

REGOLAMENTO TORNEO INTERNO RBB

MICROMUTANTS EVOLUTION

Il torneo prevede di utilizzare una plancia ed una scatola del gioco Micromutants Evolution. E' comunque sviluppabile in buona parte anche con due plance e due giochi in scatola, anche se non è strettamente necessario.

In questo documento vengono analizzate due tipologie consigliate di organizzazione di un torneo interno. E' naturalmente possibile aggiungere dettagli o altre tipologie di gioco all'interno di questo regolamento.

La particolarità di questo regolamento sta nel tentativo di sviluppare uno schema di gioco il più possibile equo cercando comunque di far emergere e premiare il giocatore più versatile in questo gioco.

Le due tipologie di torneo (TIPO 1: Classico e TIPO 2: Estremo) garantiscono al giocatore la sicura soddisfazione. Naturalmente per vincere bisogna essere molto allenati e preparati sulle tecniche di combattimento diverso delle fazioni.

Buon divertimento.

Cadfael
Galahad
MagicMMX
Milo Greenbottle
Ravakain

TORNEO TIPO 1 (CLASSICO)

Questa tipologia di torneo prevede un tabellone di tipo tennistico binario e scontri ad eliminazione diretta 1 contro 1 al meglio dei 3 set, una finalissima ed una finale 3°/4° posto al meglio dei 5 set.

Qualora il numero di giocatori non sia una potenza di 2 verranno sorteggiati alcuni giocatori per il passaggio diretto al secondo turno.

Non verrà utilizzato il meccanismo di teste di serie poiché si ritiene che questo fornisca una garanzia per i giocatori più bravi, mentre l'idea di base è quella di premiare anche i giocatori neofiti.

TORNEO TIPO 2 (ESTREMO)

Questa tipologia di torneo prevede una fase a gironi preliminari (minimo 4 giocatori) con partite 2 contro 2 con rotazione delle coppie, una fase semifinale con tavoli da 4 tutti contro tutti, una finalissima ed una finale 3°/4° posto al meglio dei 5 set.

Qualora il numero di giocatori non sia un multiplo di 4 è possibile creare gironi di più giocatori abbastanza facilmente.

PARTITE TESTA A TESTA

In questo tipo di partita si fronteggiano due giocatori, ognuno dei quali comanda un solo esercito a scelta tra i quattro disponibili.

Con riferimento al tabellone del torneo si ha lo schema seguente:

- 1°(3°) TURNO: GIOCATORE A IN CASA, GIOCATORE B FUORI CASA
- 2°(4°) TURNO: GIOCATORE B IN CASA, GIOCATORE A FUORI CASA
- 3°(5°) TURNO: BELLA

(Le notazioni tra parentesi si riferiscono alle partite testa a testa giocate al meglio delle 5 partite).

In ogni partita la selezione del clan compete per primo al giocatore in casa e a seguire al giocatore fuori casa.

Nell'eventuale partita di bella (che si deve effettuare obbligatoriamente solo in caso di parità nei turni precedenti e che è facoltativa negli altri casi) la scelta del clan deve essere eseguita tramite due possibilità:

- Accordo tra i giocatori
- Sorteggio

Per le regole che devono essere utilizzate durante questa tipologia di partita si rimanda al capitolo successivo “**Regole di gioco e domande frequenti**”.

PARTITE DUE CONTRO DUE CON ROTAZIONE DELLE COPPIE

In questo tipo di partita si fronteggiano due coppie giocatori, ognuno dei quali comanda un solo esercito a scelta tra i quattro disponibili.

Con riferimento al tabellone del torneo si ha lo schema seguente:

-1° TURNO ANDATA (CASA COPPIA 1) – 1° TURNO RITORNO (CASA COPPIA 2)

-COPPIA 1: GIOCATORE A + GIOCATORE B

-COPPIA 2: GIOCATORE C + GIOCATORE D

-1° TURNO ANDATA (CASA COPPIA 1) – 1° TURNO RITORNO (CASA COPPIA 2)

-COPPIA 1: GIOCATORE A + GIOCATORE C

-COPPIA 2: GIOCATORE B + GIOCATORE D

-1° TURNO ANDATA (CASA COPPIA 1) – 1° TURNO RITORNO (CASA COPPIA 2)

-COPPIA 1: GIOCATORE B + GIOCATORE C

-COPPIA 2: GIOCATORE A + GIOCATORE D

La selezione dei clan viene fatta secondo lo schema seguente:

-Sceglie uno dei due giocatori in casa (in accordo tra loro, sennò sorteggiano)

-Scelgono i due giocatori fuori casa (in accordo tra loro, sennò sorteggiano il primo a scegliere)

-Sceglie il giocatore rimasto tra quelli in casa.

