascuno, il terzo prende 2 punti ed il quarto ne prende 1.

Esempio 2: Con un primo classificato e tre giocatori secondi a pari merito, il primo prenderà 5 punti, tutti gli altri ne prenderanno 2.

Scarti ed eliminazione di prove

Ciascuna squadra scarterà 8 risultati tra i 33 ottenuti (otto delle prove danno un risultato per giocatore, mentre la nona, Wings of War, da un singolo risultato di squadra come specificato più avanti).

Ciascun singolo giocatore scarterà 2 degli 8 risultati ottenuti.

Qualora lo ritenga opportuno e in ogni momento, l'organizzazione potrà eliminare prove dalla competizione (anche se già iniziate o terminate), senza obbligo di sostituirle con altre. In tali circostanze, il numero di scarti consentiti sarà ridotto di uno alla prima prova eliminata, ma non sarà ulteriormente ridotto a seguito di eventuali altre eliminazioni.

Giudizi arbitrari

La decisione dell'arbitro e' definitiva e valida anche in caso di parere che si riveli successivamente errato.

Non esiste un secondo grado di giudizio.

Tempo limite per le prove

Per motivi organizzativi e' previsto un tempo limite per la maggior parte delle prove, trascorso il quale ogni giocatore avrà solo un minuto e mezzo a mossa fino al termine della prova stessa.

Di seguito si riporta la lista dei giochi ed il tempo limite eventualmente previsto prima che siano imposte le mosse di un minuto e mezzo:

- **Ticket to Ride Marklin ed.:** tempo limite 90 minuti
- **Um krone und kragen:** tempo limite 45 minuti
- **Coloni di Catan:** tempo limite 90 minuti
- **Augsburg 1520:** tempo limite 60 minuti
- **Wings Of War:** tempo limite 0 minuti, sempre mosse da un minuto e mezzo (ognuno dei tre match ha durata fissa 25 minuti, vedi più avanti)
- **Caylus:** mosse da un minuto e mezzo non previste
- **Manila:** tempo limite 75 minuti
- **Thurm und Taxis:** tempo limite 75 minuti
- **Leonardo da Vinci:** mosse da un minuto e mezzo non previste

Penalizzazioni

Presentarsi in ritardo al tavolo di gioco prevede una penalizzazione minima di un punto a giocatore.

Non riconsegnare i giochi avuti in prestito in perfetto stato prevede una penalizzazione minima di un punto per ogni giocatore della squadra.

Premio Speciale Giocofollia

Una coppa speciale messa in palio da Giocofollia sarà vinta dal singolo giocatore che ottenga il maggior punteggio complessivo senza scarti nei cinque giochi seguenti: **Leonardo da Vinci, Ticket to Ride, Caylus, Thurm und Taxis, Augsburg 1520.**

Il premio verrà assegnato a chi totalizzerà il maggior totale con l'utilizzo di uno speciale "Jolly" (il cui uso va dichiarato **PRIMA** dell'inizio della partita), che raddoppia un singolo punteggio, ovvero quello del gioco in cui lo si utilizza. Il Jolly ha valore solo per il premio Giocofollia, il punteggio per il torneo TdG Italian Masters non ne viene influenzato in alcun modo.

Premio Speciale daVinci Editore

Il premio **Leonardo da Vinci** verrà attribuito al singolo giocatore della competizione che nel gioco omonimo avrà ottenuto il punteggio più alto (fiorini).

Il premio consiste in un assortimento di giochi daVinci Editore.

Regole speciali sui singoli giochi

Wings of War

Alla prova partecipano le squadre intere che si incontreranno in 3 round (match) con avversari diversi. Il gioco prevede soltanto un punteggio di squadra e non per i singoli. Per motivi di tempo, è possibile che la terza prova di WoW possa non essere disputata, a discrezione dell'organizzazione.

