



REGOLE DA TORNEO

Il presente documento illustra le regole da torneo di Samurai Sword, e si divide in:

1. Regole da torneo
2. Condotta di gara
3. L'arbitro
4. Abbandono
5. Deroghe
6. Altro

1. REGOLE DA TORNEO

Il torneo si svolge in due fasi: il **girone eliminatorio** e la **fase finale**.

Il regolamento rimane quello base di *Samurai Sword*, ad eccezione della modalità di assegnazione dei personaggi (vedi oltre).

Nel girone eliminatorio i turni dipendono dal numero dei giocatori:

Numero di giocatori:	8 – 14	15 – 24	25 o più
Turni di gioco:	3	4	5

Al termine del girone eliminatorio vengono selezionati i quattro migliori giocatori, che si affrontano nella fase finale, a eliminazione diretta, con una modalità di gioco chiamata duello.

1.1. GIRONE ELIMINATORIO

In base al numero di giocatori vengono creati casualmente i tavoli da gioco, come indicato nella tabella che segue. A ogni turno, i tavoli devono essere sorteggiati in modo casuale. Per ogni tavolo viene anche sorteggiato lo Shogun. È importante che ogni giocatore non ricopra più di una volta il ruolo di Shogun nello stesso torneo.

Esempio: l'arbitro assegna a ciascun giocatore una carta di un mazzo di carte francesi. Mescola il mazzo, ed estrae le carte corrispondenti agli Shogun, sulle quali fa un segno distintivo. Poi estrae i giocatori per i rispettivi tavoli. Nei turni seguenti, toglie dal mazzo le carte contrassegnate prima di estrarre i nuovi Shogun e le rimette quando estrae tutti gli altri giocatori ai tavoli.

Per ogni tavolo, viene preparata la "scheda di gioco": la scheda contiene la lista dei giocatori che giocano allo stesso tavolo e il risultato della partita, che va compilato al termine della stessa.

I giocatori devono sedersi al tavolo nell'ordine in cui sono stati estratti: il secondo si posiziona a sinistra del primo, ecc. Il giocatore numero "1" per ciascun tavolo è lo Shogun; l'arbitro dà a ogni altro giocatore una carta ruolo, coperta, estratta a caso come in una normale partita.

Ogni giocatore riceve 2 carte personaggio e ne sceglie una.

Nel caso di tavoli da 7 giocatori, i primi 6 giocatori (in ordine di mano a partire dallo Shogun) ricevono 2 personaggi ciascuno, mentre l'ultimo di mano potrà scegliere uno fra tutti i 6 personaggi scartati dagli altri giocatori. Quando tutti hanno scelto il proprio personaggio, la partita può cominciare.

Al termine della partita, i giocatori chiamano l'arbitro. L'arbitro, coadiuvato dai giocatori, completa la scheda di gioco inserendo i ruoli dei giocatori, i personaggi e i punti torneo. L'arbitro trascrive tutti i dati del turno e stila di volta in volta la classifica, che rimane segreta fino alla fine del girone eliminatorio.

Punti torneo: Ogni giocatore riceve un punteggio fisso a seconda della squadra in cui si trova e del relativo risultato ("Punteggio di squadra"), più una parte variabile ("Punteggio singolo") che dipende dai suoi punti onore (considerando per ogni punto onore l'equivalente di punti resistenza indicato nel proprio personaggio) e dai punti resistenza residui alla fine del gioco.

Punteggi di squadra

Come per il regolamento normale, la "classifica" finale delle squadre è data dalla somma dei punti onore di ciascuno dei giocatori che la compongono, moltiplicata per il bonus del relativo ruolo. In base al posizionamento di ciascuna squadra, si assegna un punteggio di squadra fisso, come indicato sotto:

- **Vittoria di Shogun e Samurai**

- Shogun e Samurai: 500
- Seconda Squadra: 200
- Ultima Squadra: 0

- **Vittoria dei Ninja**

- Ninja: 500
- Seconda Squadra: 200
- Ultima Squadra: 0

- **Vittoria del Ronin**

- Ronin: 500
- Seconda Squadra: 200
- Ultima Squadra: 0

Per i Tavoli da 4

- Squadra vincitrice: 400
- Squadra perdente: 0

ATTENZIONE: il pareggio tra le squadre si risolve in modo diverso rispetto alle normali regole di gioco: in caso di parità tra Shogun/Samurai e un'altra squadra, vincono Shogun/Samurai; in caso di parità tra Ninja e Ronin vince la squadra dei Ninja.

Punteggio singolo

A ciascun giocatore, a prescindere dalla squadra di appartenenza, viene attribuito un punteggio singolo variabile, dato dal suo "livello di resistenza" al termine della partita. Si moltiplicano dunque i punti resistenza del proprio personaggio per i punti onore rimasti e si sommano a questi gli eventuali punti resistenza residui. ATTENZIONE: i Daimyo sono considerati punti onore residui ai fini del calcolo del punteggio singolo.