Ogni partita assegna due punteggi ad ogni giocatore:

1 punto primario a ciascun giocatore della coppia vincente

x punti secondari a ciascun giocatore della coppia vincente calcolati come:

-2 punti secondari per ogni base esagonale rimasta e integra

-1 punto secondario per ogni base esagonale rimasta, ma danneggiata

-1 punto secondario per ogni base quadrata rimasta

Per le regole che devono essere utilizzate durante questa tipologia di partita si rimanda al capitolo successivo “**Regole di gioco e domande frequenti**”.

Al termine dei sei turni di gioco (3 di andata e 3 di ritorno) viene redatta la classifica dei punti primari e dei punti secondari.

Per determinare le posizioni dei giocatori si utilizza la classifica dei punti primari, in caso di parità si guarda la posizione nella classifica dei punti secondari e in caso di ulteriore parità, qualora fosse necessario discriminare la posizione dei due giocatori si utilizzerà il meccanismo delle offerte in busta chiusa all'associazione (vedere i dettagli nell'appendice A).

PARTITE TUTTI CONTRO TUTTI

Per il turno a 4 giocatori i clan vengono assegnati attraverso la tabella seguente:

| | TURNO 1 | TURNO 2 | TURNO 3 | TURNO 4 |
|--------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| GIOCATORE A | Chitiniani | Flyborg | Sovietopteri | USArtropodi |
| GIOCATORE B | Flyborg | Sovietopteri | USArtropodi | Chitiniani |
| GIOCATORE C | Sovietopteri | USArtropodi | Chitiniani | Flyborg |
| GIOCATORE D | USArtropodi | Chitiniani | Flyborg | Sovietopteri |

Per le regole che devono essere utilizzate durante questa tipologia di partita si rimanda al capitolo successivo “**Regole di gioco e domande frequenti**”.

Ogni partita assegna tre punteggi ad ogni giocatore:

x punti primari a ciascun giocatore della coppia vincente calcolati come:

| POSIZIONE | PUNTI |
|------------------|--------------|
| VINCITORE | 6 |
| SECONDO | 4 |
| TERZO | 2 |
| QUARTO | 3 |

y punti secondari al giocatore vincente calcolati come:

- 2 punti secondari per ogni base esagonale rimasta e integra
- 1 punto secondario per ogni base esagonale rimasta, ma danneggiata
- 1 punto secondario per ogni base quadrata rimasta

z punti terziari a ciascun giocatore calcolati come numero di avversari sconfitti nel proprio turno.

Al termine dei 4 turni viene redatta la classifica di tutti i punteggi.

Per determinare le posizioni dei giocatori si utilizzano i seguenti criteri:

- Classifica dei punti primari
- Classifica dei punti secondari
- Numero di vittorie
- Classifica dei punti terziari
- Numero di secondi posti
- Offerte in busta chiusa all'associazione (vedere i dettagli nell'appendice A).

REGOLE DI GIOCO E DOMANDE FREQUENTI

Le regole di gioco del torneo si basano in gran parte sulle regole classiche di gioco, con opportune modifiche. Inoltre sono presenti in seguito un insieme di domande frequenti nate dalle esperienze di gioco alle quali riferirsi secondo un meccanismo classico giuridico.

Quando si presenta una nuova situazione imprevista e di difficile gestione i giocatori, se possibile, devono redimere a loro piacimento la stessa (dopo aver verificato che non sia presente una regola, una house rule o una domanda frequente che ne spieghi la soluzione) e segnalare all'organizzatore la loro soluzione. In questo modo andranno a creare una nuova domanda frequente che può essere sfruttata se ci si trova nuovamente di fronte alla stessa problematica.

SETUP DELLA PLANCIA DI GIOCO

La plancia di gioco viene preparata allo stesso modo in tutte le tipologie di partita e di torneo, andando a posizionare il Warp e il Buco nero negli appositi spazi. La loro posizione deve essere determinata casualmente.

