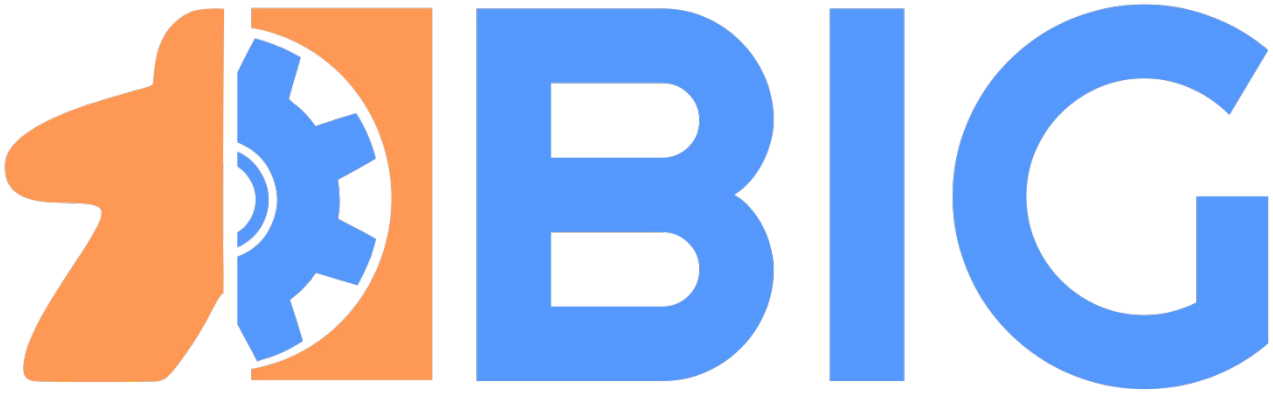
REGOLAMENTO



Rev. 4.17 - novembre 2026

Sommario

REGOLAMENTO....1
Premessa....4
1. Organizzare un Torneo....5
1.1 Quota di partecipazione e premi....5
2. Partecipare ad un Torneo....6
2.1 Dati Richiesti....6
3. Condotta di Gioco....7
4. Sistema di Punteggi usati per la Gestione dei Tornei....8
4.1 Abbinamento alla Svizzera....8
4.2 Tie Breaker....8
4.3 Giochi da 2 giocatori: “fase finale con eliminazione diretta”....9
4.4 Giochi da 3 giocatori: “fase finale con eliminazione diretta”....9
5. Punteggi per le Classifiche....10
5.1 Punti Base....10
5.2 Punti Premio....11
5.3 Moltiplicatore ELO....12
6. Regolamenti e Modalità di Gioco....13
6.1 Metodologie di Asta....13
6.1.1 Asta di tipo A: Solo posizione al tavolo....13
6.1.2 Asta di tipo B: Posizione al tavolo + Fazione/Razza/Plancia....14
6.1.3 Asta di tipo C: Solo Fazione/Razza/Plancia....15
7. Finali Nazionali....16
7.1 Qualificazione ad una finale....16
7.2 Svolgimento di una finale....17
7.2.1 Regole Generali....17
7.2.2 Controllo del Tempo....17
8. Regolamenti dei Singoli Giochi....19
8.1 Indicazioni generali....19
8.1.1 Giochi da 2 giocatori....19

8.1.1.1 Giochi da 2: casi particolari....21
8.1.2 Giochi da 3 giocatori....21
8.1.3 Giochi da 4 o più giocatori....22
8.2 Tornei Multigioco (Hardcore Game)....23
8.2.1 Svolgimento di un torneo multigioco....23
8.2.2 Finale Nazionale....23
8.3 Singoli giochi....24
8.3.1 Carcassonne....24
8.3.2 Seasons....24
8.3.3 7 Wonders Duel....25
8.3.4 7 Wonders Cities....25
8.3.5 Dominion....26
8.3.6 7 Wonders....27
8.3.7 Terra Mystica....27
8.3.8 Egizia....28
8.3.9 Agricola....29
8.3.10 Concordia....29
8.3.11 Russian Railroads....30
8.3.12 Marco Polo....30
8.3.13 Stone Age....30
8.3.14 Puerto Rico....30
8.3.15 Ticket to Ride (Map Collection)....31
8.3.16 Perudo....32
8.3.17 Terraforming Mars....32
8.3.18 Century....33
8.3.19 Splendor....33
8.3.20 Progetto Gaia....33
8.3.21 Ark Nova....34
8.3.22 Pozioni esplosive....34
8.3.23 Coloni di Catan....34
9. Tornei Online organizzati da BIG....37

Premessa

Cerchiamo continuamente di migliorare il regolamento BIG, quindi potrebbe subire variazioni nel tempo. Sul sito troverete sempre la versione più aggiornata.

Per semplicità parliamo sempre di giocatore al maschile, ma ovviamente facciamo riferimento ad una persona di qualunque sesso che partecipi ad un torneo.

1. Organizzare un Torneo

Chiunque può organizzare un torneo valido per il circuito BIG, da solo o a nome di un'associazione, un circolo o un negozio. Per farlo bisogna:

- avere un account sul portale boarditaliangamers.it;
- chiedere di diventare organizzatore dalla pagina **Diventa organizzatore**: la richiesta la approva un amministratore di BIG;
- accettare l'**Accordo per gli organizzatori**, che regola l'uso dei dati dei giocatori.

Il torneo si crea dal portale, possibilmente **almeno 7 giorni prima** della data di inizio, così compare in tempo nel calendario del circuito.

I dati richiesti per creare un torneo sono:

- il gioco (o i giochi, se si tratta di un torneo multigioco);
- il luogo di ritrovo, che deve essere un luogo pubblico;
- data e ora di inizio;
- la quota di partecipazione, o l'indicazione che il torneo è gratuito;
- come ci si iscrive: tramite il portale o contattando l'organizzatore.

È consigliato indicare anche i premi, il numero di posti, il numero di turni, le modalità di svolgimento, se serve portare la propria copia del gioco ed eventuali modalità che differiscano da quanto indicato nel regolamento.

Un torneo del circuito deve avere sempre un carattere "open": deve permettere a tutti di partecipare, nei limiti dei posti disponibili.

1.1 Quota di partecipazione e premi

La quota di partecipazione e gli eventuali premi sono decisi dall'organizzatore e vanno indicati nella pagina del torneo prima dell'apertura delle iscrizioni.

- **La quota la raccoglie l'organizzatore**, a nome proprio o dell'associazione, del circolo o del negozio per cui organizza. BIG non riceve, non gestisce e non trattiene alcuna somma.
- **I premi possono essere solo in natura**: giochi da tavolo, buoni acquisto, accessori, gadget e simili. **Non sono ammessi premi in denaro.**
- La raccolta delle quote e la consegna dei premi sono gestite dall'organizzatore.

Si chiede agli organizzatori di attenersi a queste indicazioni, per garantire a tutti i partecipanti un circuito corretto e trasparente.

2. Partecipare ad un Torneo

Ci si iscrive a un torneo nel modo indicato nella sua pagina sul portale:

- **iscrizione tramite il portale**: si preme «Iscriviti». Se i posti sono esauriti si entra in lista d'attesa e si viene promossi automaticamente quando qualcuno si cancella;
- **contatto diretto**: si scrive all'organizzatore con il pulsante «Contatta l'organizzatore», e la lista degli iscritti la tiene lui.

Le cause che possono limitare la partecipazione sono il numero di copie del gioco disponibili e il numero di posti nel luogo del torneo. Se si deve porre un limite, si dà la precedenza a chi porta la propria copia del gioco e/o a chi si è iscritto prima.

Per partecipare non è necessario essere registrati sul portale. **Partecipare a un torneo del circuito non comporta l'adesione a un'associazione**, né a BIG né a quella dell'organizzatore.

Chi partecipa a un torneo del circuito compare sul sito di BIG, nelle classifiche e nelle pagine dei tornei, con nome, cognome e risultati.

2.1 Dati Richiesti

All'iscrizione l'organizzatore chiede:

- nome;
- cognome;
- email;
- data di nascita, che serve a distinguere i giocatori con lo stesso nome.

Sono facoltativi il telefono e il nickname sulle piattaforme di gioco online (per esempio boardgamearena.com), utile per i tornei online.

Come vengono usati questi dati, chi li vede e per quanto tempo vengono conservati è spiegato nell'**Informativa privacy** sul portale (boarditaliangamers.it/privacy). Email, telefono e data di nascita non sono mai pubblici.

3. Condotta di Gioco

I giocatori sono tenuti a:

- **osservare le regole del gioco**: nel caso ci sia una contestazione relativa ad una regola si può consultare il regolamento del gioco e/o chiamare l'arbitro. In mancanza di indicazioni diverse, l'arbitro è l'organizzatore del torneo. Nel caso che nel regolamento BIG siano indicate variazioni rispetto al regolamento del gioco, vale il regolamento BIG. Nel caso permangano dei dubbi non risolti dal regolamento BIG, l'arbitro può verificare online (fonti possibili:
  - sito della casa editrice del gioco
  - https://boardgamegeek.com/
  - https://boardgamearena.com/)
- **non barare**
- **non influenzare le scelte** degli altri giocatori al tavolo con commenti relativi al gioco
- non tenere una **condotta** che faccia **perdere tempo** o risulti **offensiva** o **irritante**.

