

# REGOLAMENTO



**Board Italian Gamers**

Campionati e Tornei di Giochi da tavolo per Giocatori da tavolo

## Sommario

REGOLAMENTO .....	1
Premessa.....	4
1. Organizzare un Torneo.....	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 .....	7
4.1 Abbinamento alla Svizzera.....	8
4.2 Tie Breaker .....	8
4.3 Giochi da 2 giocatori: “fase finale con eliminazione diretta” .....	8
5. Punteggi per le Classifiche .....	9
5.1 Punti Base.....	9
5.2 Punti Premio .....	10
5.3 Moltiplicatore ELO.....	10
6. Regolamenti e Modalità di Gioco.....	11
6.1 Metodologie di Asta.....	11
6.1.1 Asta di tipo A: Asta sulla posizione al tavolo.....	11
6.1.2 Asta di tipo B: Asta per la Fazione/Razza per giochi con partenza asimmetrica .....	12
6.1.3 Asta di tipo C: Asta alla “7 Wonders” .....	13
7. Finali Nazionali .....	14
7.1 Qualificazione ad una finale.....	14
7.2 Svolgimento di una finale .....	15
7.2.1 Regole Generali .....	15
7.2.2 Controllo del Tempo .....	15
8. Regolamenti dei Singoli Giochi.....	17
8.1 Indicazioni generali.....	17
8.1.1 Giochi da 2 giocatori.....	17
8.1.1.1 Giochi da 2: casi particolari.....	19
8.1.2 Giochi da 3 giocatori.....	19
8.1.3 Giochi da 4 o più giocatori .....	20
8.2 Tornei Multigioco (Hardcore Game).....	21

8.2.1	Svolgimento di un torneo multigioco.....	21
8.2.2	Finale Nazionale.....	21
8.2.3	Lista dei Giochi Hardcore.....	22
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 .....	31
8.3.14	Puerto Rico.....	31
8.3.15	Ticket to Ride .....	31
8.3.16	Perudo.....	32
8.3.17	Terraforming Mars .....	33
9.	Tornei Online organizzati da BIG .....	35
9.1	Collaborazione con GetYourFun.it .....	35
9.2	Iscriversi ad un torneo online .....	35
9.3	Suddivisione dei Premi .....	36
9.4	Cosa si vince? .....	36

## Premessa

Cerchiamo continuamente di migliorare il regolamento BIG, quindi potrebbe subire variazioni.

## 1. Organizzare un Torneo

Chiunque può organizzare un torneo omologato BIG facendone richiesta attraverso l'apposita sezione del nostro sito (<http://boarditaliangamers.it/#point>) possibilmente entro 7 giorni dalla data di inizio del torneo, tuttavia è consigliabile richiedere la pubblicazione di un torneo almeno 30 giorni prima, per far sì che esso sia sponsorizzato adeguatamente nelle newsletter e sulla nostra pagina Facebook.

I dati richiesti per organizzare un torneo sono:

- Nome del gioco (o dei giochi, se si tratta di un torneo multigioco)
- Luogo di ritrovo
- Data e ora di inizio
- Organizzatore:
  - Nome
  - Telefono/Cellulare
  - Email

È consigliato fornire inoltre alcune informazioni aggiuntive, quali:

- Premi
- Costo iscrizione
- Numero di turni
- Ecc...

Queste informazioni sono sicuramente propedeutiche alla buona riuscita del torneo, sebbene non strettamente necessarie. È altresì possibile indicare il numero massimo di persone ammissibili ad un torneo specificandone i motivi (*esempio capienza del locale, indisponibilità di tempo che obbliga a dover ridurre il numero di turni e dunque il numero di partecipanti, ecc...*). Questi motivi però, dovranno comunque essere comprovati dallo staff BIG, tenendo presente che un torneo ufficiale deve sempre avere un carattere "open" e dunque deve dare la possibilità a tutti (*specie a coloro che si portano la propria scatola del gioco*) di potervi partecipare.

## 2. Partecipare ad un Torneo

Per partecipare ad un torneo è solitamente sufficiente presentarsi nel luogo del torneo all'orario indicato. Le cause che possono impedire la partecipazione ad un torneo sono:

- Numero Limitato di Scatole del Gioco
- Numero Limitato di posti nel luogo di svolgimento del torneo

Per ovviare a questi due problemi ci sono due soluzioni. La prima consiste nel portare al torneo la propria scatola del gioco, che vi garantirà la partecipazione. La seconda consiste nel preiscriversi al torneo.

Al momento non è possibile pre-iscriversi tramite uno strumento specifico sul nostro sito, ma, per ogni torneo, viene reso pubblico l'indirizzo email dell'organizzatore e il suo numero di telefono, che possono essere utilizzati per comunicare all'organizzatore la propria presenza.

Nel caso dovesse capitare di dover porre un limite all'iscrizione al torneo, si darà la prelazione a chi porta la propria scatola, e, nel caso non ce l'aveste, a chi si è pre-iscritto prima.

### 2.1 Dati Richiesti

Al momento dell'iscrizione al torneo, l'organizzatore chiederà dei dati personali utili al solo fine di:

- 1) inserire il giocatore nelle classifiche sul nostro sito
- 2) per tenere aggiornato il giocatore sugli eventi che la BIG promuove e organizza
- 3) per contattare il giocatore in occasione delle finali nazionali.

