

CARCASSONNE

Questo regolamento verrà utilizzato nel corso dei tornei di CARCASSONNE organizzati nella Board Game League, la lega Italiana dei Giochi da Tavolo.

La versione aggiornata del documento è presente sul sito www.boardgameleague.it. L'aggiornamento è testimoniato dal numero consecutivo della Versione resa pubblica.

Ogni suggerimento può essere inviato a info@boardgameleague.it oppure direttamente sul forum, dove verrà aperta una sezione "dedicata".

Per quanto non espressamente indicato su questo documento, si faccia riferimento le regole da torneo ed al regolamento del gioco.

1.1.1 Durata della Partita

Si consigliano le seguenti durate per le partite in base al numero dei giocatori ai tavoli:

2 giocatori	30 minuti
3 giocatori	40 minuti
4 giocatori	45 minuti
5 giocatori	60 minuti

Per ogni espansione del gioco che viene utilizzata, la durata delle partite viene aumentata di:

2 giocatori	10 minuti
3 giocatori	10 minuti
4 giocatori	15 minuti
5 giocatori	15 minuti

Al termine del tempo, se i giocatori non hanno ancora concluso la partita, il giocatore di mano finisce il suo turno, poi i giocatori procedono al conteggio dei punti.

1.1.2 Organizzare un Torneo

E' facoltà dell'organizzatore organizzare tornei con tavoli da 2 o più giocatori. Le fasi finali dei tornei saranno sempre composte da tavoli da 2 giocatori.

Nei tornei con tavoli da 2 giocatori prevedere sempre un numero pari di turni di gioco (4 o 6) in modo che alla fine della fase eliminatória tutti i giocatori abbiano avuto la possibilità di iniziare (giocare per primi) lo stesso numero di partite.

Nota: la Finale Nazionale ed i tornei Last Qualifier e Master saranno giocati con tavoli da 2 giocatori.

1.1.3 Set Up Casuale / Variabile

All'inizio della partita, un giocatore prendere la tessera iniziale (quella col dorso scuro) e la piazza al centro del tavolo. La tessera NON è attiva.

Poi il primo giocatore inizia la partita, prendendo una tessera a caso dalla riserva e giocandola normalmente.

1.1.4 Tessere non utilizzabili

Se un giocatore non può usare una tessera dovrà mostrarla, scartarla e prendere una nuova tessera. Questo procedimento viene ripetuto finché prende una tessera posizionabile.

Le tessere così scartate vengono rimesse nella scatola e non sono più disponibili per la partita in corso.

1.1.5 Utilizzo dei Cronometri da Scacchi

Nelle sfide 1 vs 1, l'organizzatore può fornire i tavoli di orologi da scacchi.

In tal caso ogni giocatore ha 15 minuti di tempo per giocare le proprie tessere; se il tempo a disposizione del giocatore finisce ed ha ancora tessere da giocare, il giocatore perde la partita con il risultato di 100 - 0.

Nota: la finale nazionale sarà giocata con l'utilizzo dei Cronometri da Scacchi.

1.1.6 Calcolo dei punti

Per tutte le città complete i giocatori ricevono un punteggio uguale al numero di tessere che compongono la città moltiplicato per due (ciò si applica anche alle città composte da due sole tessere).

I "contadini" ricevono 3 punti per ogni città completa adiacente al loro "campo", un giocatore può guadagnare punti più volte per la stessa città purché questa sia adiacente a più campi controllati da altrettanti contadini.

Tutti gli obiettivi "incompleti" vengono conteggiati a fine partita e forniscono 1 punto per ogni tessera che li compone.