Una partita è da considerarsi conclusa quando siano stati comunicati i risultati della partita all'organizzatore del torneo ed è responsabilità di tutti i giocatori al tavolo assicurarsi che siano stati recepiti correttamente. È preferibile che i giocatori ri-setuppino il gioco per la partita successiva (*se prevista*) secondo le indicazioni dell'organizzatore del torneo oppure mettano via il gioco nella scatola se non sono previste altre partite. È consentito segnalare un errore nella registrazione del risultato della partita (*con l'accordo di tutti i giocatori che avevano giocato la partita).*

È possibile rifare una mossa:

- se il giocatore successivo non ha ancora fatto la sua mossa
- ogni qualvolta questa non abbia creato situazioni irreversibili o si siano già verificate situazioni irreversibili (lancio di dadi, scoperta di una nuova carta, ecc.)
- ogni qualvolta questa non abbia influito su una decisione già presa da un altro giocatore
- se la ricostruzione della situazione precedente non comporta una perdita di tempo considerevole.
- contravvenendo a quanto sopra, se tutti gli avversari sono concordi nel farla rifare. Qualora non si trovi un accordo le controversie saranno risolte da un arbitro (*l'organizzatore nel caso non sia presente un arbitro esplicitamente indicato*)

I giocatori sono tenuti a segnalare anche ai propri avversari se devono ricevere punti o bonus qualora spettanti. Sebbene non punibile, è considerato atteggiamento antisportivo non farlo. Al giocatore che si accorge successivamente di aver dimenticato di attivare o ricevere eventuali bonus o rendite, nel limite di quanto sia possibile ricostruire la situazione corretta e per quanto il fatto sia comprovato anche dagli avversari, si cercherà di attribuirgli ciò che gli spetta, tutto o in parte quando tutto non sia possibile.

Gli spettatori non impiegati direttamente nel gioco sono tenuti a evitare qualunque tipo di suggerimento o commento, e ad intervenire solo qualora ravvisino una dimenticanza nella assegnazione di punteggi, rendite e pagamenti, o ravvisino una errata applicazione di qualche regola.

Se c'è un dibattito al tavolo è possibile risolverlo senza l'ausilio di un arbitro, qualora tutti i giocatori siano d'accordo sulle modalità di risoluzione. Se qualcuno è contrario, anche solo una persona, è necessario interpellare l'arbitro per risolvere la questione.

4. Sistema di Punteggi usati per la Gestione dei Tornei

Per quanto riguarda il sistema di punteggi, introduce a nostro parere aspetti interessanti, quali la gestione dei pareggi, o la possibilità di svolgere un torneo con giochi con diverso numero di partecipanti (*ad esempio un torneo multigioco con al primo turno race for the galaxy, in tavoli da 2, ed al secondo turno caylus, in tavoli da 4*).

Il sistema di punteggi è di seguito descritto:

Tavoli Da	1° Posto	2° Posto	3° Posto	4° Posto	5° Posto	6° Posto	7° Posto
2	1000	336	-	-	-	-	-
3	1000	507	251	-	-	-	-
4	1000	611	403	200	-	-	-
5	1000	682	507	336	167	-	-
6	1000	730	581	433	287	143	-
7	1000	781	640	507	378	251	125

In questo modo, ci saranno pareggi nella classifica del torneo se e solo se due o più giocatori hanno ottenuto gli stessi identici piazzamenti. In tal caso vale sempre quanto indicato nel paragrafo relativo al tie breaker, a meno di diversa specifica indicazione nel regolamento del singolo torneo (o finale nazionale)

4.1 Abbinamento alla Svizzera

A meno di diversa esplicita indicazione, i tavoli del primo turno vengono generati casualmente, mentre i tavoli nei turni successivi al primo vengono generati con il meccanismo detto “alla svizzera”, per cui il sistema genera la classifica alla fine del turno precedente e costruisce tavoli del numero di giocatori previsto partendo dal primo posto in classifica e poi scendendo. Ad esempio, in un torneo con tavoli da 4 giocatori, i primi 4 in classifica giocheranno al tavolo 1, i giocatori in classifica tra 5 e 8 al tavolo 2, e così via dicendo.

Nel caso di tornei disputati con giochi da 2 giocatori al tavolo, si suggerisce di fare una prima fase alla svizzera ed una fase successiva ad eliminazione diretta. Nella fase alla svizzera è consigliabile non far giocare 2 turni consecutivi alla stessa coppia di giocatori. Se per gestire il torneo state utilizzando il manager BIG, non dovrete preoccuparvi dato che lo fa automaticamente, se invece state gestendo il torneo a mano, potete evitarlo modificando la composizione dei tavoli così come verrebbe applicando la svizzera. Può succedere che i medesimi 2 giocatori si affrontino in turni diversi non consecutivi.

4.2 Tie Breaker

Questo paragrafo descrive in che modo vengono decise le posizioni di classifica all’interno di un torneo, alla fine di ogni turno di gioco, nel caso in cui ci siano due o più giocatori che hanno totalizzato lo stesso numero di punti torneo (*ovvero gli stessi piazzamenti*).

Il *Tie Breaker* interviene solo nel caso in cui ci siano due o più persone con piazzamenti identici. In questo caso il funzionamento è il seguente:

- **Dopo il primo turno** (in cui i tavoli vengono generati casualmente) **come *tie breaker* viene utilizzata** la “pbg” (***P**ercentuale **B**ravura **G**iocatore*) che non è altro che **la percentuale di punti**

fatti al tavolo sulla somma dei punteggi (*ad esempio, se il giocatore A fa 82 punti, il giocatore B ne fa 60 e il giocatore C ne fa 43, la **pbg** del giocatore A dopo il primo turno sarà*). I punteggi vanno considerati dopo aver tolto gli eventuali punti spesi per l'asta iniziale**. In caso di pareggio sulla PBG, la parità viene rotta assegnando casualmente le posizioni** (*il manager BIG lo fa automaticamente*).
Nel caso in cui il numero dei giocatori al tavolo sia inferiore a quello degli altri tavoli (allo stesso turno), ad esempio se si è giocato ad un tavolo da 3 giocatori in un turno a 4 giocatori, **il sistema prevede la presenza di un giocatore "fantasma" il cui punteggio corrisponderà al 90% della media dei punti al tavolo**. Nel calcolo della PBG viene considerato anche il fantasma.

- **Per i turni successivi** (in cui i tavoli sono generati con il meccanismo detto **alla svizzera**), **il *tie breaker* premia chi ha giocato nei tavoli più "alti", cioè i tavoli di chi è più avanti in classifica.** Quindi vince lo spareggio il giocatore che:
    - All'ultimo turno ha giocato al tavolo più alto
    - In caso di ulteriore parità, chi si è piazzato meglio nell'ultimo turno
    - In caso di ulteriore parità, chi ha giocato al tavolo più alto il turno precedente
    - In caso di ulteriore parità, chi si è piazzato meglio nel turno precedente

  e così via fino a risalire al primo turno di gioco.

Le regole sul Tie Breaker indicate sopra valgono sempre salvo diversa esplicita indicazione.

4.3 Giochi da 2 giocatori: "fase finale con eliminazione diretta"

Nel caso di tornei di giochi da 2 giocatori con fase ad eliminazione diretta, arrivando dai turni precedenti, il primo in classifica giocherà contro l'ultimo di quelli passati alla fase di eliminazione diretta, il secondo contro il penultimo e così via, esclusi quelli che eventualmente passino direttamente alla fase successiva saltando il turno.

In caso di pareggio vale comunque la regola generale sul Tie Breaker, a meno che non sia diversamente specificato.

4.4 Giochi da 3 giocatori: "fase finale con eliminazione diretta"

Nel caso di tornei di giochi da 3 giocatori con fase ad eliminazione diretta, arrivando dai turni precedenti, in caso di semifinali a 9 giocatori, gli accoppiamenti saranno i seguenti:

- Tavolo 1 → □⌖□ □⌖ ♏ □⌖
- Tavolo 2 → □⌖□ □⌖ ♏ □⌖
- Tavolo 3 → □⌖□ □⌖ ♏ □⌖

In caso di pareggio vale comunque la regola generale sul Tie Breaker, a meno che non sia diversamente specificato.

5. Punteggi per le Classifiche

Il sistema di punteggio per le classifiche si compone di due elementi, che poi vanno a formare, per ogni gioco, due diverse classifiche, la normale classifica a punti e la classifica ELO.

Le classifiche sono disponibili sul nostro sito a questo indirizzo. Ogni gioco ha una sua personale classifica a punti e ad ELO. In più, è presente una classifica generale che raccoglie tutti i tornei fatti di tutti i giochi. Per cercare di premiare chi ottiene risultati migliori durante l'anno piuttosto che chi fa tanti tornei, ogni classifica ha una limitazione. Le classifiche dei **singoli giochi** tengono conto dei punti guadagnati nei **migliori 5 tornei** disputati da ciascun giocatore a quel gioco. La **classifica generale** invece, dovendo tenere conto di tutti i giochi, si limita ai **migliori 3 risultati per ogni gioco**.

I punti che ogni giocatore guadagna in classifica ad ogni torneo sono determinati tramite un algoritmo.

Il punteggio guadagnato da un giocatore è composto da:

5.1 Punti Base

I Punti Base sono punti che dipendono dal posizionamento del giocatore al torneo, e vengono così calcolati:

Sia R il range di punteggio tale che:

In base al numero di giocatori , R viene suddiviso in sottosezioni, ed ogni giocatore guadagna il valore della fascia dispari in base alla sua posizione.

Tornei con meno di 6 partecipanti danno punteggi dimezzati in classifica.