La partita si effettua a squadre (4 giocatori della stessa squadra contro 4 giocatori, tutti di un'altra squadra) utilizzando il regolamento di WoW con le seguenti eccezioni:

- La partita è a tempo ed avrà una durata fissa di 25 minuti.
- Ogni volta che si colpisce un aereo avversario non si pescano Carte Danno, ma si causano 2 danni fissi a distanza lunga e 3 danni fissi a distanza corta.
- Non è prevista la possibilità di inceppare le mitragliatrici.
- Ogni aereo può subire i danni riportati sulla sua carta.
- Ogni colpo messo a segno vale 1 punto, entro il limite di abbattimento dell'aereo bersaglio: colpire con una raffica da 3 danni un aereo che ne regge uno solo, dà un solo punto vittoria ed i bonus per l'abbattimento (vedi sotto).
- L'abbattimento di un aereo dà diritto ad un ulteriore bonus di 5 punti, ovvero 10 punti se si tratta del caposquadriglia avversario.
- La perdita del caposquadriglia comporta alla sua squadra un malus di -5 punti.
- In caso di uscita dal tavolo di un aereo, la sua squadra subirà un malus di -10 punti e l'aereo si considera abbattuto (dando solo il bonus di 5 punti alla squadra avversaria).

Al termine della partita sarà vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti al netto di eventuali malus, sommando i risultati dei round disputati.

Verrà redatta una classifica con tutti i punteggi totalizzati dalle squadre e verranno attribuiti i seguenti punteggi:

- 5 punti alla prima squadra classificata
- 3 punti alla seconda, terza e quarta squadra classificata
- 2 punti alla quinta, sesta, settima, ottava e nona squadra classificata
- 1 punto alla decima eventuali successive squadre classificate

Manila

Si utilizza il regolamento base ad eccezione dello "startup". Gli indicatori del valore delle merci partono da "0" anziché da fuori scala.

- Carte Ipotecate

In qualsiasi momento si può ipotecare una carta, ricevendo 12 monete. In qualsiasi momento (anche a fine gioco) si può disipotecare una carta pagando 15 monete.

Le carte che non vengono disipotecate a fine partita non entrano nel computo della "ricchezza" del giocatore (ossia valgono zero), ma comunque il giocatore deve sottrarre dalla sua "ricchezza" complessiva (valore carte + soldi) 15 monete per ogni carta non disipotecata.

- Povertà

Se un giocatore rimane senza soldi e non può più ipotecare carte, può comunque giocare piazzando sulle chiatte (gratuitamente o con gli ultimi soldi rimasti). Se ha carte da ipotecare lo **deve** fare.

Pirati

- Secondo Lancio Dei Dadi

Se una o più chiatte arrivano a 13 dopo il SECONDO lancio dei dadi il pirata può (ma non e' obbligato) salire a bordo senza pagare nulla su uno degli spazi liberi, se ce ne sono. Se ci sono più chiatte su cui salire sceglie lui. Da quel momento il pirata è equiparato a qualsiasi altro omino piazzato sulla chiatta, non ha altri privilegi. Se i pirati sono due, il secondo se ci sono spazi può decidere se salire a bordo di una chiatta qualsiasi (sempre senza pagare). Se il primo pirata rinuncia a salire a bordo il secondo pirata può comunque farlo. Se il primo pirata sale ed il secondo no, il secondo diventerà il capitano della nave dei pirati nella fase successiva (terzo lancio dei dadi).

- Terzo Lancio Dei Dadi

Se una o più chiatte arrivano a 13 dopo il terzo lancio dei dadi e ci sono dei pirati sulla nave, vengono TUTTE saccheggiate. I pirati si dividono il bottino costituito dal valore dei carichi sulle chiatte saccheggiate. Il primo pirata decide alla fine del saccheggio la destinazione di TUTTE le chiatte arrivate a 13. Non c'è vincolo, può mandarne due in porto ed una in riparazione ad esempio o tutte in riparazione.

Se una o più chiatte arrivano a 13 dopo il terzo lancio dei dadi e non ci sono dei pirati, le chiatte arrivano a destinazione nel porto e consentono ai giocatori che vi hanno piazzato sopra degli omini di ottenere la parte spettante di soldi.

Nota. Come risulta dal regolamento sull'ordine delle fasi di gioco, il "Pilota" muove le chiatte avanti o indietro **PRIMA** del terzo lancio dei dadi, quindi non può provocare direttamente l'abbordaggio delle chiatte.

