CATAN RANKING TOURNAMENT – Правила

/Ранглиста Турнири/

1. Общи правила:

Всеки играч има право да избере броя на участията си в Ранглиста Турнирите. Играч, който събере 300 турнирни точки в Ранглистата, няма право да участва повече в нея. Той автоматично заема своето място във вечната Ранглиста на България и получава право да участва в MASTER CLASS TOURNAMENT. Участниците в Ранглиста Турнирите имат свой игрови резултат, който се състои от 7 цифри (турнирни точки/ точки за победа/ процентен дял на точките за победа от отделните игри/, брой 1-ви места/ брой 2-ри места/ брой 3-ти места/брой участия в турнири) 5/13/40,63%/1/0/0/7.

1.1. Съдия, Материали:

1.1.1. Организаторите на Турнира назначават съдия за Ранглиста Турнирите.

1.1.2. Играчите трябва незабавно да уведомят съдията за евентуални нарушения на правилата.

Решенията на съдията са окончателни. Ако съдията не бъде уведомен непосредствено за нарушение на правилата в играта, то се приема, че играта се развива по правилата.

1.1.3. Възражения относно играта са възможни само по време на самата игра и непосредствено след нея. Окончателни резултати не могат да бъдат обжалвани.

1.1.4. Организаторите на Турнира имат право да дисквалифицират играчи, които нарушават правилата и моралния кодекс на играта. Нарушенията на правилата трябва да бъдат умишлени, с цел извличане на игрово преимущество в своя или чужда полза. Дисквалификацията може да бъде извършена преди края на Турнира, по време на игра или непосредствено след приключване на игра. След приключване на Турнира и обработване на турнирните резултати, не е възможно дисквалифициране.

1.1.5. В случай на отписване на участници в Турнира, закъснения или отсъствия, Турнирът се провежда с наличния брой участници. Не е позволено назначаването на заместващи играчи.

1.1.6. Ако играч напусне отворена игра, той бива дисквалифициран. Съществуващите до момента постройки и придобивки на играча се запазват. Той автоматично получава 0 точки за победа и четвърто място. Ако на масата остават само 2-ма участници в играта, тогава организаторът номинира

заместник, който участва в играта, без значение от постигнатия резултат, с 0 точки за победа и последно място (при необходимост съдията заема мястото на играча).

1.1.7. Играч, който напуска Турнира без основателни причини бива изключван от Ранглиста Турнирите, Националните Турнири и бъдещи мероприятия.

1.1.8. В Ранглиста Турнирите се използват игри предоставени от организаторите на Турнира.

1.1.9. Използват се фигури и материали само от базисната игра CATAN - българско лицензирано издание. (същото важи и за Турнири с разширенията и допълненията на CATAN)

1.1.10. Ако възникнат възражения и спорове относно игровия материал, то те се решават от съдията.

1.2. Протичане на Ранглиста Турнирите:

1.2.1. Възможни са времеви ограничения.

1.2.2. Във всички фази на Ранглиста Турнира организаторите имат право да въведат времево ограничение. Времевото ограничение е ограничаване на времето за ход на всеки играч, до най-много 3 мин.

1.2.3. Ранглиста Турнирът се провежда в 2 или 3 тура, като броят турове се обявява със самото начало на съответния Турнир. Участниците в Турнира играят във всичките турове.

1.2.4. Системата за разпределението на играчите по масите се определя от организаторите посредством създадена за целта програма.

1.2.5. В Ранглиста Турнира няма финална игра. Резултатите от двата (трите) тура определят окончателното класиране в Ранглиста Турнира.

1.3. Задачи за участниците:

1.3.1. Играчите на дадена маса се грижат за игралното поле.

1.3.2. Материалите съставляващи играта остават видими за всички участници на масата. Това правило засяга особено картите на ресурси и Карти развитие, които играчите са длъжни да държат върху масата за игра, а не скрити под нея.

1.3.3. При всички турове, играчът, който първи започва играта изпълнява ролята на банка – раздава ресурсите.