Esempio: Torneo da 6 Giocatori

Base

Fasce	Punti	Posizione
1000		
916.67	**916.67**	**1**
833.34		
750	**750**	**2**
666.67		
583.34	**583.34**	**3**
500		
416.67	**416.67**	**4**
333.34		
250	**250**	**5**
166.67		
83.33	**83.33**	**6**
0		

5.2 Punti Premio

I punti premio vengono invece assegnati solo al "top 25%" dei giocatori, arrotondato per difetto. I punti premio "minimi" sono 200 punti in un torneo da 6 persone, fino ad arrivare a 1000 punti per un torneo da 36 o più partecipanti. La formula per calcolarli è la seguente:

Dove corrisponde a:

Nota: "PuntiPremioBase" al massimo vale 1000

Con:

5.3 Moltiplicatore ELO

Per tenere conto della “difficoltà” del torneo, si è deciso di introdurre un modificatore ELO che va a modificare del al massimo il punteggio sopra calcolato.

Per fare ciò, si va a calcolare la media delle ELO di tutti i partecipanti prima del torneo, e si confrontano con la ELO del giocatore di cui si stanno calcolando i punti facendo la differenza. Questa differenza può essere positiva o negativa, e si aggira intorno a punti ELO. Ci sono alcuni casi limite in cui questa differenza è più alta, ma abbiamo deciso di limitarli a 100.

Quindi, è il e è il , che viene poi applicato al punteggio. Scritto in formula abbiamo:

Con:

E:

6. Regolamenti e Modalità di Gioco

I seguenti regolamenti costituiscono delle appendici e più raramente delle modifiche al regolamento originale del gioco, per cercare di renderlo più adatto ad una modalità da torneo. Dunque lo integrano, ma non lo sostituiscono.

Salvo dove diversamente specificato, le regole e modalità di gioco suggerite non sono vincolanti alla realizzazione e omologabilità di un torneo, ma siccome saranno quelle adottate nelle finali nazionali sicuramente sono più allenanti di altre, dunque è fortemente consigliato seguirle per quanto possibile.

È lasciata facoltà al buon senso dell'organizzatore in accordo coi partecipanti ridurre o allungare turni e tempi di gioco, o numero di giocatori ai tavoli, o adottare varianti, a seconda delle situazioni e necessità che si presentano. Il buon senso sta nel prevedere tali situazioni, condividerle ed anticiparle a tutti possibilmente prima dell'inizio del torneo, pur comprendendo che questo non sempre sia possibile e tollerando di conseguenza come casi eccezionali le soluzioni adottate in corsa.

6.1 Metodologie di Asta

Nel tempo, abbiamo elaborato varie metodologie di asta, che permettono di spendere punti che andranno tolti al proprio punteggio finale, per aggiudicarsi a seconda del tipo di gioco, una determinata fazione e/o posizione al tavolo.

L'ordine con cui si svolge l'asta è quello indicato nello statino, a set-up fatto, ossia quando i giocatori hanno il maggior numero di informazioni possibili. L'organizzatore del torneo renderà noto quale tipo di asta si potrà effettuare.

Durante l'asta ogni giocatore potrà scegliere uno degli elementi all'asta offrendo almeno un punto (o un decimo di punto nel caso di giochi come Splendor e Catan in cui rilanci di un punto sarebbero troppo penalizzanti) in più di quanto già offerto da un altro giocatore (*oppure anche offrendo zero punti se nessuno ha puntato per quell'elemento)* e potrà (*e dovrà*) cambiare la sua scelta solo nel caso un altro giocatore offra più di lui per l'elemento scelto. L'asta procede in senso orario fino a quando ciascun giocatore non avrà una puntata valida (*non rilanciata*).

È possibile che tutti i giocatori vogliano puntare zero o non fare l'asta. Nel caso, si possono sedere in ordine di statino se la posizione è rilevante, o scegliere l'elemento asimmetrico / posizione in ordine di statino. Nel caso almeno un giocatore voglia fare l'asta, l'asta va effettuata in ordine di statino. È chiaramente facoltà dei giocatori non interessati a scegliere posizione e/o elemento asimmetrico, offrire zero punti all'asta.

6.1.1 Asta di tipo A: Solo posizione al tavolo

Gli "elementi" all'asta sono le posizioni di partenza.

In base alla posizione assegnata verranno scelti o attribuiti eventuali bonus , malus e/o varie dotazioni iniziali come da regolamento di ogni gioco (*considerando le eventuali variazioni introdotte dal regolamento BIG*), il tutto salvo dove diversamente specificato.

Questa metodologia di asta viene attualmente applicata ai seguenti giochi:

- Ticket to Ride
- Concordia
- Puerto Rico
- Stone Age
- Agricola
- Azul
- Carcassonne
- 7 Wonders Duel
- Catan
- Century

Potrebbero esserci altri giochi meno comuni a cui viene applicata questa metodologia di asta, se sarà necessario verrà in futuro aggiornato questo elenco.

6.1.2 Asta di tipo B: Posizione al tavolo + Fazione/Razza/Plancia

Gli "elementi" all'asta sono Posizione al tavolo + Fazione/Razza/Plancia.

Le aste di tipo A e di tipo B sono casi particolari di questo tipo di asta.

In base alla posizione assegnata verranno scelti o attribuiti eventuali bonus, malus e/o varie dotazioni iniziali come da regolamento di ogni gioco (*considerando le eventuali variazioni introdotte dal regolamento BIG*), il tutto salvo dove diversamente specificato

Questa metodologia di asta viene attualmente applicata ai seguenti giochi:

- Terra Mystica
- Terraforming Mars
- Progetto Gaia
- Clans of Caledonia
- Marco Polo

Potrebbero esserci altri giochi meno comuni a cui viene applicata questa metodologia di asta, se sarà necessario verrà in futuro aggiornato questo elenco.

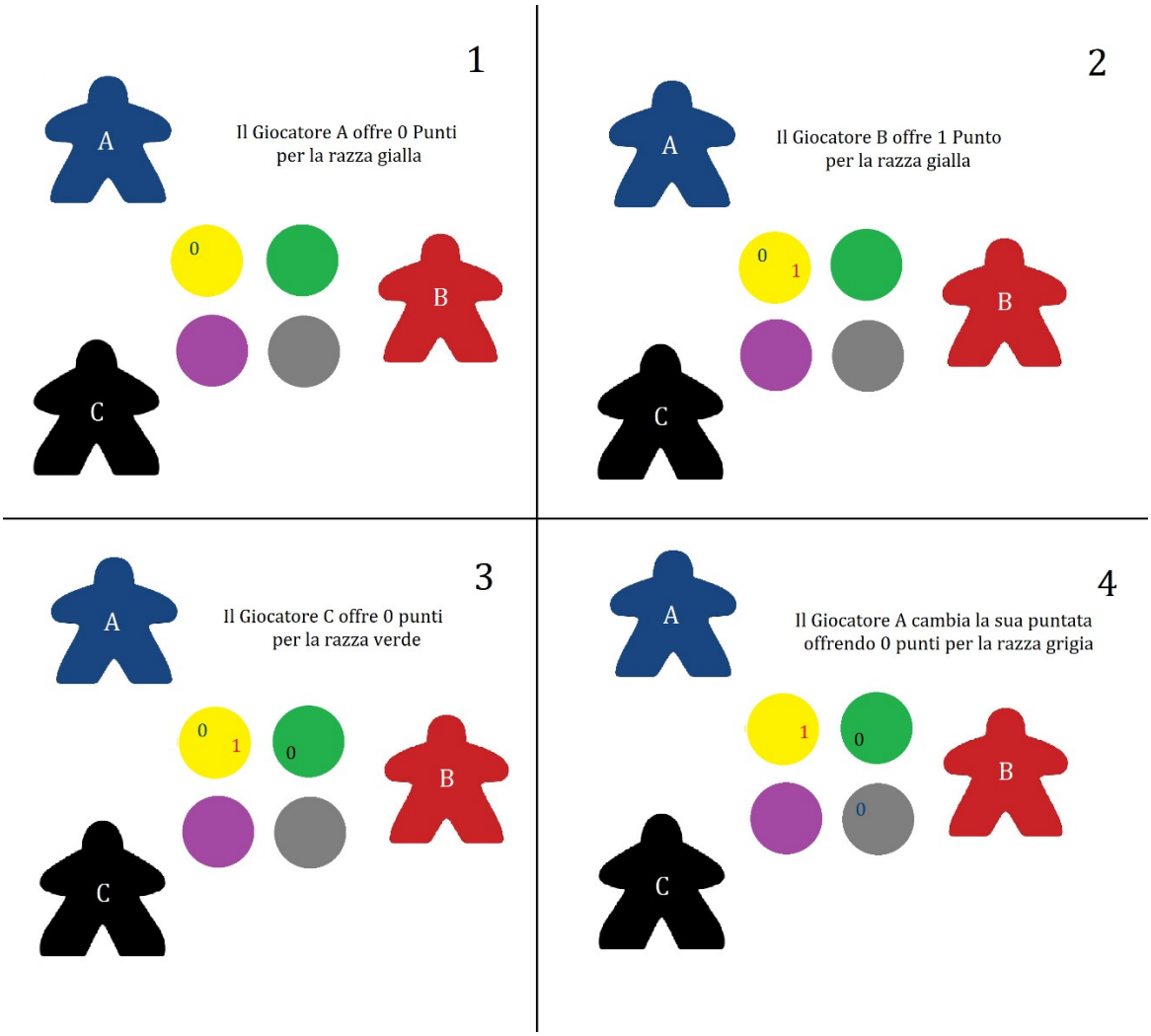
ESEMPIO:

Siano il numero di giocatori al tavolo, e il numero di razze estratte. Le razze estratte vengono ordinate nell'ordine così come giocheranno il primo turno. Il giocatore A, primo a scegliere, può decidere di puntare punti (*un minimo di 0*) su una delle razze estratte sapendo in che posizione giocheranno.