*Esempio: In una partita a 6 giocatori, Tomoe (5) è lo Shogun, Ieyasu (5) è il Samurai, Benkei (5) è il Ninja***, Goemon (5) è il Ninja**, Hideyoshi (4) è il Ninja* e Hanzo (4) è il Ronin. La partita termina con la morte del Ninja Goemon (5).*

Si conta il punteggio di squadra:

Ruolo	Punti onore a fine partita	Bonus	Totale di squadra	Punteggio di squadra
Shogun	4	---	10	500
Samurai	3	X2		500
Ronin	3	X3	9	200
Ninja*	3		8	0
Ninja**	0			0
Ninja***	5			0

Si conta il punteggio singolo:

Ruolo	Personaggio	Punti resistenza personaggio	Punti onore residui	Punti resistenza residui	Punteggio singolo
Shogun	Tomoe	5	4	3	23 (5x4+3)
Samurai	Ieyasu	5	3	4	19 (5x3+4)
Ronin	Hanzo	4	3	2	14 (3x4+2)
Ninja*	Hideyoshi	4	3	3	15 (4x3+3)
Ninja**	Goemon	5	0	0	0 (5x0+0)
Ninja***	Benkei	5	5	2	27 (5x5+2)

E poi si sommano Punteggio di squadra e Punteggio singolo, ottenendo così i Punti torneo:

Shogun: 500+23=523

Samurai: 500+19=519

Ronin: 200+14=214

Ninja: 0+15=15*

*Ninja**: 0+0=0*

*Ninja***: 0+27=27*

La vittoria del "Maestro di Spada" fa vincere la squadra del giocatore, in più conferisce **100** punti bonus al solo giocatore che l'ha conseguita. Le altre squadre, anche se dovessero avere più punti onore rispetto al vincitore, confrontano i punti tra loro allo scopo di stabilire chi sia in seconda posizione.

1.2. FASE FINALE

Al termine del girone eliminatorio la classifica viene resa pubblica e i quattro migliori giocatori si affrontano. In caso di pareggio nei punti torneo, vince il giocatore che ha conseguito il maggior numero di vittorie.

Il Duello

La sfida si svolge nella seguente modalità:

- Non si utilizzano i punti onore.
- Non si utilizzano carte ruolo.
- *Chiyome* viene eliminata dai personaggi.
- I due giocatori ricevono 4 personaggi a testa, casualmente.
- Tra questi quattro, i due giocatori scelgono il proprio Shogun e lo mettono nelle retrovie. Gli altri tre saranno i Samurai. Una volta distribuiti, i personaggi dei due duellanti devono essere rivelati contemporaneamente.
- I tre Samurai vengono disposti in circolo, tre da un lato e tre dall'altro, formando un cerchio di 6 personaggi. Tra questi personaggi le difficoltà si contano regolarmente.
- Il primo giocatore pesca 4 carte, il secondo 5.
- I giocatori possono avvalersi **sempre** dell'abilità dello Shogun, valida per tutti i propri personaggi. Inoltre ad ogni turno sarà disponibile l'abilità di un proprio Samurai a scelta (il "Personaggio Attivo"). Questa abilità è valida esclusivamente per il Samurai scelto, e si somma a quella dello Shogun. L'abilità resta attiva fino al proprio turno successivo. Per ricordare il Personaggio Attivo, piazzare sopra di esso un segnalino "onore".
- Il secondo giocatore all'inizio della partita può attivare immediatamente un personaggio per sfruttarne le abilità difensive (prima del turno del primo giocatore).
- In seguito, il personaggio attivo va scelto prima della pescata di inizio turno (prima ancora di controllare l'eventuale *Bushido*).
- Il personaggio attivo è l'unico personaggio che può utilizzare armi nel proprio turno.
- I giocatori possono usare carte Proprietà su ciascuno dei propri personaggi, incluso lo Shogun. Le armi possono essere giocate solo a partire dal Personaggio Attivo. E' sempre possibile giocare una *Distrazione* o una *Geisha* su qualsiasi personaggio. Le altre carte si giocano regolarmente.
- Le carte *Grido di Battaglia* e *Jujitsu* hanno effetto su **tutti** i personaggi tranne che sul proprio personaggio attivo. È sufficiente che l'avversario scarti una sola carta in risposta, per evitare gli effetti sull'intera squadra. Se non lo fa, tutti i personaggi avversari perdono un punto resistenza. Il giocatore di turno può anch'egli scartare la carta appropriata per evitare di perdere un punto resistenza.
- Lo Shogun è considerato **indifeso** (ovvero non possono essere giocate Armi contro di lui, le carte *Grido di Battaglia* e *Jujitsu* non hanno effetto e non conta ai fini del calcolo della difficoltà) finché **almeno** uno dei suoi Samurai non viene eliminato.
- Quando un Samurai muore, lo Shogun entra in gioco a pieni punti vita, posizionandosi tra i due Samurai ancora in vita.
- Ogni volta che si rimescola il mazzo, **tutti** i personaggi (tranne eventuali personaggi indifesi) perdono 1 punto resistenza.
- Quando un giocatore rimane senza carte, il Personaggio Attivo rimane **indifeso**. Gli altri sono regolarmente bersagliabili. Se lo Shogun è il personaggio attivo, non si ottiene alcuna abilità aggiuntiva per i propri personaggi.
- Nell'improbabile caso in cui si voglia attivare lo Shogun quando questi è ancora dietro i suoi tre Samurai, la difficoltà si conta considerando prima il Samurai davanti a sé, poi quello a un lato e infine i personaggi avversari (per cui all'inizio della partita, ad esempio, è minimo 3).
- Le carte *Daimyo* non hanno alcun valore alla fine della partita, ma possono essere comunque giocate per pescare due carte.
- La carta *Bushido* passa da un giocatore all'altro fino alla sua risoluzione. Il giocatore che riceve *Bushido* sceglie su quale dei suoi personaggi posizionare la carta. La risoluzione della carta comporta la perdita di 3 punti resistenza al personaggio scelto.
- Vince chi riesce ad eliminare per primo lo Shogun avversario.

