

# ALEATOR 10!

## Regolamento ufficiale

### 1) REGOLE GENERALI

- a) ALEATOR 10! è un campionato di giochi da tavolo organizzato da Aleator per celebrare il decennale della fondazione dell' associazione.
- b) Il campionato si svolgerà lungo tutto l'anno 2016 e sarà composto da cinque tornei di gioco da tavolo in concomitanza con altrettante Serate Ludiche Mensili.
- c) Ogni torneo sarà dedicato ad un periodo della storia di Aleator e lo ricorderà con il titolo e la locandina. I giochi non saranno a tema.
- d) Ogni torneo fornirà punti ai suoi partecipanti che, sommati, formeranno la classifica finale che incoronerà il campione di ALEATOR 10!

### 2) MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- a) Possono partecipare ai singoli tornei tutti i presenti alla SLAM, quindi anche gli ospiti non tesserati. Tuttavia solo i soci possono concorrere per il premio finale.
- b) Qualora ci fossero più partecipanti dei posti disponibili, si darà priorità ai soci.
- c) L'iscrizione sarà sempre gratuita, sia per i singoli tornei che per il campionato.
- d) Ovviamente i giochi saranno spiegati a inizio serata, quindi può partecipare anche chi non li conosce. Inoltre durante tutto il torneo ci sarà sempre qualcuno disponibile cui rivolgere eventuali domande per qualsiasi dubbio.

### 3) STRUTTURA dei singoli tornei

- a) Tutti i tornei avranno la struttura classica, ossia i concorrenti si affronteranno in una o più semifinali con uno o due giochi. I migliori classificati passeranno alla finale con un gioco diverso.
- b) I tornei si svolgeranno in presenza di almeno 8 giocatori e fino a un massimo di 20 con esclusione del caso 11 giocatori (per motivi di bilanciamento).
- c) Ogni semifinale conferisce punti sulla base della tabella seguente. Questi punti servono solo per l'accesso alla finale e non per la classifica generale del campionato.

Posizionamento	Partita a 3 giocatori	Partita a 4 giocatori	Partita a 5 giocatori
Vincitore	4	5	6
2°	2	3	4
3°	1	2	3
4°	-	1	2
5°	-	-	1

- d) Alla finale accedono sempre i vincitori delle semifinali, più gli altri sulla base dei punti conseguiti, fino al numero di giocatori previsto. In caso di pareggio per entrare in finale si risolverà con uno spareggio basato sui punti conseguiti nei giochi (vedi tabella). Ulteriori pareggi saranno risolti a Morra Cinese, al meglio delle tre.

- e) Il numero di finalisti dipende dal numero di giocatori totali, secondo la tabella seguente.

Giocatori del torneo	Giocatori della finale		
	Stone Age	Pitchcar	SmallWorld – Zooloretto – Livingstone
Da 8 a 10	4	5	4
Da 12 a 20	4	6	5

- f) Come sempre, nella finale i giocatori partiranno con una dotazione diversa in modo da favorire leggermente chi si è piazzato meglio nelle semifinali. In caso di pareggio entrambi i giocatori riceveranno la stessa dotazione e quello successivo scalerà di una posizione. (Esempio. Se ci sono due primi, il giocatore successivo sarà terzo).
- g) La classifica finale del torneo sarà compilata nel seguente modo:
- Prima tutti i finalisti, ordinati in base al solo risultato della finale.
  - Poi tutti gli altri, ordinati in base al risultato delle semifinali.
- h) Una volta redatta la classifica, i Punti Campionato saranno i seguenti:

Posizione	Punti Campionato
Vincitore	22 pt
2°	18 pt
3°	15 pt
4°	12 pt
5°	10 pt
6°	8 pt
7°	6 pt
Altri	4 pt

Nel caso di pareggio i punti si assegneranno per intero ad entrambi i concorrenti e il giocatore successivo perderà salterà una posizione.

Esempio: se due giocatori arrivano quinti a pari merito, ricevono entrambi 4pt. Il giocatore successivo si considererà settimo e prenderà 2pt.