I dati richiesti sono:

- Nome
- Cognome
- Email
- Data di Nascita

È possibile lasciare opzionalmente alcune informazioni aggiuntive:

- Numero di Telefono: usato esclusivamente in occasione delle finali nazionali.
- Nick name del portale "boardgamearena.com": può essere utile per la gestione della nostra torneistica online

### 3. Condotta di Gioco

I giocatori sono tenuti a osservare le regole, 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 lo statino è stato compilato e firmato dai partecipanti e il gioco è stato “ri-setuppato” per i turni successivi o sistemato e consegnato al proprietario.

È possibile rifare una mossa ogni qualvolta questa non abbia creato situazioni irreversibili, o non abbia influito su una decisione già presa da un altro giocatore, e se la ricostruzione della situazione precedente non comporta una perdita di tempo considerevole. È anche possibile rifare una mossa, 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 esterno, se presente, o da 3 giocatori presi da altri tavoli con comprovata esperienza.

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 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 esterno, 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, abbiamo voluto un pochino rivoluzionare il vecchio sistema, introducendo 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 nuovo 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 se e solo se due giocatori hanno ottenuto gli stessi identici piazzamenti

## 4.1 Abbinamento alla Svizzera

A meno di diversa indicazione 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, ecc.

## 4.2 Tie Breaker

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*” (*Percentuale Bravura Giocatore*) 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  $\frac{A}{A+B+C} = \frac{82}{82+60+43} = 0.4432$  )
- 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

## 4.3 Giochi da 2 giocatori: “fase finale con eliminazione diretta”

Nel caso di tornei di giochi da 2 giocatori con 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.

Tra un turno e l’altro di eliminazione diretta nel generare la classifica verrà comunque utilizzato il meccanismo alla svizzera, quindi a parità di punti chi ha giocato al tavolo 1 sarà primo, chi ha giocato al tavolo 2 sarà secondo, e via dicendo.



## 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 che ha un campionato BIG 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.

Nella classifica hardcore vanno tutti i tornei multigioco e i tornei dei giochi scelti per la successiva finale hardcore.

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:

$$\text{PunteggioGuadagnato} = (\text{PuntiBase} + \text{PuntiPremio}) * \text{moltiplicatoreELO}$$

### 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:

$$R = 0 - 1000$$

In base al numero di giocatori  $n$ , R viene suddiviso in  $2n$  sottosezioni, ed ogni giocatore guadagna il valore della fascia dispari in base alla sua posizione.

Tornei con meno di 6 partecipanti danno punteggi dimezzati

#### *Esempio: Torneo da 6 Giocatori*

Base

Fasce	Punti	Posizione
1000	<b>916.67</b>	<b>1</b>
<b>916.67</b>		
833.34	<b>750</b>	<b>2</b>
<b>750</b>		
666.67	<b>583.34</b>	<b>3</b>
<b>583.34</b>		
500		

<b>416.67</b>	<b>416.67</b>	<b>4</b>
333.34		
<b>250</b>	<b>250</b>	<b>5</b>
166.67		
<b>83.33</b>	<b>83.33</b>	<b>6</b>
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:

$$PuntiPremio = \frac{PuntiPremioBase}{Posizione}$$

Dove *PuntiPremioBase* corrisponde a:

$$PuntiPremioBase = \left( P_{min} + \left( (P_{max} - P_{min}) \cdot \frac{n - G_{P_{min}}}{G_{P_{max}} - G_{P_{min}}} \right) \right)$$

Con:

$$P_{min} = \text{Punti Premio Minimi} = \mathbf{200}$$

$$P_{max} = \text{Punti Premio Massimi} = \mathbf{1000}$$

$n$  = numero di giocatori al torneo

$$G_{P_{min}} = \text{Giocatori Premio Minimi} = \mathbf{6}$$

$$G_{P_{max}} = \text{Giocatori Premio Massimi} = \mathbf{36}$$

## 5.3 Moltiplicatore ELO

Per tenere conto della “difficoltà” del torneo, si è deciso di introdurre un modificatore ELO che va a modificare del  $\pm 10\%$  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  $\pm 100$  punti ELO. Ci sono alcuni casi limite in cui questa differenza è più alta, ma abbiamo deciso di limitarli a 100.

Quindi, 100 è il +10% e -100 è il -10%, che viene poi applicato al punteggio. Scritto in formula abbiamo:

$$\text{DeltaELO} = \frac{\text{EloMedia} - \text{EloGiocatore}}{1000}$$

Con:

$$-0.1 < \text{DeltaELO} < 0.1$$

E:

$$\text{MoltiplicatoreELO} = 1 + \text{DeltaELO}$$

## 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 diverse metodologie di asta, alcune adatta ad alcuni giochi, altre adatte ad altri giochi, qui riassunte in 3 categorie. Non è da escludere che per alcuni giochi vengano applicate più tipologie di asta combinate indicate nel regolamento del singolo gioco.