Um Krone und Kragen

In caso di tiro "nulla di fatto", anziché prendere il joker prendi il "ciarlatano", ma non si può prendere il "ciarlatano" volutamente, lo si può prendere solo se non si ha nessuna combinazione valida per prendere qualcos'altro.

I due personaggi di primo livello che si acquisiscono con dadi pari o dispari, si intende che richiedano che tutti i dadi in riserva alla fine dei tiri, siano essi pari o dispari.

Il personaggio di IV° livello che conferisce un bonus di +2 a tutti i dadi scelti tra quelli attivi, si intende che conferisca soltanto un +2 ovvero non possa essere usato sui dadi con un semplice +1 (quindi non è utilizzabile sui dadi di valore "5").

Leonardo da Vinci

Si applicano le regole opzionali:

1. Codex Leonardi I: Variante "Consiglio potenziato" (pagina 7 regolamento italiano)
2. Regola per esperti: disposizione e dotazione iniziale per giocatori esperti (vedi Appendice a pagina 7 del regolamento italiano)

Si considerano inoltre valide le osservazioni ed i chiarimenti di cui al seguente elenco in forma di FAQ, che costituiscono interpretazione ufficiale:

- 1) *Alla fine dell'ottavo turno si fanno uscire nuove invenzioni per sostituire quelle appena realizzate?*

No, alla fine dell'ottavo turno non si scoprono nuove invenzioni, per cui all'inizio del nono possono esserci sul tabellone meno invenzioni richieste che nei turni precedenti. Quindi le ultime invenzioni vengono scoperte, se necessario, alla fine del settimo turno.

- 2) *All'inizio dell'ottavo e del nono turno è possibile iniziare la lavorazione di nuove invenzioni o si possono solo portare a termine quelle già iniziate?*

E' possibile iniziare nuove invenzioni.

- 3) *Se si sceglie, al Consiglio, l'azione di spostare un'apprendista questo può essere preso dal Consiglio stesso? E' possibile spostarlo da un'altra zona al Consiglio?*

Un apprendista spostato con l'apposita azione del Consiglio non può mai essere mandato al Consiglio.

Per quanto riguarda, invece, la possibilità di spostare un apprendista, utilizzando la variante "Codex Leonardi I – Consiglio potenziato" esso può essere preso solo dalle altre zone (da B ad H) e non dal Consiglio stesso (come nel gioco base).

- 4) *E' possibile aggiungere componenti sotto un laboratorio in cui si è iniziata la lavorazione di un'invenzione?*

No.

- 5) *Se un giocatore mette delle componenti sotto un proprio laboratorio per iniziare la lavorazione di un'invenzione, può decidere successivamente di dichiarare il completamento di un'invenzione diversa a condizione che le componenti necessarie per questa, pur insieme ad altre, siano effettivamente sotto il laboratorio?*

Per esempio se metto sotto il laboratorio un legno e una corda per produrre il "Carro subacqueo" posso, se la pedina segna-lavoro sta almeno sul numero 4 del laboratorio, dichiarare che ho terminato la "Carrucola sicurata" (che richiede solo un legno), anche a costo di scartare la corda inutilizzata?

No, si possono solo dichiarare completate e vendere le invenzioni di cui si hanno esattamente (né più né meno) le componenti indicate sulla carta.

- 6) *Se un giocatore ha dichiarato l'inizio di un'invenzione in un laboratorio, ma la pedina segna-lavoro si trova ancora sullo spazio 0 (non vi ha ancora lavorato) e non vi ha piazzato uomini nel turno, può acquisire dall'Officina la possibilità di sviluppare quel laboratorio o di metterci sopra un uomo meccanico?*

No, il laboratorio si considera comunque impegnato e quindi non si può sviluppare in alcun modo.

- 7) *E' possibile spostare un uomo meccanico da un laboratorio ad un altro?*

No, l'uomo meccanico, si installa nel momento stesso in cui viene acquisito e non si sposta più fino alla fine della partita.