In questo esempio assumiamo di avere 3 giocatori. Ipotizziamo che il giocatore A punti 0 punti sulla razza 1. A questo punto il giocatore B (*si procede in senso orario*) può decidere se rilanciare la puntata sulla razza 1 (*almeno 1 punto*) o scegliere un'altra razza e decidere quanti punti offrire, assumiamo che il giocatore B decida di puntare 1 punto sulla razza 1. Infine il giocatore C decide di puntare 0 punti sulla razza 2. Torna il giro al giocatore A che cambia la sua puntata e offre 0 punti per la razza 4.

Ogni giocatore ha la propria puntata, quindi l'asta termina e vengono assegnate le varie razze a ciascun giocatore (*con un'unica asta sono state assegnate le razze a tutti i giocatori*).

Ecco uno schema che illustra graficamente il funzionamento di questa asta:



6.1.3 Asta di tipo C: Solo Fazione/Razza/Plancia

Questo particolare tipo di asta è pensata per giochi in cui si gioca tutti in contemporanea, ed è importante astare in generale per l'elemento asimmetrico.

Gli "elementi" all'asta sono Fazione/Razza/Plancia.

Questa metodologia di asta viene attualmente applicata ai seguenti giochi:

- 7 Wonders

Potrebbero esserci altri giochi meno comuni a cui viene applicata questa metodologia di asta, se sarà necessario verrà in futuro aggiornato questo elenco.

7. Finali Nazionali

Dal 2019 abbiamo rivoluzionato il sistema di finali nazionali, eliminando il concetto di "campionato singolo". Tutti i giochi torneabili BIG hanno una loro classifica, e sarà a discrezione del direttivo BIG, di anno in anno, stilare e diramare per tempo il calendario finali dell'anno. Ogni classifica si aggiorna con i risultati dei vari tornei disputati durante l'anno (*o gli anni*) e rimane valida fintanto che non verrà disputata una finale nazionale di quel gioco, che eleggerà il campione, e azzererà la classifica (*la finale nazionale sarà il primo torneo valido per la classifica appena azzerata*).

Non è detto che dei giochi di cui sono stati fatti tornei avranno una finale nazionale, nel qual caso la classifica rimarrà intonsa fintanto che ciò accada.

Le modalità delle finali nazionali dipendenti dai singoli giochi sono meglio descritte nei regolamenti sottostanti. In questa sezione verranno affrontate **le regole generali che valgono sempre a meno di diverse specifiche indicazioni.**

A partire dal 2024, tutte le finali nazionali avranno il primo turno con Teste di Serie. Le Teste di Serie saranno: il campione in carica (se presente), i primi N nella classifica (secondo la ELO) del gioco (sempre se presenti). I giocatori che siano Teste di Serie non potranno incontrarsi al turno 1.

7.1 Qualificazione ad una finale

Per qualificarsi ad una finale nazionale è sufficiente partecipare ad almeno un torneo del gioco di cui ci si vuole qualificare prima della finale stessa. L'elenco dei tornei con relative informazioni è consultabile qui ed è aggiornato man mano che vengano programmati altri tornei.

A meno di casi particolari, verranno chiamati i migliori 32 della classifica, più altre 32 persone che saranno le riserve (le persone in classifica dalla posizione 33 alla posizione 64). Il sistema di convocazioni è strutturato come indicato in seguito.

È possibile fare tornei validi per la qualificazione ad una finale fino a quando venga inviata prima la convocazione alla finale stessa. La prima convocazione viene inviata (salvo casi particolari) circa un mese prima con mail di convocazione a tutti e 64 i giocatori (*32 convocati + 32 riserve*) per iniziare a raccogliere le prime adesioni. A questa prima mail tutti possono rispondere confermando la presenza o l'assenza (*in modo da lasciare il posto ad altri se si è sicuri di non venire*), tuttavia solo ai primi 32 sarà data immediata conferma di iscrizione, in quanto aventi diritto alla prelazione.

Circa 15 giorni prima della finale (*dopo 2 settimane circa dalla prima convocazione*) verrà inviata una seconda email che aprirà ufficialmente le iscrizioni anche alle riserve. Le riserve che avessero già risposto affermativamente alla prima email, verranno immediatamente segnate tra i partecipanti e vedranno il loro nome tra gli iscritti.

Le riserve che non avranno ancora risposto, invece, potranno partecipare in base ai posti rimasti, in ordine di data di risposta alla convocazione (*chi prima arriva meglio alloggia!*).

Nel caso infine in cui ci siano dei giocatori non qualificati che volessero partecipare alla finale, possono inviare richiesta di partecipazione a tale finale via email all'indirizzo convocazioni@boarditaliangamers.it. L'organizzatore potrà concedere a questi giocatori l'accesso alla finale, allo scopo di riempire gli slot disponibili. In caso di un numero troppo elevato di richieste di questo tipo, verranno considerati fattori

quali posizione in classifica e momento in cui è stata fatta la richiesta, fermo restando che i qualificati che hanno ricevuto l'invito avranno la precedenza, a parità di altre condizioni. Nel momento in cui l'organizzatore invia una mail di conferma, il giocatore che ne fa richiesta ha la certezza di avere un posto a lui riservato per la finale in questione.

È possibile che per alcune finali nazionali, per vari motivi, i posti disponibili un numero diverso da 32 e che venga inviata un'unica mail di convocazione.

7.2 Svolgimento di una finale

Per poter giocare una finale nazionale, è necessario presentarsi presso la location indicata dagli organizzatori all'orario stabilito, portando una propria copia del gioco (*se così comunicato in precedenza a BIG*). Nel caso ci si presentasse senza la copia del gioco che si era comunicato che si sarebbe portata, la partecipazione alla finale sarà determinata dal numero di scatole disponibili. Nel caso ci si presentasse in ritardo, sarebbe preferibile avvisare, e sarà facoltà degli organizzatori della finale stabilire se sia ancora possibile partecipare o meno alla finale.

7.2.1 Regole Generali

Le finali nazionali dovranno adottare una formula tale per cui ad ogni giocatore è "concesso" perdere una partita (*cioè non arrivare primo*) durante la fase eliminatoria, ma essere ancora in corsa per la vittoria del titolo. Tutte le finali avranno una prima fase di qualificazione, e una successiva fase finale, a meno di diversa indicazione.

Nella fase di qualificazione, giocata alla svizzera, sarà possibile a tutti i qualificati concorrere per arrivare alla fase finale pur non vincendo tutte le partite della fase di qualificazione. Il numero e le modalità di quanti possano accedere alla fase successiva dipende dal tipo di gioco e verranno evidenziati (se non già esplicitati nel presente regolamento) nella mail di convocazione alla finale. La medesima mail di convocazione alla finale conterrà eventuali indicazioni supplementari relativi alla finale stessa.

La fase finale sarà ad eliminazione diretta. Potrebbe essere una singola finale (*per i migliori X, dove X indica il numero di giocatori al tavolo*) o potrebbe essere strutturata con quarti di finale / semifinale / finale a seconda del numero di partecipanti, del tipo di gioco e delle modalità pubblicate.

Fa eccezione la finale Hardcore Games, in quanto tutti i turni sono giocati su giochi diversi, il che rende la finale non applicabile, quindi si gioca su 4 turni alla svizzera. È possibile che la stessa modalità venga applicata ad altri giochi solo se indicato esplicitamente.

7.2.2 Controllo del Tempo

Per garantire lo svolgimento delle finali nei tempi stabiliti, e consoni alla durata del gioco a cui si sta giocando, **è possibile** utilizzare i "cubi segna tempo" o apposita app su cellulare, per tener traccia del tempo impiegato da ciascun giocatore. Il tempo a disposizione di ciascun giocatore cambierà in base al gioco e avrà un minutaggio congruo alle tempistiche dello stesso, come indicato nei regolamenti specifici di ogni gioco. In alcune fasi di "refill" indicate dagli organizzatori, non verrà consumato tempo di nessun giocatore.

Nel caso in cui un giocatore esaurisca il tempo a sua disposizione, verrà automaticamente considerato ultimo al tavolo e smetterà di giocare, indipendentemente dal suo punteggio. È facoltà dei giocatori al tavolo decidere all'inizio della partita di non utilizzare il cubo con l'accordo di tutti i giocatori al tavolo.

Nel caso estremo in cui la partita termini oltre l'orario massimo di conclusione della partita, durando più tempo della somma dei minuti a disposizione di ogni giocatore, più un ragionevole tempo per i refill, il tutto precedentemente indicato dall'organizzatore, significa che si è tracciato male l'utilizzo del tempo. In questo caso la partita verrà immediatamente sospesa e la classifica finale sarà un parimerito tra tutti i giocatori. Nel caso il numero di cubi/app sia inferiore al necessario è facoltà degli organizzatori decidere quali tavoli non utilizzino il cubo.

Nel caso non sia previsto l'utilizzo di meccanismi di tracciamento del tempo impiegato da ciascun giocatore, ci si appella al buon senso di ciascun partecipante affinché il suo tempo impiegato risulti in linea con quello impiegato dai giocatori su tutti i tavoli, evitando di far durare una partita molto più delle altre, per rendere l'esperienza di gioco gradevole per tutti e la gestione del torneo migliore. Nel caso l'esito di eventuali tavoli "lenti" non sia rilevante per la formazione di altri tavoli al turno successivo, è facoltà dell'organizzatore far partire il turno successivo e registrare solo successivamente i risultati dei tavoli lenti.

8. Regolamenti dei Singoli Giochi

Di seguito sono indicati i regolamenti dei singoli giochi di cui è stata fatta, o è in programma, una finale nazionale BIG. **Se il regolamento BIG di un singolo gioco non è disponibile, per quel gioco valgono solo le indicazioni generali (*sia nella fase di qualificazione che nella fase finale*) e non ci sono ulteriori particolarità da considerare.**

Per tutto quello che non esplicitato nel regolamento del singolo gioco, valgono le indicazioni generali.