#### 6.1.1 Asta di tipo A: Asta sulla posizione al tavolo

A meno di diversa indicazione su un particolare gioco, le posizioni al tavolo vengono stabilite mediante asta a rilancio in punti vittoria a partire dal primo giocatore in statino. Posizioni successive alla prima scelta vengono assegnate sempre tramite asta. Le aste vengono effettuate a set-up fatto, ossia quando i giocatori hanno il maggior numero di informazioni possibili, ed assegnano la posizione di partenza, in base alla quale successivamente (*cioè a posizioni assegnate*) verranno scelti o attribuiti eventuali bonus o malus come da regolamento di ogni gioco. Detto in altre parole, chi vince un'asta sceglie se partire primo, secondo, terzo o quarto, e così via (*tra le posizioni ancora disponibili*). Poi, in base alla posizione scelta, seguendo le regole del gioco, sceglie o gli vengono assegnate le varie dotazioni iniziali. Il tutto salvo dove diversamente specificato. Qualora non sia possibile effettuare l'asta in punti vittoria, ad esempio in giochi come *Istanbul*, al primo in ordine di statino sarà data facoltà di scegliere la posizione di partenza e così via.

## 6.1.2 Asta di tipo B: Asta per la Fazione/Razza per giochi con partenza asimmetrica

In giochi con partenza asimmetrica, dal 2019, è stata introdotta una nuova modalità di asta (a cui ci si riferisce spesso come “asta alla EVO”) per scindere l’asta per la posizione di partenza da quella per scegliere la razza/fazione/potere speciale con la quale giocare la partita.

In questa modalità di asta, applicabile solo in giochi che prevedono una partenza asimmetrica (Razze, fazioni, clan, personaggi, abilità, ecc...), ogni giocatore, al suo turno, è libero di puntare sull’elemento asimmetrico (da qui in poi denominato “razza”) che preferisce, avendo così la certezza di sapere su cosa si sta puntando. L’asta procede in senso orario fino a quando ciascun giocatore non avrà una puntata valida (*non rilanciata*) per una razza. Ecco spiegato nel dettaglio come si svolge questa asta:

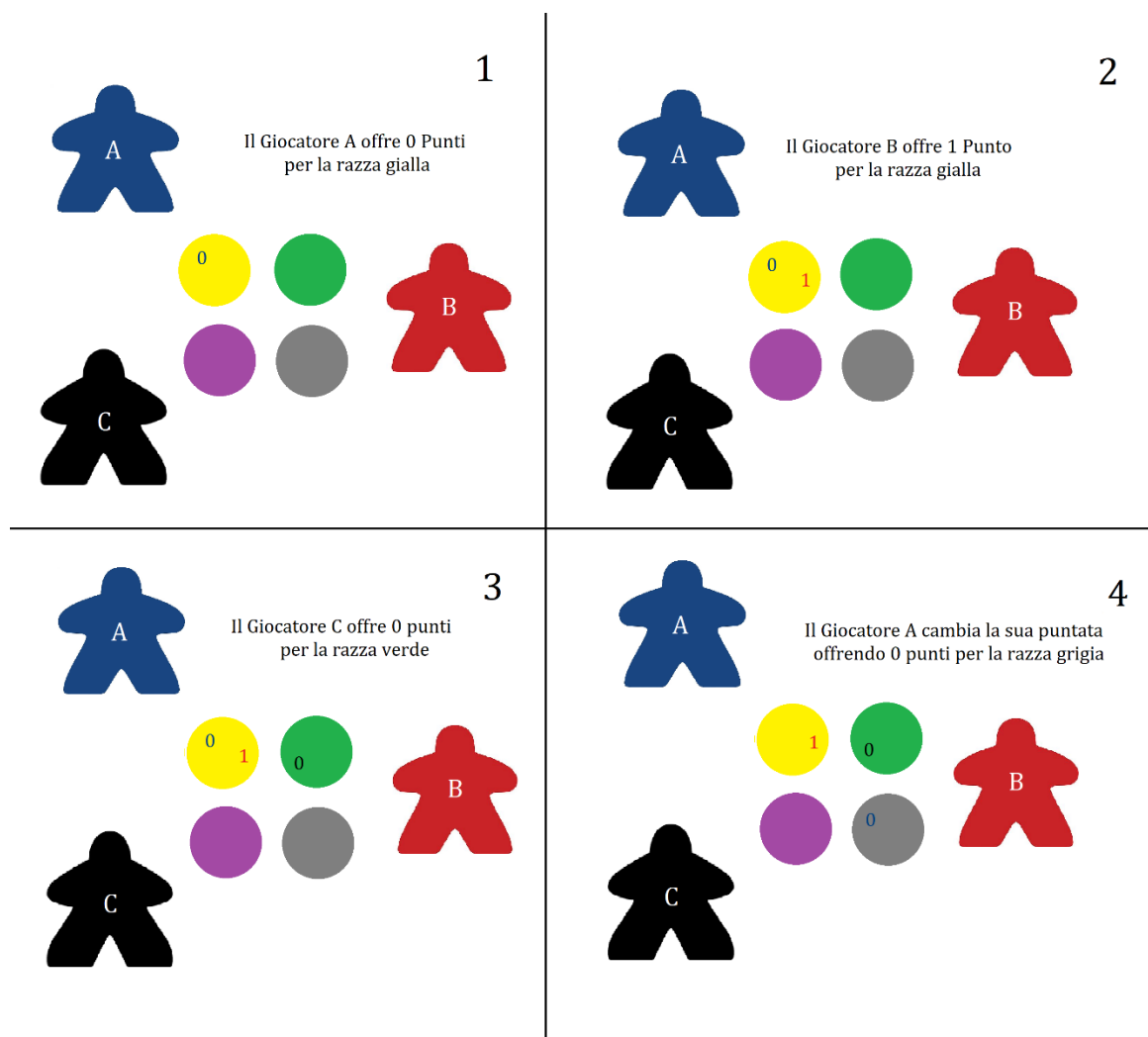
Siano  $n$  il numero di giocatori al tavolo, e  $n + 1$  il numero di razze estratte. Il giocatore A, primo a scegliere, può decidere di puntare  $x$  punti (*un minimo di 0*) su una delle  $n + 1$  razze estratte.

