



## **Regolamento Trofeo Commands and Colors – Latina 2008 –**

In occasione della convention di Modena, l'associazione Casus Belli è lieta di organizzare il terzo appuntamento (dopo San Marino e Modena) live in Italia sul gioco Command and Colors -Ancients (GMT)

GM. Mauro Faina e Giuseppe Ercolano

Art. 1. Il trofeo Commands and Colors prevede che ogni partecipante sia in possesso di una copia della scatola base. Si provvederà a fornire copie di eventuali scenari aggiuntivi.

Art. 2. Ogni giocatore è tenuto a conoscere l'ultima edizione del regolamento, giunto alla seconda edizione e scaricabile dal sito della casa produttrice del gioco, la GMT games [www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com)

Art. 3. Orario. L'inizio del torneo e relativi accoppiamenti sono previsti per le ore 09.30 di sabato 4 ottobre

Art. 4. Formula. Nel caso di 8 o meno giocatori, si è stabilito di disputare un torneo secondo la formula svizzera. Ogni giocatore disputerà nella prima fase quattro incontri. Alla fine della prima fase, i primi 4 della classifica disputeranno le semifinali (accoppiamenti per sorteggio). A seguire la finale con i due vincitori delle semifinali. Nel caso di 16 giocatori, si formeranno quattro gironi. I vincitori di ogni girone disputeranno le semifinali. A seguire le finali. Comunque la formula potrà subire delle variazioni a seconda del numero degli iscritti e per eventuali problemi di orario. Per determinare la classifica finale ed evitare parità in classifica, si conteggeranno anche il numero dei banners conseguiti. Nel caso di due giocatori a pari merito nella classifica finale, sarà considerato il “quoziente” banners. Il giocatore con il differenziale più positivo, sarà considerato in vantaggio.

Art.5 . Scenari. Ecco la lista degli scenari prevista (potrebbe subire delle modifiche)

1° turno : Akragas (scatola base scenario n°1). Sabato 4 ottobre **h 09.00**

2° turno: Agrigentum (da C3 20). Sabato 8 **h 12.00** (eventuale proseguimento dopo pranzo)

3° turno: Bagradas (scatola base). Sabato 4 **h 15.30**

4° turno: Trebbia (scatola base). Sabato 4 **h 18.30** (eventuale proseguimento dopo cena)

Semifinali: Po River (C3 19) Domenica 5 **h.09.00**

Finali: Zama (scatola base). Domenica 5 **h 12.00**

Art. 6. Svolgimento degli incontri. I due contendenti di ogni partita lanceranno un dado per stabilire chi potrà scegliere per primo lo schieramento. Il giocatore potrà anche decidere di offrire banners per l'esercito desiderato. Ad esempio se a Zama, il giocatore vuole il Romano può decidere di offrire un banner o più. In questo caso il cartaginese dovrà raggiungere 7 banners vittoria anziché 8.

Art. 7. A differenza delle regole base, il vincitore dello scontro sarà si colui che avrà raggiunto il numero stabilito di banners, ma dovrà averne almeno due in più del suo avversario. Nel caso contrario la partita proseguirà fino al raggiungimento del risultato richiesto. Un pareggio si potrebbe determinare qualora si arrivi alla totale eliminazione dei due eserciti, senza la possibilità di stabilire un vincitore.

Art. 8. Si disputerà anche la finale per il terzo posto. Premiazione per i primi tre giocatori.