Само той има право да прибира и раздава карти на ресурси от класьора. Той е длъжен да обявява гласно собствените си действията, свързани с вземане на карти на ресурси и връщането им в класьора. Неговите действия трябва да са винаги ясни и видими за останалите играчи.

1.3.4. Закупените карти „Развитие” се държат пред съответните играчи, като се поставят една до друга, така че редът им на закупуване да е лесно проследим (от ляво на дясно, като последната закупена карта е най-дясната). Играчът, който закупи карта „Развитие” и има пред себе си още закупени и неизиграни карти „Развитие”, трябва добре да спазва правилата за тяхното ясно и видимо подреждане. Ако той реши да изиграе в своя ход някоя от тези карти, то за останалите играчи трябва да е разбираемо, че става дума за закупена от предишни ходове карта „Развитие”. В противен случай играчът няма право да играе нито една от картите си „Развитие”. Длъжен е да изчака следващия си ход.

2. Допълнителни правила и пояснения на някои от стандартните правила на базисната игра CATAN и разширението CATAN - Мореплаватели, касаещи Ранглиста Турнирите:

Изброените по-долу правила са допълнение към стандартните правила на базисната игра CATAN и се прилагат в Ранглиста Турнирите. Допълнителните правила имат преимущество пред стандартните правила. Правилата ,,Коректна игра” се считат за част от допълнителните правила към Ранглиста Турнирите.

2.1. Базисна игра CATAN и разширението CATAN – Мореплаватели.

2.1.1. Ходът на един играч се смята за приключил след изричане на фразата „следващият е на ход” или след предаване на заровете. Когато играч иска да строи в хода на друг играч, той трябва да го заяви с фразата „искам да строя в твоя ход” и да изчака реда си. Ходът на всеки играч започва с приключването на хода на предишния играч.

2.1.2. Играчът, който е на ход, има право да изиграе карта ,,Развитие - Рицар“, както преди, така и след като хвърли заровете.

2.1.3.Прилагат се стандартните правила за основаване на селища и улици (две селища, две улици).

Това важи за базисната игра и за разширението CATAN - Мореплаватели, като при второто, в началото могат да бъдат основани кораби вместо улици.

2.1.4. Кораби могат да бъдат премествани, като се спазват следните правила: линия от кораби, която свързва две селища се нарича затворена флота. От нея не може да бъде преместен кораб.

Корабна линия, която още не е свързала две селища, два града или селище и град е отворена флота. Само от една отворена флота крайно стоящият кораб може да бъде преместен по вода и непосредствено след това построен на друго място (съобразно правилата за преместване).

Правила за преместване: Играчът, който е на ход има право да премести само едни кораб в своя ход. Не е позволено преместването на кораб да се извършва

в хода, в който е построен. Ако играчът има повече възможности: няколко отворени флоти или една отворена флота с разклонения, той трябва да избере коя възможност да използва, т.е кой кораб да премести.

2.1.5. Селище може да бъде преустроено в град още в същия ход, в който е построено.

2.1.6. Играч, закупил Карта развитие с точка за победа може да я обърне веднага, в хода, в който я е закупил.

2.1.7. Играч, закупил една или повече Карти развитие с точки за победа, може да ги обърне наведнъж, когато е на ход, без значение кога ги е закупил.

2.1.8. При (2.1.6..) и (2.1.7.) се има предвид единствено и само обръщането на Карта/и развитие с точка/и за победа. Ако закупената Карта развитие е „Рицар", тя не може да бъде изиграна в същия ход, дори и ако чрез нея играчът печели Картата „Орден на Рицарите", която му носи 2 точки за победа и с това достига необходимите 13 точки за финалната победа. Закупена Карта развитие „Рицар" може да бъде изиграна едва от следващия ход. Същото важи и за всички останали Карти развитие.

2.1.9. Ако играч изиграе в своя ход Карта развитие „Рицар", „Откритие", „Напредък" или „Монопол", той има право да обръне, в същия ход, и Карта/и развитие с точка за победа.

2.1.10. Фазата търговия не се разделя от фазата строителство: играч, който е на ход има право да строи, търгува и отново да строи. Броят на действията и тяхната последователност не са ограничени за него, стига да отговарят на правилата за строителство, търговия и изиграване на Карта развитие.