In questo esempio assumiamo di avere 3 giocatori. Diciamo che punta 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, diciamo 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*).

Dopo aver fatto questo, sarà necessario integrare con una veloce asta di tipo A, per decretare le posizioni al tavolo.

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



### 6.1.3 Asta di tipo C: Asta alla “7 Wonders”

Questo particolare tipo di asta è una variante della tipologia A pensata per giochi in cui non c'è una posizione iniziale (infatti a 7 Wonders il gioco è simultaneo), mentre è importante astare per la meraviglia (*nel caso di 7 Wonders*) o in generale per l'elemento asimmetrico (*se c'è*).

Si procede in senso orario a partire dall'ordine di statino, e il primo giocatore dichiara per quale meraviglia sta puntando dei punti, e quanti punti decide di offrire (*sempre un minimo di 0*). Il secondo giocatore può decidere di rilanciare per quella meraviglia, o di passare (*uscire da quell'asta*). Se un giocatore passa, non può più rientrare in gioco per quella specifica meraviglia, ma potrà rilanciare per quelle successive. Quando tutti i giocatori (*tranne chi detiene la puntata più alta*) passano, la prima asta termina e il giocatore vincente si aggiudica la meraviglia. Si procede in questo modo fino a che ogni giocatore ha la propria meraviglia.

Questa tipologia di asta può essere utilizzata al posto dell'asta di tipo B per tutti i giochi con componente asimmetrica, integrata con una veloce asta di tipo A, per decretare le posizioni al tavolo.

## 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.

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.

### 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](#).

Generalmente, 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 46 giorni prima della finale stessa (a meno di casi particolari), in quanto il 45esimo giorno viene inviata una 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 conferma di iscrizione.

Per le riserve, verrà aperta una prima finestra temporale dopo 15 giorni, garantendo una parte dei posti extra in base a quanti hanno confermato l’assenza.

Dopo ulteriori 15 giorni invece (*e cioè 15 giorni prima della finale*) viene inviata una terza email, che apre la convocazione libera a tutti e 64 i giocatori, e, in base ai posti rimasti, chi prima arriva meglio alloggia!

Nel caso in cui ci siano dei giocatori presenti in classifica, ma non nei primi 64, che volessero partecipare alla finale, possono inviare richiesta di partecipazione a tale finale via email all’indirizzo [info@boarditaliangamers.it](mailto:info@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. 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.

## 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 una copia del gioco, la partecipazione alla finale sarà determinata dal numero di scatole disponibili. Nel caso ci si presentasse in ritardo, 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, in cui ci saranno uno o più turni ad eliminazione diretta, in base al gioco, che permetteranno a tutti i qualificati a questa fase di vincere il titolo senza considerare i piazzamenti ottenuti durante la fase eliminatoria (*se non per stabilire gli accoppiamenti ed iniziare la fase finale*). A questa regola fa eccezione la finale Hardcore Games, in quanto tutti i turni sono giocati su giochi diversi, il che rende la finale non applicabile.

### 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, si è deciso di utilizzare i “cubi segna tempo”, degli apparecchi elettronici di forma cubica, con 6 facce, ciascuna contenente un timer indipendente. Il cubo attiva lo scorrimento del tempo solo della faccia attualmente soprastante, e ruotandolo si passa la mano al giocatore successivo. I cubi verranno utilizzati in tutte le finali nazionali, salvo dove indicato diversamente (*nei regolamenti dei singoli giochi*).

Ogni giocatore verrà associato alla faccia del cubo corrispondente al colore che ha scelto all'inizio della partita, che riporterà inizialmente il tempo a disposizione per disputare la partita. Il tempo a disposizione cambierà in base al gioco e avrà un minutaggio congruo alle tempistiche dello stesso, come indicato nei regolamenti specifici di ogni gioco.

La faccia col proprio colore sarà attiva durante il proprio turno di gioco (*che comprende anche ogni tipo di rendita personale*). Il turno sarà da considerarsi a tutti gli effetti concluso quando la faccia del cubo verrà girata su quella del giocatore successivo.

Il cubo dovrà essere sempre attivo sul colore di uno dei giocatori, fatta eccezione per alcune fasi di “refill” indicate dagli organizzatori, durante la quale si può usare una faccia “neutra” inutilizzata.

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. E' 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 il cubo è stato utilizzato male e/o si è abusato delle facce neutro. 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 sia inferiore al necessario è facoltà degli organizzatori decidere quali tavoli non utilizzino il cubo.



## 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 e non ci sono ulteriori particolarità da considerare.

Per tutto quello che non è 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 è condivisa

*Controllo del Tempo:* è facoltà dell'organizzatore di un torneo definire limiti temporali di svolgimento delle partite (con cubi segnatempo oppure 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.

