

Regolamento Torneo di Karak

Informazioni generali

- Data e ora: sabato ore 18.30.
- Iscrizione: obbligatoria prima dell'inizio del torneo.
- Età minima: 7+ anni.
- Durata massima: 2 ore (1 ora per sessione). Il tempo inizia dal momento in cui è stato deciso il giocatore che inizia la partita. Allo scadere del tempo ogni giocatore avrà diritto a giocare fino ad avere lo stesso numero di turni per ogni giocatore
- Numero partecipanti: da 2 a 15.
- 2 sessioni: qualificazione (Le Catacombe di Karak) e finale ("Le Catacombe di Karak" + "Karak: Regent")

Le singole partite si svolgeranno secondo il regolamento del gioco "Le Catacombe di Karak" e per la finale dai regolamenti de "Le Catacombe di Karak" e "Karak: Regent" (tranne per l'entrata in gioco del "Sovrano di Karak": nel caso in cui venisse scoperta la quinta camera, il gioco proseguirà regolarmente come prima). In caso di non chiarezza delle regole del gioco o da possibili ambiguità, farà fede la decisione insindacabile dell'arbitro.

Formato di gioco in base ai partecipanti

2–5 partecipanti

- Viene predisposto un unico tavolo con il gioco "Le Catacombe di Karak".
- Tutti i partecipanti disputeranno la finale con il gioco "Le Catacombe di Karak" e con l'espansione "Karak: Regent".

6–10 partecipanti

- Vengono predisposti due tavoli, su ognuno dei quali si svolgeranno le qualificazioni con il gioco "Le Catacombe di Karak".
- Accedono alla finale i primi 3 giocatori della classifica generale comprensiva di tutti i partecipanti che avranno conquistato il maggior numero di forzieri.
- La finale verrà disputata in un'unica partita con il gioco "Le Catacombe di Karak" e con l'espansione "Karak: Regent".

11–15 partecipanti

- Vengono predisposti tre tavoli, su ognuno dei quali si svolgeranno le qualificazioni con il gioco "Le Catacombe di Karak".
- Accedono alla finale i primi 5 giocatori della classifica generale comprensiva di tutti i partecipanti che avranno conquistato il maggior numero di forzieri.
- La finale verrà disputata in un'unica partita con il gioco "Le Catacombe di Karak" e con l'espansione "Karak: Regent".

Criteri di spareggio (in ordine)

1. maggior numero di tesori;
2. chi ha ucciso il drago;
3. migliore dotazione di plancia;
4. numero di vite rimaste;
5. lancio di un dado.

Punteggi per la valutazione della dotazione di plancia:

- o pergamena “Attacco magico”: +1 punto;
- o pergamena “Pugno di ghiaccio”: +2 punti;
- o pergamena “Portale della guarigione” e “Spina dell’oscurità”: 0 punti;
- o chiave: 0 punti.
- o armi: valgono il valore indicato sulla tessera

Il torneo sarà vinto da chi conquisterà il maggior numero di tesori in entrambe le partite svolte. In caso di parità alla fine della finale verranno considerati i criteri di spareggio sopradetti ma considerando entrambe le partite.

Penalità

- In caso di generico comportamento scorretto (inclusa la mancanza rispetto verso gli altri giocatori) o di chiara violazione delle regole del gioco, sarà l’arbitro a valutare la penalità caso per caso.
- Se durante una partita un giocatore stesse palesemente temporeggiando o perdendo tempo potrà essere informato l’arbitro di gioco, il quale darà un minuto di tempo al giocatore, allo scadere del quale se il giocatore non avesse ancora fatto la sua mossa verrà sanzionato con la “Maledizione di Karak”. Se nel seguito della partita il giocatore continuasse ancora a perdere tempo verrà penalizzato con la rimozione di un equipaggiamento (armi, pergamene o chiavi) e poi di un tesoro. La rimozione di un equipaggiamento avverrà a discrezione dell’arbitro.
- Se i giocatori o l’arbitro si accorgono di un errore o di una mossa non permessa da parte di un giocatore, devono porvi rimedio facendo la mossa corretta. Se i giocatori dovessero accorgersi troppo tardi di un errore il cui rimedio comporti sconvolgere troppo la disposizione degli elementi di gioco, tale mossa sarà ritenuta valida. In entrambi i casi, questo comportamento non comporterà nessuna penalità.

Per tutto ciò non previsto dalle regole del gioco o da questo regolamento, farà fede la decisione insindacabile dell’arbitro.

Premio

- 1° Classificato: gioco da tavolo distribuito da CreativaMente.