

Struttura del Torneo

- La quota di iscrizione sarà di € 10
- Sabato si disputerà la prima partita/le prime partite in base al numero dei partecipanti.
- I giocatori verranno assegnati in modo casuale alla partita del sabato, con una certa tolleranza in termini di tempo
- La prima partita di sabato inizierà alle 10:00, con ritrovo preventivo alle 09:00.
- La domenica consisterà in due partite, una composta dai vincitori della partita di sabato e una dai perdenti.
- La partita della domenica inizierà alle 10:00, con ritrovo preventivo alle 09:00.

Regole generali

- Twilight Imperium Quarta Edizione, con l'espansione La Profezia dei Re.
- Utilizzando Living Rules Reference v2.0, insieme ai chiarimenti forniti da Ernesto Vicinanza.
- Le partite si giocheranno a 12 punti.
- Per le partite del sabato, verranno utilizzati i componenti del Codex se viene utilizzata la copia del gioco che li include. I giocatori ne verranno informati prima del draft.
- Per la partita di domenica verranno utilizzati i componenti del Codex.

Setup

- Per le partite del sabato, verrà utilizzato un Milty Draft (tramite miltydraft.com) per costruire la mappa, determinare i seggi e assegnare le fazioni. I parametri saranno:
 - o 3 fazioni + numero dei giocatori;
 - o 3 fette + numero dei giocatori;
 - o Includere ulteriori wormhole e pianeti leggendari;
 - o 4 influenza minima ottimale;
 - o 2½ risorse minime ottimali;
 - o 9 minimo ottimale totale; E
 - o 13 massimo totale ottimale.
- Per la partita della domenica:
 - o Il tabellone di gioco verrà creato secondo le regole del Draft Classico;

Tempistiche

- I giocatori dovrebbero concedere un tempo ragionevole per l'utilizzo delle abilità durante le principali finestre temporali.

Seguono alcuni esempi, ma l'elenco non è esaustivo.

- Durante la Fase Agenda, i giocatori dovrebbero chiedere esplicitamente a ciascun altro giocatore in ordine se desidera giocare qualsiasi abilità “quando viene rivelata una agenda”. Una volta che tutti i giocatori hanno passato consecutivamente, questo dovrebbe essere ripetuto per le abilità “dopo che un’agenda è stata rivelata”.
- Dopo il movimento, i giocatori devono dichiarare di aver finito di muovere le navi.
- Dopo la produzione, i giocatori devono dichiarare di aver finito di produrre unità.
- I giocatori devono dichiarare ogni tecnologia che ottengono.
- Una volta posizionato un token su un sistema per attivarlo, l'attivazione è definitiva.
- Se una carta azione viene giocata rivelandola, la giocata è definitiva, a meno che non venga giocata in modo errato.

Tuttavia, se giocata prematuramente, verrà messa da parte e quindi dovrà essere giocata al momento giusto, se è ancora possibile farlo, altrimenti verrà scartata.

- Se un giocatore sta eseguendo un processo che difficilmente influenzerà gli altri giocatori, come la costruzione nel loro sistema d'origine, o la gestione delle carte Agenda dell'abilità primaria della Politica, può consentire al giocatore successivo di iniziare il proprio turno. Il giocatore successivo non è obbligato a farlo subito.

Contingenze

- Giocatori che non si sono presentati entro dieci minuti dall'orario previsto per l'inizio della partita senza preavviso saranno squalificati.
- Ai giocatori che non si sono presentati ma hanno dato preavviso può essere concesso un ragionevole periodo di tempo per arrivare, a discrezione dell'organizzatore del torneo, pena la squalifica.
- Nel caso in cui una partita abbia meno giocatori del previsto, per ciascuno verrà utilizzato un set di sei hyperlane per il giocatore scomparso.
- Nel caso in cui si iscrivano 5 o meno giocatori, verrà giocata solo 1 partita sabato. Gli orari di inizio delle partite verranno adeguati di conseguenza.

o Se un giocatore raggiunge dodici punti durante la fase status o qualsiasi altra fase, la partita finirà immediatamente e i giocatori verranno quindi classificati in base al punteggio finale, con i pareggi risolti in base all'iniziativa. I migliori giocatori accederanno alla partita della domenica.

o Se un giocatore viene eliminato, verrà classificato immediatamente sotto tutti i giocatori rimanenti

- Se più giocatori devono o vogliono lasciare una partita, i giocatori non possono esibirsi intenzionalmente in attività che consentono ad un altro giocatore di ottenere il primo posto, esclusivamente per garantirne l'avanzamento

In generale, i giocatori dovrebbero giocare con l'intento di ottenere il primo posto. Quello che segue è un parziale elenco delle attività vietate:

o Due giocatori con iniziativa bassa si scambiano il Supporto per il Trono durante l'azione fase per raggiungere entrambi i dieci punti e terminare la partita prima che altri giocatori possano raggiungere i dieci punti nella fase di status.

o Due giocatori si scambiano Supporto per il Trono durante la fase di azione in modo che entrambi finiscano con dieci punti dopo aver segnato obiettivi durante la fase di status.

o Un giocatore con nove punti con iniziativa alta ma nessun obiettivo da segnare che consenta a un giocatore di vincere un combattimento contro di lui e segnare il suo decimo punto.

o Un giocatore con nove punti e dietro un altro giocatore con nove punti nell'ordine dello speakervoti per il risultato "A favore" di Seed of an Empire.

Altro

- I giocatori devono agire in buona fede e in modo civile.
- Qualsiasi domanda sulle regole deve essere indirizzata all'Organizzatore del Torneo.

Verrà utilizzato il ruling di un membro con il ruolo di "Esperto di Regole".

In assenza di tale risposta dopo un periodo di tempo ragionevole, la decisione dell'organizzatore resterà valida.

- I giocatori possono lasciare il tavolo per un periodo di tempo ragionevole per discutere le offerte in segreto.

Tuttavia, ogni volta che si verifica una transazione, è necessario annunciarla.