#### 8.1.1 Giochi da 2 giocatori

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

Saranno accettati anche tornei con meno di 6 partecipanti, ma avranno un punteggio dimezzato in classifica. Per tornei con 4 partecipanti 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.

*Numero di giocatori per tavolo:* **2**

Numero di Giocatori	Numero Minimo di Turni
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:

Partecipanti	Qualificazione	Casi Possibili	Fasi Finali
6	3 Turni	1 giocatore ha 3 vittorie	Non necessarie ( <i>chi ha fatto le 3 vittorie nelle fasi di qualificazione è il vincitore</i> )
		3 giocatori hanno 2 vittorie	Il primo va direttamente in <b>finale</b> , e gli altri due disputano una <b>semifinale</b>
7 - 8	3 Turni	4 qualificati alla fase finale	<b>Semifinali + Finale</b>
9 - 10	3 Turni	4 giocatori con 2 o 3 vittorie	<b>Semifinali + Finale</b>
		5 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 3 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 2 fanno i <b>quarti di finale</b>
		6 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 4 fanno i <b>quarti di finale</b>
11 - 12	3 Turni	5 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 3 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 2 fanno i <b>quarti di finale</b>
		6 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 4 fanno i <b>quarti di finale</b>
		7 giocatori con 2 o 3 vittorie	Il primo giocatore va diretto in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 6 fanno i <b>quarti di finale</b>
13 - 14	3 Turni	6 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 4 fanno i <b>quarti di finale</b>
		7 giocatori con 2 o 3 vittorie	Il primo giocatore va diretto in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 6 fanno i <b>quarti di finale</b>
		8 giocatori con 2 o 3 vittorie	<b>Quarti + Semifinali + Finali</b>
15 - 16	3 Turni	8 qualificati alla fase finale	<b>Quarti + Semifinali + Finali</b>
17 - 18	4 Turni	5 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 3 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 2 fanno i <b>quarti di finale</b>
		6 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 4 fanno i <b>quarti di finale</b>
		7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 6 fanno i <b>quarti di finale</b>
19 - 20	4 Turni	6 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 4 fanno i <b>quarti di finale</b>
		7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 6 fanno i <b>quarti di finale</b>
21 - 22	4 Turni	6 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 4 fanno i <b>quarti di finale</b>
		7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 6 fanno i <b>quarti di finale</b>
		8 giocatori con 3 o 4 vittorie	<b>Quarti + Semifinali + Finali</b>

23 - 24	4 Turni	7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 6 fanno i <b>quarti di finale</b>
		8 giocatori con 3 o 4 vittorie	<b>Quarti + Semifinali + Finali</b>
25 - 26	4 Turni	6 giocatori con 3 o 4 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 4 fanno i <b>quarti di finale</b>
		7 giocatori con 3 o 4 vittorie	Il primo giocatore va diretto in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 6 fanno i <b>quarti di finale</b>
		8 giocatori con 3 o 4 vittorie	<b>Quarti + Semifinali + Finali</b>
27 - 28	3 Turni	13 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 3 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 10 fanno i <b>quarti di finale</b>
		14 giocatori con 2 o 3 vittorie	I primi 2 giocatori vanno diretti in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 12 fanno i <b>quarti di finale</b>
		15 giocatori con 2 o 3 vittorie	Il primo giocatore va diretto in <b>semifinale</b> , mentre gli altri 14 fanno i <b>quarti di finale</b>
29 - 32	3 Turni	16 qualificati alla fase finale	<b>Ottavi di Finale + Quarti di Finale + Semifinali + Finali</b>
33 - 48	5 Turni	8 qualificati alla fase finale	<b>Quarti + Semifinali + Finali</b>

### 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 minimo di giocatori per torneo: 6*

*Numero consigliato di giocatori per tavolo: 3*

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

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

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

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 un grafico sulle modalità della finale nazionale in base al numero di partecipanti:

Partecipanti	Qualificazione	Casi Possibili	Fasi Finali
6 - 8	<b>2 Turni</b>	4 qualificati alla fase finale	<b>Finale</b>
9 - 32	<b>3 Turni</b>	4 qualificati alla fase finale	<b>Finale</b>
33 - 64	<b>4 Turni</b>	4 qualificati alla fase finale	<b>Finale</b>

## 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*

*Asta per posizioni di partenza: in punti vittoria.*

*Note:*

Sono validi ai fini della qualificazione per la finale nazionale:

- Tutti i tornei multigioco composti da giochi presenti nel nostro elenco “multigioco” (*che trovate alla [sezione apposita](#)*) o tornei composti da giochi presi dal nostro elenco.
- Tutti i tornei multigioco che contengono sia giochi presenti nella nostra lista più giochi fuori lista (MA SOLO SE APPROVATI DAL DIRETTIVO BIG)

I giochi di cui viene richiesta l’approvazione, una volta approvati, entrano a far parte della lista “multigioco”.

### 8.2.2 Finale Nazionale

La finale nazionale sarà composta da 4 partite a 4 giochi diversi, scelti tra giochi gestionali che non hanno un campionato nazionale gestito da BIG.

#### *Scelta dei Giochi*

La scelta dei giochi avverrà seguendo le seguenti indicazioni:

- 1 gioco verrà scelto a votazione dai partecipanti della finale nazionale precedente (scegliendo da una lista da noi fornita)
- 1 gioco verrà scelto dal direttivo BIG (*tipicamente una novità*)
- 2 giochi verranno scelti in base al numero di tornei fatti durante l’anno precedente alla finale (*a questa classifica concorrono sia i tornei monogioco che i tornei multigioco che contengono quel determinato gioco*).