8.1 Indicazioni generali

Asta per posizioni di partenza: si veda la sezione 6.1 dove sono spiegate le modalità di asta.

Tie Breaker al tavolo: a meno di diversa indicazione in caso di pareggio valgono i tie breaker previsti nel regolamento del singolo gioco, ed in caso di pareggio anche dei tie breaker la posizione al tavolo è condivisa. Condividere una posizione al tavolo implica dividersi i punti in palio per le due posizioni occupate. Se ad esempio A e B arrivano primi a parimerito in tavoli da 4, ciascuno dei due giocatori in pareggio totalizzerà un numero di punti classifica pari a punti a testa.

Tie Breaker per pareggi in classifica: La posizione in classifica del torneo, in caso di stesso punteggio, segue le regole generali della sezione 4.2 salvo dove non diversamente specificato.

Controllo del Tempo: è facoltà dell'organizzatore di un torneo definire limiti temporali di svolgimento delle partite (*con cubi segnatempo o app o con indicazioni sulla durata massima di una partita*) per la migliore gestione del torneo stesso. Per tutti i giochi che non hanno un regolamento dedicato per quanto riguarda le durate consigliate vale quanto pubblicato sul sito BIG.

Numero minimo di giocatori per torneo: **6**

Saranno accettati (in deroga al numero minimo) anche tornei con meno di 6 partecipanti, ma avranno un punteggio dimezzato in classifica. Per tornei con 4 partecipanti in giochi da 2 giocatori, suggeriamo di utilizzare la formula "girone all'italiana" in cui i 4 partecipanti incontrano tutti i loro avversari, e alla fine che ha fatto più vittorie vince.

8.1.1 Giochi da 2 giocatori

Numero di giocatori per tavolo: **2**

Numero di Giocatori	Numero Minimo di Turni consigliati
6 - 8	3 alla svizzera (oppure 2 alla svizzera + finale)
9 - 16	4 alla svizzera (oppure 3 alla svizzera + finale)
17 - 32	5 alla svizzera (oppure 4 alla svizzera + finale)
33 - 48	6 alla svizzera (oppure 5 alla svizzera + finale)

La tabella di cui sopra è un'indicazione sul numero minimo di turni necessari per evitare parimeriti, ma è fortemente consigliata (in caso ci sia abbastanza tempo) la modalità che verrà utilizzata nella finale nazionale.

Modalità finale nazionale:

Il numero di turni dipende dal numero di giocatori, ma in ogni caso, verrà scelta una formula che faccia sì che **i giocatori che hanno perso una sola partita nella fase di qualificazione siano sicuramente qualificati alla fase finale**. Di seguito una pratica tabella consultabile sulle modalità della finale nazionale in base al numero di partecipanti. Dove nella tabella sottostante si parla di vittorie, si considerano i pareggi come vittorie.

Partecipanti	Qualificazione	Casi Possibili	Fasi Finali
6	**3 Turni**	1 giocatore ha 3 vittorie	Non necessarie (*chi ha fatto le 3 vittorie nelle fasi di qualificazione è il vincitore*)
		3 giocatori hanno 2 vittorie	Il primo va direttamente in **finale**, e gli altri due disputano una **semifinale**
7 – 8	**3 Turni**	4 qualificati alla fase finale	**Semifinali** + **Finale**
9 – 10	**3 Turni**	4 giocatori con 2 o 3 vittorie	**Semifinali** + **Finale**
		5 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 3 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 2 fanno i **quarti di finale**
		6 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 4 fanno i **quarti di finale**
11 – 12	**3 Turni**	5 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 3 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 2 fanno i **quarti di finale**
		6 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 4 fanno i **quarti di finale**
		7 giocatori con 2 o 3 vittorie	Il primo giocatore va diretto in **semifinale**, mentre gli altri 6 fanno i **quarti di finale**
13 – 14	**3 Turni**	6 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 4 fanno i **quarti di finale**
		7 giocatori con 2 o 3 vittorie	Il primo giocatore va diretto in **semifinale**, mentre gli altri 6 fanno i **quarti di finale**
		8 giocatori con 2 o 3 vittorie	**Quarti** + **Semifinali** + **Finali**
15 – 16	**3 Turni**	8 qualificati alla fase finale	**Quarti** + **Semifinali** + **Finali**
17 – 18	**4 Turni**	5 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 3 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 2 fanno i **quarti di finale**
		6 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 4 fanno i **quarti di finale**
		7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in **semifinale**, mentre gli altri 6 fanno i **quarti di finale**
19 – 20	**4 Turni**	6 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 4 fanno i **quarti di finale**
		7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in **semifinale**, mentre gli altri 6 fanno i **quarti di finale**

21 – 22	**4 Turni**	6 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 4 fanno i **quarti di finale**
		7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in **semifinale**, mentre gli altri 6 fanno i **quarti di finale**
		8 giocatori con 3 o 4 vittorie	**Quarti** + **Semifinali** + **Finali**
23 – 24	**4 Turni**	7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in **semifinale**, mentre gli altri 6 fanno i **quarti di finale**
		8 giocatori con 3 o 4 vittorie	**Quarti** + **Semifinali** + **Finali**
25 - 26	**4 Turni**	6 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in **semifinale**, mentre gli altri 4 fanno i **quarti di finale**
		7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in **semifinale**, mentre gli altri 6 fanno i **quarti di finale**
		8 giocatori con 3 o 4 vittorie	**Quarti** + **Semifinali** + **Finali**
27 - 28	**4 Turni**	8 giocatori con 3 o 4 vittorie	**Quarti** + **Semifinali** + **Finali**
		9 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 7 giocatori vanno diretti ai **quarti di finale**, mentre gli altri 2 fanno gli **ottavi di finale**
29 – 32	**4 Turni**	9 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 7 giocatori vanno diretti ai **quarti di finale**, mentre gli altri 2 fanno gli **ottavi di finale**
		10 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 6 giocatori vanno diretti ai **quarti di finale**, mentre gli altri 4 fanno gli **ottavi di finale**
33 – 48+	**4 Turni**	X giocatori con 3 o 4 vittorie	**Fase finale in base al numero di qualificati (da 11 a 15)**

8.1.1.1 Giochi da 2: casi particolari

Dei seguenti giochi, sebbene il regolamento del gioco preveda la possibilità di giocarli in numero maggiore di 2, potranno essere organizzati soltanto tornei con 2 giocatori al tavolo per la migliore esperienza torneistica. Tornei con più di 2 giocatori al tavolo non sono omologabili.

Elenco giochi da 2 (casi particolari):

1) Carcassonne
2) Season
3) 7 Wonders Cities (2 coppie di giocatori)

8.1.2 Giochi da 3 giocatori

Per i giochi che prevedono un numero di giocatori al tavolo pari a 3, a meno di diversa indicazione si consideri:

Numero di Giocatori	Numero Minimo di Turni Consigliati
6 – 9	2 alla svizzera

10 – 27	3 alla svizzera (oppure 2 alla svizzera + finale)
28 – 48+	4 alla svizzera (oppure 3 alla svizzera + finale)

La tabella di cui sopra è un'indicazione sul numero minimo di turni necessari per evitare parimeriti, ma è fortemente consigliata (in caso ci sia abbastanza tempo) la modalità che verrà utilizzata nella finale nazionale.

Modalità finale nazionale: il numero di turni dipende dal numero di giocatori, per far sì di scegliere la formula più corretta. Di seguito un grafico sulle modalità della finale nazionale in base al numero di partecipanti:

Partecipanti	Qualificazione	Qualificati alla fase finale	Fasi Finali
6	**2 Turni**	3	**Finale**
7 – 12	**3 Turni**	3	**Finale**
13 – 24	**3 Turni**	9	**Semifinali** + **Finale**
25 – 27	**3 Turni**	7	Il primo giocatore va diretto alla **finale**, gli altri 6 fanno le **semifinali**
28 – 33	**3 Turni**	9	**Semifinali** + **Finale**
34 – 48+	**4 Turni**	9	**Semifinali** + **Finale**

8.1.3 Giochi da 4 o più giocatori

Per i giochi che prevedono un numero di giocatori al tavolo da 4 a 7, a meno di diversa indicazione si consideri:

Numero di Giocatori	Numero Minimo di Turni
6 – 16	2
17 – 64+	3

La tabella di cui sopra è un'indicazione sul numero minimo di turni necessari per evitare parimeriti, ma è fortemente consigliata (in caso ci sia abbastanza tempo) la modalità che verrà utilizzata nella finale nazionale.

Modalità finale nazionale: il numero di turni dipende dal numero di giocatori, per far sì di scegliere la formula più corretta. Di seguito una tabella sulle modalità della finale nazionale in base al numero di partecipanti, salvo diverse indicazioni che verranno comunicate prima di disputare la finale:

Partecipanti	Qualificazione	Qualificati alla fase finale	Fasi Finali
6 – 16	**2 Turni**	4	**Finale**
16 – 32	**2 o 3 Turni**	10	I primi 2 giocatori vanno diretti alla **finale**, gli altri 8 fanno le **semifinali**
33 – 64+	**3 o 4 Turni**	10	I primi 2 giocatori vanno diretti alla **finale**, gli altri 8 fanno le **semifinali**

8.2 Tornei Multigioco (Hardcore Game)

8.2.1 Svolgimento di un torneo multigioco

Numero massimo di giocatori per tavolo: **5**

Numero consigliato di giocatori per tavolo: **4**

8.2.2 Finale Nazionale

La finale nazionale sarà composta da 4 partite a 4 giochi diversi

Scelta dei Giochi

La scelta dei giochi avverrà cercando di seguire le seguenti indicazioni:

- Almeno 1 gioco sarà scelto come "novità", scegliendo tra gli ultimi usciti, che lo staff BIG reputerà valido e torneabile.
- Almeno 1 gioco sarà scelto tra i giochi classici con durata medio/lunga

I Giochi che vengono scelti per una determinata finale nazionale, non possono essere scelti nuovamente per altre due edizioni (*ad esempio se Bora Bora venisse scelto per la finale nazionale 2017, non potrebbe essere scelto per le edizioni del 2018 e 2019*).

