

NDF Remix - Regolamento torneo

Il torneo si svolge in tre differenti modalità:

1. Torneo Classico (consigliato ai ragazzi/adulti)
2. Torneo Duel (consigliato ai bambini dai 6 agli 8 anni ed ai principianti)
3. Torneo Mini (consigliato ai bambini dai 3 ai 5 anni)

Il torneo si svolge in differenti sessioni di gioco, che terminano in mattinata ed in serata.

Ad ogni singola sessione verrà proclamato un vincitore che riceverà un premio originale: una carta BANG! personalizzata.

Ogni giocatore è libero di giocare quanto tempo e quante partite desidera. Se si comincia una partita è doveroso terminarla. Abbandonare un tavolo comporta una penalità di 2000\$.

Ogni qual volta ci sono 5 giocatori (due nel caso del torneo BANG! Duel) in attesa e un tavolo libero si inizia una partita. Al termine della partita, dopo aver segnato i punteggi, i giocatori escono e se vogliono possono rimettersi in fila per giocare.

Ad ogni tavolo è presente un giudice che aiuta i ragazzi/bambini che non sanno le regole e che controlla il regolare svolgimento della partita.

Una volta che tutti hanno un personaggio, la partita può iniziare.

Al termine della partita l'arbitro, aiutato dai giocatori, completa la scheda della partita e assegna i punti.

A ogni giocatore spetta un ammontare di \$, come descritto nelle tabelle delle vincite che seguono.

VINCE LA LEGGE

GIOCATORI	4	5	6	7	8
SCERIFFO	1100	1200	1300	1400	1500
VICE VIVO	1000	1100	1200	1300	1400
VICE MORTO	600	700	800	900	1000
RINNEGATO ULTIMO	600	700	800	900	1000

VINCONO I FUORILEGGE

GIOCATORI	4	5	6	7	8
FUORILEGGE VIVO	1300	1400	1500	1600	1700
FUORILEGGE MORTO	900	1000	1100	1200	1300
RINNEGATO VIVO	400	500	600	700	800

VINCE IL RINNEGATO

GIOCATORI	4	5	6	7	8
RINNEGATO	1600	1700	1800	1900	2000
SCERIFFO MORTO	600	700	800	900	1000

TORNEO DUEL

GIOCATORI	2				
VINCITORE	1000				
SCONFITTO	400				

Al termine della **sessione** viene proclamato vincitore il giocatore che ha racimolato il maggior bottino.

N.B. Le regole di gioco sono solo i regolamenti del gioco base!

L'unica eccezione è data dal "GiraMmazzo": ad ogni giro di mazzo, dopo il mescolamento, ogni giocatore perde un punto vita partendo dal giocatore che per primo deve pescare una carta.

Le partite successive

L'arbitro predispone il necessario per il nuovo turno di gioco, disinfettando carte e tavoli.

Condotta di gara

I giocatori sono tenuti a seguire le regole del gioco e quelle del presente regolamento, a rispettare tutte le decisioni dell'arbitro e a comportarsi in maniera sportiva, rispettosa, leale ed educata in ogni momento.

L'imbroglio o una condotta non appropriata non sono tollerabili. Il giudice di gara ha la facoltà di togliere un punto vita ai giocatori che non rispettano le regole. Al giudice spetta la decisione finale su tutte le scelte. Le decisioni del giudice sono definitive e inappellabili.

Come sempre, per qualsiasi dubbio, curiosità, o domanda rimaniamo a disposizione!

Buon gioco!!