HOME RULES

- **PERDITA DEI POTENZIAMENTI DI UNA BASE DANNEGGIATA:** Una base danneggiata perde un suo potenziamento solo se ne ha due attivi in quel momento. Il proprietario della base decide di quale potenziamento privarsi.
- **RIPARAZIONE DELLE BASI:** Una base danneggiata può essere riparata e riportata sul lato che ne indica l'integrità al costo di due risorse. Qualora la base col suo danneggiamento avesse perso un potenziamento lo riacquisisce.
- **FINE DEL MONDO:** Una pulce che esce dalla plancia è eliminata.
- **PULCE AL LIMITE:** Una mossa che porta una pulce in parte al di fuori della plancia può essere, a discrezione del giocatore, essere annullata (non viene ripetuta). Alternativamente una pulce in quella posizione può essere mossa con un tiro di dado a distanza di una risorsa dal bordo della plancia in un turno successivo.

FAQ

Generali

D: Se devo muovere una pulce che non può farlo (ragnatela) ne faccio entrare un'altra?

R: Sì. Sempre che ce ne siano disponibili ad entrare.

D: Se devo muovere due pulci che non ho, ne faccio entrare in campo due?

R: No.

D: Se devo muovere due pulci uguali, ma ne ho solo una (che non può muovere due volte), ne faccio entrare un'altra?

R: Sì. Sempre che ce ne siano disponibili ad entrare.

D: Un rinforzo può entrare ed essere mosso col tiro bonus?

R: No.

D: Posso effettuare il tiro bonus quando voglio?

R: No. Solo dopo aver terminato il movimento normale.

D: Tutte le pulci possono sacrificarsi o prendere risorse?

R: Sì, anche quelle che hanno specificato che possono uccidere solo pulci o distruggere solo le basi.

Chitiniani

D: Se una pulce avversaria muore nel mio turno a causa dell'acido prendo un tiro bonus?

R: Sì. Le regole dicono che si ottiene un tiro bonus ogni volta che si uccide un nemico nel proprio turno. Le regole dell'acido dicono che questo uccide nel proprio turno, perciò la condizione è verificata.

D: Se l'acido finisce su un centurione Flyborg sul lato speciale cosa succede?

R: Il centurione viene posto sul lato normale e l'acido viene rimosso dalla plancia di gioco.

D: Si può utilizzare un tiro bonus per muovere nuovamente il guerriero già mosso?

R: No.

D: Lo scavatore, se capita sul lato speciale può muoversi e distruggere una base o uccidere una pulce?

R: No. Non può andare su nessun altro elemento della plancia.

Flyborg

D: Se con l'Annullatore mando una pulce nemica su un pezzo nemico lo mangia? E su una base? E...?

R: No a tutte le domande. La carta dell'Annullatore dice che il lancio è nullo se la pedina finisce su un qualunque pezzo. Pertanto con questo lancio la pulce nemica deve finire in una zona della plancia libera. In tutti gli altri casi torna da dove è stata lanciata. (Quindi, niente pulci nemiche sacrificate nel warp, troppo facile sacrificare gli altri.)

Sovietopteri

D: La fiamma rimane sul terreno solo se uccide?

R: Sì. E' un po' limitante, ma sarebbe troppo forte quando si prende il potenziamento che permette di muoverla.

USArtropodi

D: Il razzo viene rimosso quando non colpisce?

R: Sì. Anche se le regole non lo specificano

D: Quando il trasporto muove a fianco un berretto verde o un fante posso mangiare i nemici e distruggere basi?

R: No. Il pezzo mosso a fianco deve essere adiacente e posizionato in una zona libera, se non è possibile non può essere posizionato.

D: L'incursore muove di nuovo ogni volta che ha le ali spiegate? Anche se non si è girato sul lato speciale nell'ultimo turno?

R: Sì.

D: Il lanciarazzi spara un razzo ogni volta che si trova sul lato speciale? Anche se non si è girato sul lato speciale nell'ultimo turno?

R: Sì.

APPENDICE A: OFFERTE IN BUSTA CHIUSA

Nel caso di totale parità i giocatori dovranno scrivere su un foglio cosa sono disposti a fare, a favore dell'associazione, pur di passare il turno.

Un consiglio composto dai redattori di questo regolamento (Cadfael, MagicMMX, Milo Greenbottle, Ravakain) e il presidente dell'associazione (Galahad) decideranno quale proposta viene accettata e pertanto chi merita di passare il turno.

APPENDICE B: FOGLIO DI ISCRIZIONE

E' possibile (e consigliato) iscriversi in entrambi i tornei.

CLASSICO

ESTREMO