Lo staff BIG si riserva di interpellare i giocatori più assidui per sondare gusti e preferenze e farsi guidare da essi per la scelta dei giochi.

Le indicazioni di cui sopra saranno utilizzate per la scelta dei giochi, ma non sono vincolanti. Lo staff di BIG si riserva di valutare altri criteri per fare la scelta migliore possibile per la comunità dei giocatori.

Storico Finali

In questa sezione manteniamo lo storico dei giochi scelti, così da rispettare i vincoli indicati sopra.

Anno	Gioco 1	Gioco 2	Gioco 3	Gioco 4
2017	Thurn und Taxis	Great Western Trail	Caylus	Trajan
2019	Brass	Russian Railroads	Terraforming Mars	Clans Of Caledonia
2020	Progetto Gaia	Navegador	Signorie	Newton
2022	Puerto Rico	Leggende di Arnak	Clans of Caledonia	Great Western Trail
2023	Barrage	Azul	Marco Polo II	Castles of Burgundy
2024	Carnegie	Russian Railroad	Ark Nova	Boonlake
2025	Progetto Gaia	Darwin's Journey	Clans Of Caledonia	Great Western Trail New Zealand
2026	Seti	Nucleum	Vanuatu	Village

8.3 Singoli giochi

In questa sezione viene riportato soltanto quanto differisce dalle indicazioni generali. Nella sezione "**pareggio in finale**" si intende il comportamento che verrà adottato nel caso in cui la finalissima del torneo in corso terminasse con un pareggio, al netto di tutti i criteri di spareggio esistenti per lo specifico gioco.

8.3.1 Carcassonne

Tempo massimo complessivo di gioco: **30 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **15 minuti**

Set-up: tessera iniziale in tavola e ogni giocatore pesca la sua prima tessera

FAQ: una città chiusa con 2 tessere vale 4 punti.

Pareggio: vince il giocatore che ha iniziato per secondo.

Pareggio in finale: **non esistono casi di pareggio**.

8.3.2 Seasons

Tempo massimo complessivo di gioco: **40 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **20 minuti**

Set-up: si pescano 9 carte a testa e si fa il Draft

FAQ:

1. Attivando 3 volte nello stesso turno il malus cristallizzazione +1 si cristallizza tutto a + 3, da aggiungere ad eventuali altri modificatori come sacca di io o pozione di vita.

2. La risoluzione di carte che agiscono contemporaneamente è lasciata alla discrezione del giocatore. *Ad esempio, se il giocatore A è primo di turno, ha 0 punti e Baule Meraviglioso, Anima Dannata di Onys, Titus bellosquardo e Figrim l'avaro in tavola, 4 energia sulla plancia. Il giocatore B ha le stesse carte ed energie del giocatore A. Entrambi terminano il round, il giocatore A, che è primo di turno, decide di prendere 3 punti per il baule, poi di perderne 3 per anima dannata, poi ne ruba 1 con Titus (ma B ha 0 punti e Titus muore). B ora decide di perdere 3 punti per anima dannata e poi di prenderne 3 per il baule, poi ne ruba 1 con Titus (ma A ha 0 punti e titus muore). Ora cambia la stagione e B diventa il nuovo primo giocatore: si attiva Figrim l'Avaro ma A ha 0 punti e B non ne ruba. Poi si attiva Figrim l'avaro per A, che ne ruba 1 a B. Il nuovo turno comincia con B a 2 punti e A ad 1 punto.*

3. Le energie presenti nella scatola sono illimitate, quindi se finisse la dotazione di un tipo di energie, in realtà ce ne sono infinite.

Pareggio in finale: **partita da ripetere**.

8.3.3 7 Wonders Duel

Tempo massimo complessivo di gioco: **30 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **15 minuti**

Set-up: si danno 7 monete a testa, si dispongono le carte della prima era come da schema presente sul regolamento, si estraggono 4 meraviglie.

Asta per posizioni di partenza: in punti vittoria, chi vince sceglie se partire primo o meno nel scegliere le carte della prima era, e se avere la prima e quarta scelta, oppure seconda e terza, tra le 4 meraviglie esposte. Dopodiché si estraggono altre 4 meraviglie che vengono scelte in modo complementare alle prime (*ossia chi aveva la prima e quarta scelta ora avrà la seconda e la terza*).

Note:

1. La vittoria militare o di scienza è considerata ai punti 1-0.

Pareggio: vince chi ha più punti con le carte blu, in caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **partita da ripetere**.

8.3.4 7 Wonders Cities

Tempo massimo complessivo di gioco: **35 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **-**

Set-up: si danno 3 monete a testa, si estraggono meraviglie, dove è il numero di giocatori. Vengono aggiunte al set base 4 carte nere di 7 Wonders Cities per ogni era.

Asta per posizioni di partenza: ci si siede in ordine di statino. La prima squadra in statino inizierà l'asta. Ipotizzando che le squadre siano composte da A+B e C+D, sedute in quest'ordine. Allora se la prima squadra è A+B, B inizierà l'asta, se invece la prima squadra è C+D allora D inizierà l'asta. Chi inizia l'asta indica una meraviglia e offre da 0 punti vittoria in su. Chi si aggiudica questa asta prende la meraviglia, decide il lato e la pone di fronte a se. Dopo di che gli altri giocatori, in senso orario, proseguono con una seconda asta e una terza asta fino ad assegnare ad ognuno una meraviglia.

FAQ:

Note:

1. Si gioca a coppie e alla fine del gioco ogni coppia valuterà singolarmente i propri punti e poi li sommerà. I giocatori compagni di squadra si siedono uno di seguito all'altro, ma da lati opposti del tavolo in modo che non possano vedersi le carte. È vietato comunicare tra compagni di squadra, è vietato fare segni o accordarsi su quale carta giocare (*ad esempio una squadra potrebbe accordarsi per far sì che il compagno giochi sempre la seconda carta del mazzo che gli viene passata*), motivo per cui è consentito mischiare ogni volta i mazzi degli avversari.
2. Prima di giocare una carta è caldamente suggerito mettere da parte i soldi che si dovranno usare per pagare eventuali risorse mancanti, il pagamento va effettuato istantaneamente, senza eseguire calcoli a carte svoltate per stabilire a chi pagare cosa, pena vendita della carta per 3 soldi.

Pareggio: vince la coppia che ha più monete, sommando quelle di entrambi. In caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **partita da ripetere**.

8.3.5 Dominion

Numero massimo di giocatori per tavolo: **4**

Numero consigliato di giocatori per tavolo: **3**

Tempo massimo complessivo di gioco: **36 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **12 minuti**

Set-up: ogni giocatore pesca 5 carte dal suo mazzetto iniziale fino a che non pesca una mano composta da "3 rami e 2 tenute" o "4 rami e 1 tenuta", ossia non è valido avere una mano iniziale composta da "5 rami" o "2 rami e 3 tenute".

Asta per posizioni di partenza: L'asta viene fatta prima di vedere la propria mano di partenza.

FAQ:

Note: il giocatore precedente a quello di turno mischierà il mazzo del giocatore di turno quando sarà il momento di mischiarlo.

Pareggio: vince il giocatore che ha giocato un turno in meno. In caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **partita da ripetere tra i soli giocatori in pareggio. In caso ci sia un pareggio tra due giocatori, verrà disputata una partita 1 vs 1 tra i giocatori in pareggio**.

Modalità finale nazionale: il numero di turni dipende dal numero di giocatori, per far sì di scegliere la formula più corretta. Di seguito un grafico sulle modalità della finale nazionale in base al numero di partecipanti:

Partecipanti	**Qualificazione**	**Casi Possibili**	**Fasi Finali**
6	**2 Turni**	3 qualificati alla fase finale	**Finale**
7 – 12	**3 Turni**	3 qualificati alla fase finale	**Finale**
13 – 24	**3 Turni**	9 qualificati alla fase finale	**Semifinali** + **Finale**
25 – 27	**3 Turni**	7 qualificati alla fase finale	Il primo giocatore va diretto alla **finale**, gli altri 6 fanno le **semifinali**
28 – 33	**3 Turni**	9 qualificati alla fase finale	**Semifinali** + **Finale**
34 – 48	**4 Turni**	9 qualificati alla fase finale	**Semifinali** + **Finale**

La finale nazionale si giocherà con tutte le espansioni disponibili all'organizzazione, le modalità precise verranno divulgate di anno in anno con i canali ufficiali, in quanto potrebbero uscire nuove espansioni ed è necessario pensare ad una formula che vada bene ogni volta.

8.3.6 7 Wonders

Numero massimo di giocatori per tavolo: **5**

Numero consigliato di giocatori per tavolo: **4**

Numero minimo di turni: 1 in piu' di quanto indicato nelle indicazioni generali per i giochi da piu' di 2 giocatori per tavolo

Tempo massimo complessivo di gioco: **30 minuti**

Set-up: si danno 3 monete a testa, si estraggono meraviglie, dove è il numero di giocatori.