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*).

**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 nelle varie finali, 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

### 8.2.3 Lista dei Giochi Hardcore

La seguente lista contiene tutti i giochi di cui è possibile organizzare tornei omologati BIG. La versione eventualmente più aggiornata è visibile sul sito BIG.

1. Alta Tensione
2. Amerigo
3. Bora Bora
4. Brass
5. Bruges
6. Castles of Burgundi
7. Caverna
8. Caylus
9. Clans of Caledonia
10. Coloni di Catan
11. El Grande
12. Festa per Odino
13. First Class
14. Firenze: The Board Game
15. Firenze: The Card Game
16. Gaia Project
17. Glass Road
18. Goa
19. Great Western Trail
20. Hawaii
21. Imperial
22. Istanbul
23. Jerusalem
24. Keyper
25. Kingsburg
26. L'Oracolo di Delphi
27. Le Havre
28. Lorenzo il Magnifico
29. Madeira
30. Mombasa
31. Multigioco
32. Nations

33. Navegador
34. Nell'Anno del Dragone
35. Nippon
36. Notre Dame
37. Ora et Labora
38. Orleans
39. Pantheon
40. Photosyntesis
41. Principi di Firenze
42. Pulsar 2849
43. Quarto
44. Race For The Galaxy
45. Railroads Revolution
46. Riverboat
47. Russian Railroads
48. San Pietroburgo
49. Scythe
50. Signorie
51. Star Realms
52. Terraforming Mars
53. The Golden Ages
54. Through the Ages
55. Thurn und Taxis
56. Trajan
57. Troyes
58. Tzolk'in
59. Vanuatu
60. Vasco da Gama
61. Village
62. Zanghuo

## 8.3 Singoli giochi

In questa sezione viene riportato soltanto quanto differisce dalle indicazioni generali.

### 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

*Asta per posizioni di partenza:* in punti vittoria, chi vince sceglie se partire primo o meno. L'asta si fa dopo che ogni giocatore avrà pescato la sua prima tessera.

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

*Pareggio:* vittoria condivisa

### 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.



### 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.

### 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  $n + 1$  meraviglie, dove  $n$  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. E' 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.

### 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:* in punti vittoria. 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.

*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	<b>2 Turni</b>	3 qualificati alla fase finale	<b>Finale</b>
7 - 12	<b>3 Turni</b>	3 qualificati alla fase finale	<b>Finale</b>
13 - 24	<b>3 Turni</b>	9 qualificati alla fase finale	<b>Semifinali + Finale</b>
25 - 27	<b>3 Turni</b>	7 qualificati alla fase finale	Il primo giocatore va diretto alla <b>finale</b> , gli altri 6 fanno le <b>semifinali</b>
28 - 33	<b>3 Turni</b>	9 qualificati alla fase finale	<b>Semifinali + Finale</b>
34 - 48	<b>4 Turni</b>	9 qualificati alla fase finale	<b>Semifinali + Finale</b>

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 più di quanto indicato nelle indicazioni generali per i giochi da più di 2 giocatori per tavolo

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

*Tempo massimo per giocatore:* -

*Set-up:* si danno 3 monete a testa, si estraggono  $n + 1$  meraviglie, dove  $n$  è il numero di giocatori.

*Abbinamento:* svizzera

*Asta per posizioni di partenza:* in punti vittoria. Ci si siede in ordine di statino. Il primo in statino 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 proseguono con una seconda asta e una terza asta fino ad assegnare ad ognuno una meraviglia.

*FAQ:*

*Note:*

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

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

### 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 5 "razze" per tutti i tavoli (*colore e lato, non solo colore*).

## 2° Turno

Estrazione di 5 “razze” per tutti i tavoli (2 del colore e lato precedentemente escluso, 3 prese dai 5 colori precedentemente utilizzati, ma con lati non usati).

## Eventuale 3° Turno

Estrazione di 4 “razze” precedentemente escluse per tutti i tavoli + 1 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  $n + 3$  tessere “rendita/bonus di fine turno”, dove  $n$  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 né 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.

## 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 obiettivo 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.

### 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:* vittoria condivisa.

### 8.3.10 Concordia

*Numero consigliato di giocatori per tavolo: 4*

*Tempo massimo complessivo di gioco: 80 minuti*

*Tempo massimo per giocatore: 20 minuti*

*Set-up:* il primo giocatore parte con 5 soldi, il secondo con 6, il terzo 7, il quarto 8.

*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.

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

### **8.3.11 Russian Railroads**

*Tempo massimo complessivo di gioco: 80 minuti*

*Tempo massimo per giocatore: 20 minuti*

*Set-up:* ogni giocatore parte con 5 omini (*se si gioca in 4*) o 6 omini (*se si gioca in 3*) e 1 moneta. Il quarto giocatore sceglie 1 bonus tra moneta, avanzamento binario nero, avanzamento industria, stella raddoppio punteggio binario, e a scalare gli altri, eccetto il primo che non prende alcun bonus.

*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.

*Pareggio:* vittoria condivisa.