- i) Possono concorrere alla classifica generale anche giocatori che non abbiano partecipato a tutti i tornei. Ai fini della classifica generale, per ogni giocatore saranno tenuti in considerazione i suoi 4 migliori risultati.
- j) Le semifinali avranno una durata massima di 1 ora, scaduta la quale scatterà la fine anticipata della partita. E' facoltà dell'organizzatore squalificare e/o penalizzare giocatori che ritardino deliberatamente lo scorrere del gioco.

4) GIOCHI PER LE SEMIFINALI

<b>GIOCO</b>	<b>REGOLAMENTO</b>	<b>REGOLA DI SPAREGGIO</b>
<b>ATLANTIS</b>	Regolamento standard. Variazione: il vincitore non pesca le ultime 4 carte nel turno in cui chiude la partita	Punti a fine partita.
<b>CARCASSONE</b>	Gioco base, senza fiumi. Variazione 1: ogni giocatore riceve 1 tessera monastero casuale. Quelle che avanzano sono rimesse nel mucchio. La tessera monastero iniziale può essere giocata in qualunque momento, al posto della tessere appena pescata. La tessera pescata e non giocata va eliminata. Variazione 2: alcune tessere vengono casualmente eliminate dal gioco all'inizio, in modo che ogni giocatore giochi un numero uguale di turni.	Punti a fine partita.
<b>RUSH AND BUSH</b>	Regolamento standard. 1 giro. Con 3 o 4 giocatori si usa 1 bot. Il percorso è assemblato a scelta dei giocatori con 8 tessere, ma soggetto ad approvazione dell'organizzatore. I ruoli vengono estratti casualmente, dopo la costruzione del percorso. Ordine di turno estratto casualmente.	1° criterio: Valore del parametro stella a fine partita. 2° criterio: Valore del parametro Salute a fine partita.
<b>COLORETTO</b>	Regolamento standard con 3 turni di gioco. Nella prima manche regolamento colorato, nella seconda regolamento in bianco e nero	Punti conseguiti a fine partita.
<b>DOMINION</b>	Regolamento standard. Configurazione iniziale estratta a caso tra quelle indicate nel manuale (uguale per tutti i tavoli).	Punti conseguiti a fine partita.

## 5) GIOCHI PER LE FINALI

GIOCO	REGOLAMENTO	DOTAZIONE INIZIALE	REGOLA DI SPAREGGIO
<b>SMALL WORLD</b>	Regolamento standard Posizioni intorno al tavolo corrispondenti alla classifica. Giocatore iniziale è il 1° classificato.	1°: 9 soldi 2°: 7 soldi 3°: 5 soldi 4°: 3 soldi 5°: 1 soldo	1°: Monete a fine partita. 2°: Tasselli sulla plancia.
<b>ZOOLORETTO</b>	Regolamento standard. Posizioni intorno al tavolo corrispondenti alla classifica. Giocatore iniziale è il 1° classificato.	1°: 3 monete 2°: 2 monete 3°: 2 monete 4°: 2 monete 5°: 1 moneta	1°: Punti a fine partita. 2°: Monete a fine partita.
<b>PITCHCAR</b>	Regolamento standard (tre giri). Percorso assemblato a scelta dei giocatori ma sottoposto all'approvazione dell'organizzatore. Griglia di partenza corrispondente alla classifica.		
<b>LIVINGSTONE</b>	Regolamento standard. Posizioni intorno al tavolo corrispondenti alla classifica. Giocatore iniziale è il 1° classificato.	1°: 5 monete 2°: 4 monete 3°: 3 monete 4°: 2 monete 5°: 1 moneta	1°: Punti a fine partita. 2°: Maggior quantità di monete donate.
<b>STONE AGE</b>	Regolamento standard con la seguente variante: in caso di membri della famiglia non sfamati, la penalità non sarà di 10pt fissi ma di 3pt per persona non sfamata. Posizioni intorno al tavolo corrispondenti alla classifica. Giocatore iniziale è il 1° classificato.	1°: 15 cibi 2°: 13 cibi 3°: 11 cibi 4°: 9 cibi	1°: Punti a fine partita.