FAQ:

Note:

1. Se durante la giocata di una carta, o successivamente, ci si accorge di non avere requisiti per poterla giocare o averla giocata, essa viene convertita in 3 monete

Pareggio: vince chi ha più monete, in caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.7 Terra Mystica

Numero massimo di giocatori per tavolo: **5**

Numero consigliato di giocatori per tavolo: **4**

Tempo massimo complessivo di gioco: **120 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **28 minuti**

Set-up:

1° Turno

Estrazione di 4 "razze" per tutti i tavoli (*colore e lato, non solo colore*).

2° Turno

Estrazione di 4 "razze" per tutti i tavoli (*3 del colore e lato precedentemente escluso, 3 prese dai 5 colori precedentemente utilizzati, ma con lati non usati*).

Eventuale 3° Turno

Estrazione di "razze" precedentemente escluse per tutti i tavoli + casuale tra le restanti

Per tutti i turni

Estrazione e posizionamento di 6 tessere "bonus di turno/bonus di avanzamento sui templi" (*evitando che la tessera che da punti per le scavate finisca al 5° o 6° turno*).

Estrazione delle tessere “rendita/bonus di fine turno”, dove è il numero di giocatori al tavolo.

Asta per posizioni di partenza: in punti vittoria. Per questo gioco si usa la modalità di asta di tipo B.

Il piazzamento delle case avverrà come da regolamento (1° - 2° - 3° - 4° - 4° - 3° - 2° - 1°, considerando che i Maghi del Caos piazzano per ultimi e i Nomadi piazzano la 3° casa dopo di tutti ma prima dei maghi del Caos).

Scelta delle tessere “rendita-bonus di fine turno” in ordine inverso rispetto all’ordine di gioco. Ossia chi ha scelto di essere primo ed ha scelto la razza per primo sceglierà la tessera per ultimo.

FAQ:

1. Le Sirene possono decidere di dichiarare una città coinvolgendo un esagono di fiume in qualsiasi momento nel loro turno (*ossia il loro agglomerato di 4 o più pezzi di valore 7 utilizzando una tessera acqua non è una città in automatico, a differenza di ogni altra razza*).
2. **ERRATA CORRIGE**: I Nomadi **non** possono usare il loro potere di terraformazione gratuita né se collegati da un ponte ne se adiacenti tramite navigazione, ma solo tramite adiacenza diretta.
3. Le pale ottenute come bonus del turno possono essere usate sfruttando i propri poteri di navigazione.
4. I Cultisti quando costruiscono adiacente a uno o più giocatori, se viene ciclato almeno un potere magico avanzano un indicatore su un tempio, se nessuno decide di ciclare alcun potere magico, i cultisti ciclano un potere magico.

Note: variante da torneo: chi passa per primo giocherà per primo il turno successivo, chi passa per secondo giocherà per secondo, e così via per tutte le altre posizioni.

Pareggio: vince chi ha più monete “dispari” (*verranno conteggiate solo le monete che non è stato possibile convertire in punti vittoria con le conversioni di fine partita*), in caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.8 Egizia

Tempo massimo complessivo di gioco: **80 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **20 minuti**

Set-up: il primo giocatore parte con 2 pietre, il secondo con 3, il terzo 4, il quarto 5. Nessun obbiettivo iniziale viene assegnato.

FAQ:

1. la carta che consente di raccogliere una carta residua dal percorso del Nilo viene attivata appena tutti hanno passato.
2. La carta che fa avanzare la forza di un lavoratore pagando due pietre può essere usata sempre e in qualsiasi momento. La prima casella di avanzamento del capo-mastro è un campo di lavoro, l’ultima non lo è.
3. Ci si può piazzare in un sito monumentale pieno e costruire se qualcuno rinuncia, la carta che fa invertire l’ordine di costruzione all’interno di un sito monumentale non si può attivare in questo caso.

Note:

Pareggio: i punti vengono assegnati di volta in volta, i punti finali (*obiettivi, tombe, bonus delle costruzioni nei siti monumentali*) vengono assegnati in ordine a partire dal primo giocatore di turno. Chi ha raggiunto per primo un certo punteggio in caso di pareggio è il vincitore.

Pareggio in finale: **non esistono casi di pareggio.**

8.3.9 Agricola

Tempo massimo complessivo di gioco: **80 minuti + 20 Minuti per il Draft**

Tempo massimo per giocatore: **20 minuti per la partita**

Set-up: il primo giocatore parte con 2 cibi, il secondo con 3, il terzo 3, il quarto 3. Draft con le occupazioni che si passano in senso orario e i piccoli miglioramenti (*mazzi E – I – K*) in senso antiorario. Il draft sarà fatto utilizzando 7 occupazioni e 7 miglioramenti, senza scartarne nessuno

Asta per posizioni di partenza: in punti vittoria. Ci si siede in ordine di statino. Chi si aggiudica questa asta sceglie la posizione. Dopo di che gli altri giocatori proseguono con una seconda asta e una terza asta fino ad assegnare ad ognuno una posizione. L'asta verrà fatta dopo aver fatto il draft in ordine di statino, e dopo aver rivelato la carta azione del primo turno di gioco

FAQ:

carte *bannate*:

1. Occupazioni: *acchiappatopi, balia, assaggiatore, amante, ciambellano, costruttore di capanne*
2. Miglioramenti: *scopa, ampliamento della capanna di legno, capanna di canne*

Note: si può giocare indifferentemente con una delle scatole delle prime 3 edizioni edite da Stratelibri o con la nuova edizione edita da Uplay. Tuttavia, la finale nazionale si giocherà con la vecchia edizione Stratelibri

Pareggio: vince i pareggi il giocatore che avrà il maggior numero di risorse di costruzione avanzate (canna, pietra, argilla e legno). In caso di ulteriore pareggio, vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.10Concordia

Numero consigliato di giocatori per tavolo: **4**

Tempo massimo complessivo di gioco: **80 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **20 minuti**

Pareggio: vince chi possiede la carta prefetto magno o chi sarebbe stato il più vicino a possederla.

Pareggio in finale: **non esistono casi di pareggio.**

8.3.11 Russian Railroads

Tempo massimo complessivo di gioco: **80 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **20 minuti**

Pareggio: vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.12 Marco Polo

Tempo massimo complessivo di gioco: **90 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **22 minuti**

Set-up: si danno 4 obiettivi e si scoprono i 6 contratti. il primo giocatore parte con 7 soldi, il secondo con 8, il terzo 9, il quarto 10. Si associa ogni personaggio ad un contratto iniziale.

Asta per posizioni di partenza: *su posizione/personaggio/contratto iniziale*

FAQ:

Note: tutte le rendite vengono prese a set up del turno visto ma prima di lanciare i dadi.

Pareggio: vince i pareggi il giocatore con il maggior numero di cammelli avanzati. In caso di ulteriore pareggio, verranno assegnati ai giocatori in tie di punto per ogni moneta e punto per ogni risorsa (*ma solo se si ha la casa a pechino*) e si ricalcola il punteggio finale. In caso di ulteriore pareggio, vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.13 Stone Age

Tempo massimo complessivo di gioco: **80 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **20 minuti**

Set-up: ogni giocatore parte con 5 omini. il primo giocatore parte con 12 cibi, il secondo con 13, il terzo 14, il quarto 15.

Pareggio: vince il giocatore che ha la somma di utensili, grano e omini più alta, in caso di ulteriore parità vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.14 Puerto Rico

Tempo massimo complessivo di gioco: **80 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **20 minuti**

Set-up: ogni giocatore parte con 2 monete (*se si gioca in 3*) o con 3 monete (*se si gioca in 4*). Il primo e il secondo con una piantagione di indaco, il terzo e l'eventuale quarto con una piantagione di mais.

Pareggio: vince il giocatore che ha il maggior numero di monete più numero di merci residue, in caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.15 Ticket to Ride (Map Collection)

I tornei BIG di Ticket to Ride possono (e preferibilmente dovrebbero) essere organizzati proponendo tutte le espansioni disponibili all'organizzazione.

Tempo massimo complessivo di gioco: **48 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **12 minuti**

Set-up: prima vengono scelti gli obiettivi, rifarsi ai regolamenti delle varie espansioni, poi assegnate le 4 carte treno iniziali.

Asta per posizioni di partenza: in punti vittoria. Ci si siede in ordine di statino. Chi si aggiudica questa asta sceglie la posizione. Dopo di che gli altri giocatori proseguono con una seconda asta e una terza asta fino ad assegnare ad ognuno una posizione.

Note:

1) verranno diramate di anno in anno, se ciò faciliterà l'organizzazione, le espansioni utilizzate ad ogni turno della finale nazionale.
2) Quando termina il mazzo, gli scarti vengono immediatamente rimischiati per creare un nuovo mazzo.
3) Nella mappa **England** la tecnologia che fa pescare tre carte invece di 2 ti permette di pescarne 3 solo tra quelle in tavola, non tra quelle coperte. L'utilizzo della mappa England è comunque sconsigliato in torneo
4) Nella mappa **Old West**, contrariamente a quanto indicato nel regolamento, nel caso sia presente almeno 1 città agli estremi di una linea, prenderà punti sia il giocatore che preso controllo della linea, sia ogni giocatore che possegga un segnalino città agli estremi della linea (il doppio come indicato nel regolamento nel caso possegga un segnalino città ad entrambi gli estremi)
5) Nella mappa **Polonia**, contrariamente a quanto indicato nel regolamento, il bonus che prevede prendere la carta in cima alla pila di ogni nazione (se disponibile) che fa parte della rete ferroviaria appena formata, va applicato solo per le nazioni di cui non si possegga alcuna carta. Quindi rispetto a quanto indicato nel regolamento, per ogni nazione si può possedere al massimo una carta

Pareggio: dipende dall'espansione utilizzata.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

Numero minimo di turni: 1 in piu' di quanto indicato nelle indicazioni generali per i giochi da piu' di 2 giocatori per tavolo

8.3.16 Perudo

Numero consigliato di giocatori per tavolo: **6**

Numero minimo di turni: 1 in piu' di quanto indicato nelle indicazioni generali per i giochi da piu' di 2 giocatori per tavolo

Tempo massimo complessivo di gioco: **20 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **3 minuti**

Set-up: ogni giocatore comincia con 5 dadi.

