

TORNEO DI COLONI DI CATAN – JUST PLAY – 17/04/2022 - REGOLAMENTO

GESTIONE DEL TORNEO

Il tempo limite concesso per ogni partita è di 75 minuti, al termine dei quali comincerà l'ultimo giro, durante il quale non si lanceranno i dadi ma al proprio turno ogni giocatore potrà fare eventuali scambi, trattative, costruzioni e prendere carte sviluppo.

Scaduto l'ultimo giro si dovrà procedere al conteggio dei punti e verificare il vincitore della partita.

Ogni partecipante al torneo giocherà almeno una partita. Il numero dei partecipanti al torneo potrà essere 8, 12 o 16. In caso di 8 partecipanti verranno composti 2 tavoli da 4 giocatori ciascuno; in caso di 12 partecipanti verranno composti 4 tavoli da 3 giocatori ciascuno; in caso di 16 partecipanti verranno composti 4 tavoli da 4 giocatori ciascuno. I migliori classificati di ciascuna partita disputeranno la partita finale. In caso di 8 partecipanti si qualificheranno per la finale i primi 2 classificati di ciascun tavolo; in caso di 12 o 16 partecipanti si qualificheranno per la finale i vincitori di ciascun tavolo. In ogni caso il tavolo finale sarà quindi composto da 4 partecipanti. Il vincitore del torneo sarà il vincitore della partita finale.

Eventuali situazioni di pari punteggio tra due o più partecipanti verranno risolte con il seguente criterio: prevarrà il partecipante con più punti al netto di strada più lunga/cavaliere più potente. In caso di ulteriore parità, prevarrà il partecipante con più (colonie + città). In caso di ulteriore parità, prevarrà il partecipante che abbia cominciato la partita per ultimo.

Nel caso in cui il numero di iscritti al torneo ecceda 8, 12 o 16 (e non arrivi all'eventuale soglia successiva), gli ultimi iscritti in ordine cronologico verranno considerati riservisti, e potranno partecipare al torneo in caso di defezioni.

REGOLE AGGIUNTIVE

1.1 Il turno di un giocatore inizia con la ricezione dei dadi. Il turno del giocatore corrispondente termina con la consegna dei dadi.

1.2 È possibile espandere una colonia in una città nello stesso turno in cui viene costruita.

1.3 Le carte sviluppo appena acquistate devono sempre essere conservate separatamente dalle carte sviluppo già presenti. Se un giocatore viola questa regola, non potrà più giocare carte sviluppo in questo turno, poiché non è chiaro agli altri giocatori quali carte siano state appena acquistate.

1.4 La quantità di carte deve essere comunicata su richiesta del giocatore di mano in qualsiasi momento.

1.5 Un giocatore vince solo quando ha 10 o più punti vittoria e lo dichiara al suo turno. Se lo dimentica e passa la mano, dovrà attendere il suo prossimo turno per vincere dichiarando la vittoria.

1.6 Se non ci fossero abbastanza carte di una risorsa nella riserva per fornire a tutti i giocatori il numero necessario di carte di quella risorsa, nessun giocatore riceverà quella risorsa. Le altre risorse saranno distribuite normalmente.

Se solo un giocatore produce e riceve una risorsa e non ci sono abbastanza carte di quella risorsa nella riserva, quel giocatore riceverà tutte le carte di quella risorsa.

1.7 Un giocatore che non ha ricevuto le carte dovute dalla banca può farlo nello stesso turno o richiederle. Questo **non è possibile** se una carta è stata già giocata che influisce sulle carte in mano (es. Monopolio). Se il turno è già terminato, il giocatore non avrà più diritto a quelle carte.

1.8 Se un giocatore dimentica di posizionare il brigante:

a) viene posizionato su un terreno a scelta del giocatore attivo in quel momento, a meno che non ci sia stato uno scambio in quel frattempo. Ciò accade non appena il giocatore attivo ha effettuato una proposta di scambio specifica; se il giocatore attivo non ha ancora tirato i dadi (Cavaliere prima del tiro dei dadi); se nel frattempo non è stata giocata una carta che influisce sulle carte in mano (Monopolio).

Il giocatore può quindi prendere una carta dalla mano di un altro giocatore.

b) Se nessuna delle condizioni sopra citate è soddisfatta, il brigante viene posizionato nel deserto e non sarà possibile prendere una carta dalla mano di un altro giocatore.