Останалите играчи, които не са на ход имат право единствено и само да строят (по посока на часовниковата стрелка) ако имат точните за това карти на ресурси. Те нямат право да търгуват, да купуват и изиграват Карта развитие.

2.1.11. Ако играчът, който е на ход построи селище на някое от пристанищата, то той може да се възползва от него още в същия ход.

2.1.12. Победител е този играч, който първи събере 13 (или повече) точки за победа и ги обяви гласно в своя ход. Ако играчът пропусне да обяви победата си, той трябва да изчака следващия си ход и тогава да я обяви. При положение, че дотогава някой друг играч събере 13 точки за победа и ги обяви в хода си, той става победител.

2.1.13. Ако няколко играча трябва да получат карти на един и същ ресурс, но той не е в достатъчна наличност, то никой от засегнатите играчи не получава карти на този ресурс. Ако само един играч трябва да получи карти на даден ресурс, но той не е в достатъчна наличност, то играчът въпреки това получава картите на ресурса, дори и в по-малко количество.

2.1.14. При хвърлено число „7“се спира ЗАДЪЛЖИТЕЛНО местност на играч (и) с видимо най-много точки до момента.

Пояснение:

- видими точки за победа са точките, които са ясни и видими за всеки играч, непосредтсвено след хвърлено число „7“. Неизиграни карти Развитие или потенциални точки за победа в близко бъдеще не се вземат предвид (не се броят).

- ако непосредствено след хвърлено число „7“ има двама или повече играчи с равен (най-голям) брой точки за победа, то играчът, хвърлил число „7“ е длъжен да спре поне един от тях.

- ако играчът, хвърлил число „7“ е с най-голям брой точки за победа, той има право да спре местност на играч(и) по свой избор, независимо от точките за победа на останалите участници.

- ако има двама или повече играчи с равен (най-голям) брой точки за победа и някой от тях хвърли число „7“, той не е длъжен да спре местност на играч с равен на неговия брой точки. Може да спре местност на играч по свой избор.

- в случай, че играчът хвърлил число „7“ спре местност на играч с най-много точки за победа, на която е и друг участник с по-малко точки за победа, то играчът хвърлил „7“ има право да избере от кой да тегли карта. Не е длъжен да изтегли карта от играча с най-много точки за победа.

Това правило важи само при хвърлено число „7“. Това правило не важи при изиграване на карта Рицар. Това ново правило цели да отстрани неприятната и често оспорвана част на преплитане на убеждения и спорове между играчите, породени от симпатии и игра на партии.

2.1.15. Ако някой играч хвърли число „7” или изиграе Карта – Рицар, но забрави да премести разбойниците, то те остават на същото място докато отново не се хвърли число „7” или някой не изиграе Карта – Рицар. Останалите играчи имат право да подсещат играча, хвърлил число „7” или изиграл Карта – Рицар, че разбойниците се местят. Разбойниците не се местят отново на пустинята!

2.1.16. Ако играч премести разбойниците и реши да тегли карта на ресурс от играч, за който в последствие установи, че няма налични карти на ресурси, то играчът няма право да тегли карта на ресурс от друг играч дори и той също да е засегнат от разбойниците. В този случай играчът, преместил разбойниците губи възможността да се сдобие с карта на ресурс!

2.1.17. Картата „Най-дълга търговска улица” е притежание на този играч, който първи построи 5 последователни непрекъснати улици. Ако някой друг играч построи в хода на играта 5 последователни непрекъснати улици, картата

остава притежание на първия играч. Същото важи и за карта „Орден на Рицарите”.

2.1.18. Играч, който изиграе Карта – Рицар има право да премести разбойниците дори и те да не са на поле с негови постройки.

2.1.19. Играч, който е на ход има право да купува неограничен брой Карти Развитие, стига да разполага с необходимите за това карти на ресурси.