Asta per posizioni di partenza: nessuna asta, ci si siede in ordine di statino e parte il primo di statino

Note: Si deve, come minimo, dimezzare per eccesso la puntata del giocatore precedente quando si chiamano le teste, o lama, o uno. Si deve, come minimo, raddoppiare più uno la puntata del giocatore precedente quando si deve passare da teste, o lama o uno, ad altro numero.

Ad esempio,

Non verrà applicata la variante del "calza". La variante del "palifico" si può applicare solo se complessivamente sono rimasti 6 o più dadi. Durante il turno di palifico, come da regolamento, i giocatori con un solo dado rimanente potranno cambiare il valore del dado scelto, che diventerà il nuovo palifico. Ogni volta che un qualsiasi giocatore perde un dado, verrà invertito il senso di rotazione, ma il primo a giocare sarà comunque quello successivo al giocatore eliminato secondo il senso di rotazione in essere all'eliminazione del dado.

Ad esempio,

stiamo giocando in ordine A, B, C, D, E, A…, e viene eliminato il giocatore E: il turno successivo sarà A, D, C, B, A.

Punteggi al tavolo: quando un giocatore viene eliminato, i suoi punti sono pari al numero di dadi eliminati (compreso il suo ultimo dado eliminato).

Pareggio: non è possibile che ci sia un pareggio.

Pareggio in finale: **non è possibile che ci sia un pareggio**.

8.3.17 Terraforming Mars

Tempo massimo complessivo di gioco: **a seconda delle espansioni usate**

Tempo massimo per giocatore: **a seconda delle espansioni usate**

Il seguente regolamento disciplina la modalità in cui si svolgerà la prossima finale nazionale di terraforming Mars. È lasciata agli organizzatori dei tornei di qualificazione alla finale libertà nello scegliere la struttura e la formula più opportuna, dipendentemente soprattutto dal tempo a loro disposizione, tuttavia affinché i tornei siano più "allenanti" si consiglia di seguire totalmente o in parte le modalità sotto descritte.

Le modalità della finale nazionale 2023 verranno comunicate per tempo in base a quello che decideremo come consono per una finale, al fine di garantire che siano tutelati i giocatori, il divertimento, il tempo a disposizione, e la formula competitivamente più corretta.

Pareggio: vince il giocatore che ha il maggior numero di monete avanzate (*dopo la produzione finale*).

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.18Century

Tempo massimo complessivo di gioco: **60 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **15 minuti**

Set-up: il primo giocatore parte con 3 cubetti gialli, il secondo e il terzo con 4 cubetti gialli, il quarto parte con 3 cubetti gialli e un cubetto rosso.

Pareggio: vince il giocatore che ha giocato per ultimo tra quelli a parimerito.

Pareggio in finale: **non è possibile che ci sia un pareggio**.

8.3.19Splendor

Tempo massimo complessivo di gioco: **40 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **10 minuti**

Set-up: non è prevista partenza asimmetrica in base alla posizione. Estrarre nobili, con . In partite a 2 giocatori, rimuovere 3 gemme per ogni colore (*eccetto i jolly*), in partite a 3 giocatori, rimuovere 2 gemme per ogni colore (*eccetto i jolly*).

Pareggio: vince il giocatore che a parità di punteggio ha giocato il minor numero di carte.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.20Progetto Gaia

Tempo massimo complessivo di gioco: **160 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **40 minuti**

Set-up: si estraggono razze (con numero di giocatori) a cui viene associata una posizione di partenza. Si estraggono tessere passo, tessere tecnologia, tessere punteggio di fine partita, e tessere punteggio turni.

Asta per posizioni di partenza: in punti vittoria. Ci si siede in ordine di statino. Asta di tipo B per posizione e fazione simultaneamente.

Pareggio: vince chi ha più monete “dispari” (*verranno conteggiate solo le monete che non è stato possibile convertire in punti vittoria con le conversioni di fine partita*), in caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.21 Ark Nova

Tempo massimo complessivo di gioco: **120 minuti**

Tempo massimo per giocatore: **30 minuti**

Set-up: si estraggono plance (con numero di giocatori) tra quelle NON base, a cui viene associata una posizione di partenza. Si completa il set up del gioco, si distribuiscono 8 carte a testa, e 2 carte punteggio finale. Ogni giocatore estrae casualmente l'ordine delle carte azioni personali, fermo restando che la carta "animali" deve essere posizionata sullo spazio 1.

Espansione Mondi Sommersi

Se disponibile è consigliato l'utilizzo dell'espansione "Mondi Sommersi", in fase di setup, vengono associate alle plance anche 3 carte azione "potenziate" presenti nell'espansione. Le 3 carte azione non possono essere della stessa azione, qualora dovesse succedere si riestrae. Il giocatore che si aggiudica all'asta la plancia, ottiene anche le 3 carte, di cui poi dovrà sceglierne 2, come da regolamento.

Asta per posizioni di partenza: in punti vittoria finali (a fine partita, si calcola il punteggio, e poi si sottraggono i punti offerti all'asta), asta di tipo B per posizione + plancia.

Variante suggerita:

Pareggio: come da regolamento, vince chi ha sostenuto più progetto di conservazione. In caso di ulteriore pareggio, vince chi ha più soldi avanzati. In caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

8.3.22 Pozioni esplosive

Tempo massimo complessivo di gioco: *40 minuti*

Tempo massimo per giocatore: *10 minuti*

Set-up: *è possibile giocare sia a tavoli da 3 o 4 giocatori (nel caso nel setup va esclusa la pozione ELISIR DELL'AMOR CIECO), oppure a tavoli da 2. La finale nazionale prevederà una prima fase a tavoli da 4 giocatori e una fase successiva giocata su tavoli da 2*

Pareggio: *vale il regolamento del gioco, eventualmente replicando quanto indicato "in caso di pareggio" finchè non ci siano più pareggi*

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale.**

8.3.23 Coloni di Catan

Tempo massimo complessivo di gioco: *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.

Asta per posizioni di partenza: *i giocatori sceglieranno la posizione di partenza in ordine di statino.*

Pareggio: *vittoria condivisa.*

Pareggio in finale: **la classifica finale seguirà i criteri di spareggio antecedenti la fase finale**.

Note: Per tutto quello non indicato nel presente regolamento, vale quanto indicato nel regolamento generale BIG. Il campionato di Coloni di Catan è organizzato in collaborazione con Giochi Uniti. Dettagli relativi a proposte di Giochi Uniti per gli organizzatori, proposte che valgono nel rapporto tra Giochi Uniti ed organizzatore, non sono di competenza di BIG e per le quali l'organizzatore deve mettersi direttamente in contatto con Giochi Uniti inviando una mail a: comunicazione@giochiuniti.it

Ai Campionati Europei/Mondiali l'Italia manderà almeno un partecipante in rappresentanza: il Campione Italiano, vincitore della Finale Nazionale.

La finale nazionale verrà giocata con la versione base di Coloni di Catan.

Le classifica di Coloni di Catan che verrà utilizzata per convocare i partecipanti alla finale nazionale, come per tutti gli altri giochi singoli, tiene conto dei punti guadagnati nei **migliori 5 tornei** disputati da ciascun giocatore.

Nei tornei del campionato è possibile *utilizzare una o più espansioni.*

FAQ:

1. Il turno di un giocatore inizia con la ricezione dei dadi. Il turno del giocatore corrispondente termina con la consegna dei dadi.
2. È possibile espandere una colonia in una città nello stesso turno in cui viene costruita.
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.
4. La quantità di carte deve essere comunicata su richiesta del giocatore di mano in qualsiasi momento.
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.
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.
7. 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.
8. 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.
9. Se un giocatore dimentica di posizionare il brigante: 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:

9.1 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),

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

10. Gli accordi concreti su azioni future sono ammessi, ma non vincolanti. Inoltre, al giocatore non è richiesta alcuna obbligazione morale o etica nel rispettare tali accordi nel corso del gioco, poiché l'equilibrio del gioco si basa anche sull'insicurezza di tali accordi. Per esempio sarà possibile dire ad un giocatore che richiede una risorsa che la stessa sarà oggetto di scambio al prossimo turno, ma se poi non dovesse compiersi quella trattativa non sarà ritenuto illecito il comportamento del giocatore.
11. lo scambio commerciale può essere effettuato solo se fornisce un vantaggio comprensibile per ciascuno dei giocatori coinvolti riguardo alla propria possibilità di vincita. Ciò si presume ad esempio se lo scambio con la banca sarebbe stato più conveniente o equiparabile.
12. il brigante può essere piazzato dove si vuole, anche su un esagono sul quale ha costruito soltanto il giocatore che ha mosso il brigante. Contestualmente, se si può rubare una carta, "si deve" rubarla, altrimenti il brigante servirà soltanto ad impedire la produzione di quella risorsa.

9. Tornei Online organizzati da BIG

BIG organizza anche tornei online, validi per le classifiche e per le qualificazioni alle finali come quelli dal vivo. Si trovano nel calendario del portale e ci si iscrive dalla pagina del torneo.

I tornei online organizzati da BIG sono **gratuiti**. Eventuali premi sono messi a disposizione da BIG o da partner e sponsor, e vengono indicati nella pagina del torneo. Per concorrere non si paga nulla.