### **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:* 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. Il 4° sceglie per primo il personaggio. Il 3° sceglie per secondo il personaggio. Il 2° sceglie per terzo il. Il 1° sceglie uno dei 2 personaggi rimanenti. Ora tutti scelgono i 2 obiettivi iniziali e poi tirano i dadi. Scegliendo il personaggio naturalmente si sceglierà automaticamente anche il contratto iniziale associato.

*FAQ:*

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

*Pareggio:* vittoria condivisa.

### 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.

*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.

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

### 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.

*Abbinamento:* svizzera

*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.

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

### 8.3.15 Ticket to Ride

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) Nella variante 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.

*Pareggio:* dipende dall'espansione utilizzata.

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

### 8.3.16 Perudo

*Numero consigliato di giocatori per tavolo:* 6

*Numero minimo di turni:* 1 in più di quanto indicato nelle indicazioni generali per i giochi da più 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.

*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,*

*due 4 → due 5 → tre 2 → 2 teste → cinque 4 → cinque 6 → sei 2 → 3 teste → sette 3*

Non verrà applicata la variante del "calza". La variante del "palifico" si può applicare solo se complessivamente sono rimasti 6 o più dadi. 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)



## 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 una libertà nel 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.

**La finale si svolgerà su 4 turni. Tutti i giocatori disputeranno obbligatoriamente 3 turni, accederanno al 4° turno solo i primi 8 giocatori.** Tutti i turni si svolgeranno con abbinamento alla svizzera. Tutti i risultati ottenuti concorreranno con lo stesso peso a determinare la classifica finale.

**I soldi per pagare le carte giocate, realizzare i progetti standard, rivendicare una milestone o un riconoscimento, si pagano lasciando i cubetti visibili da una parte prima di effettuare le azioni corrispondenti (ossia si pagano le azioni nel proprio tempo cubo). Nel tempo neutro vengono eseguiti i draft, le aste, i set-up e i deset-up. Nel proprio tempo cubo si eseguono le 2 azioni e si prendono le rendite (in modo che tutti possano controllare).**

**Premesse:**

Per velocizzare le partite verrà introdotta, a partire dal secondo turno, una variante che definiamo “governo mondiale simmetrico” che contempla l’alzare tutti i parametri globali (temperatura, ossigeno, acqua, terraformazione di Venere) di un livello alla fine della 3°, 6°, 9°, 12°, 15° generazione. L’oceano viene piazzato nel posto legale più in alto e più a sinistra possibile. Qualora questo comporti il raggiungimento del massimo livello dei parametri di ossigeno, temperatura, acqua, la generazione successiva non verrà disputata e si procederà immediatamente al calcolo dei punti.

**Turno 1.** Set up: mappa base, carte del solo base, senza espansioni e senza carte promo. Distribuire 10 carte per giocatore. Preparare scoperte n coppie di corporazioni dove n=numero di giocatori. Asta per una coppia di corporazioni (base). Asta per la posizione al tavolo. Ci si siede secondo il nuovo ordine di gioco. Draft delle 10 carte. In ordine di turno si rivela la corporazione scelta. In ordine di turno e nel proprio tempo cubo si scartano le carte non scelte e si pagano quelle scelte.

**Tempo cubo 25 minuti a giocatore, tempo totale di gioco 2 ore e 30 minuti.**

**Turno 2.** Set up: **mappa Hellas, carte del base + Venus**, senza carte promo. Distribuire 10 carte per giocatore. Preparare scoperte n coppie di corporazioni dove n=numero di giocatori. Asta per una coppia di corporazioni (Base + Venus). Asta per la posizione al tavolo. Ci si siede secondo il nuovo ordine di gioco. Draft delle 10 carte. In ordine di turno si rivela la corporazione scelta. In ordine di turno e nel proprio tempo cubo si scartano le carte non scelte e si pagano quelle scelte.

**Tempo cubo 30 minuti a giocatore, tempo totale di gioco 2 ore e 45 minuti.**

**Turno 3.** Set up: mappa **Elysium, carte del base + Venus + prelude**, senza carte promo. Distribuire 10 carte per giocatore. Preparare scoperte n coppie di corporazioni dove n=numero di giocatori. Preparare scoperte n quaterne di preludi dove n=numero di giocatori. Asta per una coppia di corporazioni (Base +

Venus + Prelude). Asta per le quaterne di preludi. Asta per la posizione al tavolo. Ci si siede secondo il nuovo ordine di gioco. Ci si siede secondo il nuovo ordine di gioco. Draft delle 10 carte. In ordine di turno si rivela la corporazione scelta. In ordine di turno e nel proprio tempo cubo si scartano le carte non scelte e si pagano quelle scelte, poi ogni giocatore sceglie e rivela 2 dei 4 preludi (eseguendone eventualmente le azioni corrispondenti come girare carte o piazzare tessere).

**Tempo cubo 30 minuti a giocatore, tempo totale di gioco 3 ore.**

**Turno 4.** Set up: mappa scelta (per tutti) dal 1° giocatore in classifica, carte del base + Venus + Prelude + Colonies, senza carte promo. Sorteggio delle 6 colonie. Distribuire 10 carte per giocatore. Preparare scoperte n coppie di corporazioni (Base + Venus + Prelude + Colonies) dove  $n$  = numero di giocatori. Preparare scoperte n quaterne di preludi dove  $n$ =numero di giocatori. Asta per una coppia di corporazioni (Base + Venus + Prelude + Colonies. Asta per le quaterne di preludi. Asta per la posizione al tavolo. Ci si siede secondo il nuovo ordine di gioco. Draft delle 10 carte. In ordine di turno si rivela la corporazione scelta. In ordine di turno e nel proprio tempo cubo si scartano le carte non scelte e si pagano quelle scelte, poi ogni giocatore sceglie e rivela 2 dei 4 preludi (eseguendone eventualmente le azioni corrispondenti come girare carte o piazzare tessere).