2.1.20. Нова улица може да бъде построена само след вече построена собствена улица, селище или град. Нова улица не може да започва от постройка на противников играч. Внимание: това означава, че дори и след като бъде прекъсната улица на даден играч, той може да продължи да стори от двете ѝ страни, стига да разполага с вече построени улици, селища или градове и от двете страни, след прекъсването. Ако след прекъсването играчът не разполага с построени улица, село или град, той не може да продължи със строителство в прекъснатата от противника посока.

2.1.21. Не е позволена търговия между играчите. Търговия - единствено и само с банката!

2.2 Точкуване:

2.2.1. Победителят от всяка игра получава 5 турнирни точки, втрият получава 3 турнирни точки, третият получава 2 турнирни точки и четвъртият получава 1 турнирна точка. При игра от трима души разпределението на турнирните точки е следното: 5-3-1.

2.2.2. В случай, че двама или повече играча имат равен брой турнирни точки, тогава се вземат предвид точките за победа от изиграните игри. Предвид се взема само необходимия максимален брой точки за победа в отделните игри (Базисна игра – 13 точки). При положение, че все още има играчи с еднакъв брой турнирни точки и еднакъв брой точки за победа в отделните игри, тогава се взема предвид процентният дял на точките за победа от отделните игри на всеки играч (виж примера долу). При положение, че има все още равенство, тогава се вземат предвид класиранията на играчите в отделните игри, като места. Първо се вземат предвид първите места, после вторите и накрая третите.

Пример (след 2 изиграни тура)

Играчи А и Б имат по две първи места (по 5 турнирни точки), (по 13 точки за победа). До тук, в класацията те са с по 10/26/ точки. Според първите два критерия (турнирни точки и точки за победа) играчите имат равенство. В този случай се изчисляват процентните дялове на точките за победа от отделните игри на двамата играча.(точките за победа на даден играч х 100 ⁄на сбора от точките за победа на всичките играчи от дадената маса).

За играч А резултатът е следния:

Тур 1: Играч А е 1-ви и има 13 точки за победа, общият брой точки за победа на масата е 32, процентният дял на играч А е 40,63%. Или 5/13/40,63%/1/0/0/0

Тур 2: Играч А е 1-ви и има 13 точки за победа, общият брой точки за победа на масата е 36, процентният дял на играч А е 36,11%. Или 5/13/36,11%/1/0/0/0

Общият игрови резултат на играч А е: 10/26/76,74%/2/0/0/0

Общата сума от процентните дялове на играч А е 76,74%.

За играч Б резултатът е следния:

Тур 1: Играч Б е 1-ви и има 13 точки за победа, общият брой точки за победа на масата е 30, процентният дял на играч Б е 43,33%. Или 5/13/43,33%/1/0/0/0

Тур 2: Играч Б е 1-ви и има 13 точки за победа, общият брой точки за победа на масата е 33, процентният дял на играч Б е 39,39%. Или 5/13/39,39%/1/0/0/0

Общият игрови резултат на играч Б е: 10/26/82,72%/2/0/0/0

Общата сума от процентните дялове на играч Б е 82,72%.

Следователно, в класирането до момента играч Б води пред играч А.

2.2.3. В игра с трима участници, при изчисляване на процентния дял се добавят точки за победа на виртуален четвърти. Това изглежда по следния начин: Сумата от общия брой точки за победа на трима играча в дадена игра се дели на три (на броя участници) и полученото число се събира с общия брой точки за победа на участниците в игра.

Пример:

Играч А има 13 точки за победа, играч Б има 10 точки за победа, играч В има 9 точки за победа.

Сумата от общия брой точки е 32. (32/3=10,67). Полученото число 10, 67 събираме със сумата на общия брой точки за победа (10,67+32=42,67).

Следователно, процентният дял на играч А е: 100х13/42, което прави 30,95%.

Процентният дял на играч Б е: 100х10/42, което прави 23,81%.

3. Ранглиста:

3.1. Играчите получават точки съобразно класиранията им:

· 5/3/2/1 турнирни точки, съответно за 1-во, 2-ро, 3-то, 4-то място в Турнири (Национален Турнир, Ранглиста Турнир и други)

· точки за победа в отделните игри: 1-во място с 13 точки за победа (независимо дали резултатът е по-висок), останалите отговарят също на завоюваните точки за победа в игра.