1.3. PREMIO PER I PRIMI CLASSIFICATI

Ai primi quattro classificati del torneo va un premio così definito:

Numero di turni:	3	4	5
1° classificato	500	700	1000
2° classificato	300	400	500
3° e 4° classificati	100	200	300

Attenzione. La classifica dei primi quattro è sempre determinata dall'esito dei duelli finali, indipendentemente dal punteggio ottenuto.

2. CONDOTTA DI GARA

I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco e quelle del presente regolamento, a rispettare tutte le decisioni dell'arbitro e a comportarsi in maniera sportiva, rispettosa, leale ed educata in ogni momento. L'imbroglione o una condotta non appropriata non sono tollerabili.

Imbrogliare o tenere una condotta non appropriata include le seguenti azioni, ma non è limitata a:

- mostrare la propria carta ruolo;
- guardare le carte in mano a un avversario;
- dare false informazioni di gioco (numero di punti resistenza posseduti, ecc.);
- chiedere o ricevere consigli da persone esterne alla partita;
- accordarsi su come far terminare la partita;
- barare;
- giocare volutamente in modo troppo lento;
- mentire all'arbitro;
- contestare le decisioni dell'arbitro;
- dire parolacce o bestemmie;
- provocare o offendere gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori;
- intimidire o minacciare gli altri giocatori, l'arbitro o gli spettatori.

Un giocatore può chiamare un arbitro ad assistere alla partita se crede che un avversario stia violando le regole, o stia tenendo una condotta di gara non appropriata.

3. L'ARBITRO

L'arbitro non può prendere parte come giocatore al torneo che sta arbitrando.

L'arbitro è tenuto a conoscere bene il regolamento di *Samurai Sword* e il regolamento da torneo in vigore, e ha il dovere di applicare le regole in modo equo per assicurare uno svolgimento regolare della competizione. L'arbitro, in mancanza di un foglio elettronico adatto, dovrà sorteggiare i tavoli in modo casuale, registrare ed elaborare i risultati delle partite. Inoltre sarà l'unico a conoscenza della classifica, che sarà consultabile dai giocatori solo al termine del girone eliminatorio.

Egli deve agire al fine di risolvere ogni infrazione alle regole (del gioco e/o dei regolamenti normativi) che nota, o che sia portata alla sua attenzione. Deve inoltre assumere decisioni in merito a casi particolari non espressamente previsti dal regolamento.

Ogni dubbio di gioco non specificato dal presente regolamento o dal regolamento base di *Samurai Sword* va risolto a discrezione dell'arbitro. Parimenti, ogni irregolarità che sia in grado di inficiare il risultato del torneo va penalizzata e risolta a discrezione dell'arbitro. Le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.

L'arbitro può chiedere all'organizzatore di allontanare chiunque intralci lo svolgimento del torneo.

4. ABBANDONO

In caso di abbandono, il giocatore:

- Scarta tutta la sua mano e le carte sul tavolo
- Scarta metà dei suoi punti onore per eccesso
- Viene conteggiato nelle distanze
- Diventa "indifeso" per il resto della partita e non può essere bersaglio di *Respirazione*
- Durante il turno del giocatore vengono scartate due carte dal mazzo
- Viene ignorato dalla carta *Bushido*, che passa immediatamente al giocatore a sinistra.

5. DEROGHE

In specifiche circostanze, previa autorizzazione dell'editore, è possibile apportare modifiche al regolamento da torneo:

- Accesso di 8 giocatori alla fase finale, secondo il seguente schema:

Quarti di finale

Q1 – 1° classificato contro 8°

Q2 – 4° contro 5°

Q3 – 3° contro 6°

Q4 – 2° contro 7°

Semifinali

S1 – vincente Q1 contro vincente Q2

S2 – vincente Q2 contro vincente Q3

- Variazione del numero di turni di gioco
- Imposizione di limiti di durata al torneo

6. ALTRO

dV Giochi si riserva il diritto di modificare qualsiasi documento relativo ai tornei senza preavviso. È compito degli organizzatori e dei giocatori essere informati sulle norme e regole vigenti.

Copia integrale del presente documento in corso di validità deve essere sempre tenuta a disposizione di tutti i giocatori in occasione dei tornei.