- 8) *E' possibile acquistare un uomo meccanico e installarlo in un secondo momento in un'officina?*

No.

- 9) *Nella disposizione e dotazione iniziale per esperti, giocando in 4 o 5 e avendo a disposizione, quindi, 3 favori, è possibile prendere il secondo laboratorio, svilupparlo dal lato con 6 spazi e piazzarvi un uomo meccanico?*

No, sono tre scelte che, se pur diverse, appartengono alla stessa tipologia (indicata nel regolamento dalla lettera D), e non è possibile scegliere più di due volte un favore appartenente alla stessa tipologia.

10) *Le due settimane di lavorazione aggiuntive ottenute da ogni carta invenzione posseduta da un giocatore per invenzioni dello stesso tipo, si applicano in ogni turno di lavorazione o solo una volta alla fine della lavorazione?*

Solo una volta alla fine della lavorazione.

11) *A che serve il Signore della Città?*

Nella versione inglese del regolamento è omissis; serve ad indicare quale zona della città si sta valutando (durante la fase C "risoluzione piazzamenti"); si piazza all'inizio del turno nella zona A (Consiglio) e si risolve, poi si sposta nella zona B (Officina) e così via. Dopo qualche partita è sicuramente possibile farne a meno.

Thurm und Taxis

Si applica la regola della seconda edizione: per acquisire il bonus precedentemente definito "Außerhalb Baiern" (Fuori Baviera), e' adesso necessario avere almeno un ufficio postale in ogni regione della mappa e non solo quelle al di fuori della Baviera.

Augsburg 1520

Quando vengono dati dei soldi bisogna utilizzare i "tagli" di maggior valore (ovvero 1.200 significa 2 banconote da 500 e due da 100). In caso di carenza di banconote di uno specifico taglio tutti i giocatori cambiano obbligatoriamente per rendere disponibili lo stesso numero di banconote.

All'inizio del gioco vengono preparate 4 pile da 7 carte. Il primo giocatore ne sceglie una (dopo averne visionato i dorsi), poi il secondo e così via...

Coloni di Catan

La "Strada più Lunga" ed il "Cavaliere più Forte" passano di mano solo quando qualcuno supera chi lo aveva precedentemente. In caso di parità resta al precedente proprietario.

Caylus

Il punteggio non può mai scendere sotto zero.

Si ricorda che, se per mancanza di spazi non si riesce a costruire nella zona attiva del castello, si può sempre costruire nella successiva; tuttavia, queste case non avranno alcun valore nel conteggio finale della zona attiva, quindi se non si hanno case in quella zona pur avendone in quella successiva, si subisce comunque il malus previsto.

Ticket to Ride Marklin ed.

Passeggeri --> Si può usare una sola volta una tratta, ma da una città si può invece passare più volte nello stesso giro. In caso ad esempio si ripassi attraverso un percorso circolare per la città di partenza, il tassello che all'inizio non poteva essere preso potrà invece essere acquisito al ripassaggio.

Ringraziamenti

La Tana dei Goblin desidera ringraziare, in ordine casuale, tutti coloro che a vario titolo e merito hanno contribuito alla realizzazione dell'evento, ed in particolare: i negozi **Giocofollia** per aver finanziato l'acquisto dei costosi trofei della manifestazione, la **Hans Im Glück** per averci donato le copie di Thurm und Taxis da usare nel torneo, la **daVinci** che ha celebrato la pubblicazione di Leonardo da Vinci con uno speciale premio destinato a chi batterà gli autori al loro stesso gioco, **KDS Distribuzione**, **Nexus Games**, **daVinci Editore**, **Unicopli**, **Alea**, **Amigo** e **Giochiuniti** per i consistenti sconti praticati nell'acquisto dei giochi. Ringraziamo inoltre tutti i **Goblin** che ci hanno gentilmente prestato le loro copie di Caylus dopo il mancato arrivo di quelle per il torneo, ed in particolare **Jelerak**, **Sargon**, **Superflash**

e **DareDevil** e gli arbitri del torneo, **Sargon, DareDaviil e Racca** ed infine **Xarxus** che ha realizzato il software per la gestione dell'evento.