**Tempo cubo 40 minuti a giocatore, tempo totale di gioco 3 ore e 30 minuti.**

Reminder set up:

- sorteggio mappa
- sorteggio n coppia corporazioni
- sorteggio n quaterna prelude
- sorteggio  $n+2$  colonie
- carte a giocatore
- Asta coppia corporazioni
- Asta quaterna prelude
- Asta posizione
- Sedersi in ordine
- Draft
- In ordine dal primo giocatore Rivelare corporazione
- In ordine dal primo giocatore Scegliere e pagare carte, poi aggiornare indicatori
- In ordine dal primo giocatore Rivelare 2 prelude, aggiornare indicatori e eseguire azioni prelude.

## 9. Tornei Online organizzati da BIG

Come i partecipanti ai nostri tornei sapranno, la torneistica online ha sempre affiancato la torneistica dal vivo, garantendo anche a chi non ne aveva la possibilità di confrontarsi con i migliori giocatori in Italia. Tuttavia, dal 2020, per via della crisi Coronavirus, per forza di cose le nostre attività online sono incrementate di molto, portandoci a riflettere su nuovi metodi più efficaci per permettervi di godere appieno del nostro servizio, e al contempo favorirci nella gestione dello stesso.

In particolare, da dicembre 2020 è partita una nuova collaborazione, che ci ha permesso non solo di snellire le procedure di iscrizione ai tornei online, ma di mettere in palio dei premi (*sotto forma di buoni acquisto per giochi da tavolo*) dedicati a chi si aggiudichi le prime posizioni dei tornei!

### 9.1 Collaborazione con GetYourFun.it

Dovendo scegliere un partner in cui riporre la nostra fiducia per questo nuovo servizio, la nostra scelta è ricaduta su [GetYourFun.it](https://www.getyourfun.it), negozio online di giochi di tavolo giovane e con idee innovative. Anche grazie alla sua flessibilità e disponibilità è stato possibile partire con tutto ciò.

Troverete sempre i tornei targati BIG nella sezione apposita dello shop a cui potete accedere [CLICCANDO QUI](#). Inoltre troverete tantissime buone offerte per fare i vostri acquisti, navigate subito il negozio!

### 9.2 Iscrivervi ad un torneo online

Potete iscrivervi ad un nostro torneo online passando per il nostro sito, nella sezione tornei, o navigando direttamente al link riportato sopra, che rimanda alla pagina tornei BIG direttamente sullo shop. Vi basterà aggiungere al carrello i tornei che vi interessano, inserire i dati necessari, e completare l'acquisto! Sarà sempre possibile scegliere se iscriversi a pagamento (*concorrendo quindi alla possibilità di vincere il premio*) o gratuitamente. In entrambi i casi il torneo sarà valido ai fini delle nostre classifiche e qualificazioni alle rispettive finali!

Per maggiori dettagli vi invitiamo a consultare la newsletter dedicata:

<https://us16.campaign-archive.com/?u=2aeef127d5de8aa23edb5904f&id=7cdd9ae21b>

## 9.3 Suddivisione dei Premi

Per trasparenza, riportiamo una pratica tabella che illustra come suddivideremo i premi, in base al montepremi raccolto\*:

Montepremi	1° Premio	2° Premio	3° Premio	4° Premio	Premio di Consolazione
Inferiore a 9 €	100%	-	-	-	-
Da 9 € a 12,99 €	100%	-	-	-	Buono Sconto per Iscrizione a prossimo torneo**
Da 13 € a 19,99 €	65%	35%	-	-	Buono Sconto per Iscrizione a prossimo torneo**
Da 20 € a 29,99 €	50%	30%	20%	-	Buono Sconto per Iscrizione a prossimo torneo**
Da 30,00 € in su	40%	30%	20%	10%	Buono Sconto per Iscrizione a prossimo torneo**

\*il montepremi raccolto si intende al netto delle spese trattenute da BIG e GYF, che sono pari al 25% del totale.

\*\*il buono sconto sarà dell'importo simbolico di 2 €, che dovrà essere sottratto al montepremi per poi calcolare le percentuali di suddivisione

## 9.4 Cosa si vince?

Come detto sopra, la vincita corrisponderà ad un buono sconto dell'importo specificato nella tabella di suddivisione, per poter effettuare un acquisto presso il negozio nostro partner.

Se vincerete un premio, riceverete immediatamente l'accredito dell'importo sull'account dello shop con la quale vi siete registrati ed avete effettuato l'acquisto.

L'accredito avverrà sotto forma di punti fedeltà, che potrete spendere in fase di checkout al momento del vostro acquisto (*i vari premi che vincerete sono cumulabili*).

Per maggiori informazioni vi invitiamo a contattarci al nostro indirizzo email [info@boarditaliangamers.it](mailto:info@boarditaliangamers.it)