## 6) CALENDARIO

Quello che segue è il calendario del torneo. Eventuali variazioni saranno comunicate per tempo ai soci tramite i canali usuali.

<b>27 FEBBRAIO 2016</b> <b>THE TEZMENCHAL ERA</b>		
<b>Periodo di riferimento</b> 2003 -2006	<b>Eventi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tezmenchal 1 - Danibaaan's Shield</li><li>• Tezmenchal 2 - Evil's Rebirth</li><li>• Tezmenchal Chronicles – Isla de la Muerte</li><li>• Tezmenchal 3 - The Redemption</li></ul>	<b>Presidenti</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Federico Panella</li></ul>
<b>Giochi delle semifinali</b>  CARCASSONNE		<b>Gioco della finale</b>  STONE AGE

<b>30 APRILE 2016</b> <b>THE LANDS OF NOWHERE ERA</b>		
<b>Periodo di riferimento</b> 2007 -2009	<b>Eventi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lands of Nowhere 1 - Beklimot</li><li>• Zordrak il grande</li><li>• Lands of Nowhere 2 - Il mare della verità</li><li>• Desperatio in Civitas</li><li>• Tergeste Salus et Pax</li><li>• Lands of Nowhere 3 - Il trono di Neos</li><li>• Clatroria</li></ul>	<b>Presidenti</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Federico Panella</li><li>• Michele Bellini</li><li>• Andrea Sperotto</li><li>• Andrea Furmenti</li></ul>
<b>Giochi delle semifinali</b>  COLORETTO		<b>Gioco della finale</b>  SMALL WORLD

<b>SLAM DI GIUGNO (DATA DA DEFINIRSI)</b>		
<b>VAMPIRI E FANTASMI</b>		
<b>Periodo di riferimento</b> 2010 -2011	<b>Eventi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mura Vuote – Belluno by night</li> <li>• For the Horde</li> <li>• Presagio di Morte</li> <li>• ---</li> <li>• Formula Aleator 1 e 2 (gdt)</li> <li>• Torneo Jenga + Carcassonne</li> </ul>	<b>Presidenti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Andrea Furmenti</li> <li>• Davide Sacchet</li> </ul>
<b>Giochi delle semifinali</b>		<b>Gioco della finale</b>
ATLANTIS		LIVINGSTONE

<b>24 SETTEMBRE 2016</b>		
<b>PIRATI !!!</b>		
<b>Periodo di riferimento</b> 2012	<b>Eventi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'ultimo Approdo – Finale Campionato GDR</li> <li>• ---</li> <li>• Formula Aleator 3 (gdt)</li> <li>• Campionato GDT</li> </ul>	<b>Presidenti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Davide Sacchet</li> </ul>
<b>Giochi delle semifinali</b>		<b>Gioco della finale</b>
RUSH AND BASH		PITCHCAR

<b>26 NOVEMBRE 2016</b> <b>ANGELI E PERE...</b>		
<b>Periodo di riferimento</b> 2013 - 2015	<b>Eventi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perché le pere cadono verso il basso</li> <li>• I Due Angeli</li> <li>• ---</li> <li>• Le iene (gdt)</li> <li>• 2013: i sopravvissuti (gdt)</li> <li>• Girolamo Segato (Spettacolo)</li> <li>• Aleator Domina! (gdt)</li> <li>• Fuga da Atlantide (gdt)</li> </ul>	<b>Presidenti</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alessio Riccardi</li> <li>• Marco Dall'O</li> <li>• Sara Trevisan</li> </ul>
<b>Giochi delle semifinali</b>  DOMINION		<b>Gioco della finale</b>  <b>ZOOLORETTO</b> + premiazioni

Per ogni dubbio o perplessità sul seguente regolamento è possibile scrivere a [informazioni@aleator.it](mailto:informazioni@aleator.it) o rivolgersi direttamente a Paolo Moro.