

# TORNEOS

El número mínimo de jugadores para montar un torneo son 8.

Para torneos con un número de jugadores superior a 8, recomendamos numerar a los jugadores y usar el sistema que describimos a continuación. Todos los jugadores tendrán asignado un número del 1 al 4 por mesa. Por cada mesa adicional, los números tendrán un dígito previo. Ejemplo: mesa 1: jugador 1, 2, 3 y 4. Mesa 2 jugadores 11, 12, 13 y 14. Mesa 3 jugadores 21, 22, 23, 24.

Cuando se haya acabado la partida, el jugador 1 se quedará en la mesa, el jugador 2 se moverá una mesa hacia la izquierda, el jugador 3 se moverá 2 mesas hacia la izquierda y el jugador 4 se moverá 3 mesas hacia la izquierda. Así te aseguras de que los jugadores se distribuyan correctamente y no coincidan de nuevo.

El sistema de puntuación va acorde al puesto en el que ha quedado el jugador en cada partida: 1º puesto 5 puntos, 2º puesto 3 puntos, 3º puesto 2 puntos, 4º puesto 1 punto. El ganador del torneo será el que, una vez todo el mundo hayan rotado 4 veces, tenga más puntos. Este sistema es ideal para 4 mesas o más.

Cuando solo tengas unos 8 jugadores recomendamos ir directamente a eliminatorias. Semifinal y finales.

Para la entrega de las cajas abiertas y el premio necesitaremos la fecha del torneo como mínimo con 2 semanas de antelación. Una vez finalizado el torneo pediremos unas fotografías del mismo y enviaremos a un transportista para recoger las cajas abiertas del torneo.

# TORNEOS CATAN

## Formato del torneo

- En cualquier partida se puede imponer un límite de tiempo a la duración del turno de cada jugador. En caso de necesidad, este tiempo por turno será de 3 minutos. Las partidas finalizarán cuando un jugador alcance los 10 puntos, pero por cuestiones de tiempo, una partida puede ser finalizada con anterioridad, previo aviso a los jugadores.
- Para cada persona hay 3 partidas en la ronda previa, y para quienes se clasifiquen, una de semifinales y una como final. Todas las partidas de las rondas preliminares se jugarán con el juego básico de CATAN, con un tablero predeterminado por la organización que será el mismo en todas las mesas. En las semifinales y final se podrán usar extensiones o escenarios especiales, pero habrá que explicar a los jugadores las reglas que excedan del juego básico.
- Cada jugador tendrá asignada su mesa en cada una de las partidas de las rondas preliminares (distribuidas al azar), y según su clasificación en semifinales y final.

## Semifinales

- Los 16 jugadores mejor clasificados en las 3 rondas previas se clasificarán a las 4 partidas semifinales. Los jugadores se agruparán en las mesas de la siguiente manera y también es el orden en el que cada jugador elige su posición en la mesa (según su clasificación en las rondas preliminares):
  - Mesa semifinal 1: 1º - 8º - 9º - 16º
  - Mesa semifinal 2: 2º - 7º - 10º - 15º
  - Mesa semifinal 3: 3º - 6º - 11º - 14º
  - Mesa semifinal 4: 4º - 5º - 12º - 13º
- Las cuatro personas ganadoras de las partidas semifinales jugarán la final. Cada jugador elegirá su posición en la mesa final según su clasificación en las rondas previas.

## Puntos

- En las rondas preliminares, la clasificación se hará en base al número de victorias.
- En caso de empate en la clasificación, se tendrá en cuenta la suma total de puntos en cada partida.
- En caso de empate continuado, se considerará la suma del porcentaje de puntos de victoria en cada partida.
- En caso de que el empate persista (cosa que jamás ha ocurrido en la historia de los campeonatos de Catán en el mundo), se deshará mediante sorteo aleatorio.

## Reglas adicionales

Algunas de las siguientes reglas son aclaraciones a situaciones que pueden ser confusas, otras son normas especiales de torneo que siempre tendrán prioridad si hay algún conflicto con las reglas normales.

- El turno de un jugador comienza cuando el anterior jugador le pase los dados. Antes de tirar los dados es posible jugar una carta de desarrollo.
- Un jugador puede construir un poblado y convertirlo en ciudad en un mismo turno. Pero para hacer esto ha de disponer de algún poblado (no tener los cinco ya colocados en el tablero anteriormente).
- Si se adquiere una carta de desarrollo con 1 punto de victoria, que provoca que se gane la partida, se puede revelar en el momento de haberla comprado, levantando a la vez otras posibles cartas de punto de victoria adquiridas anteriormente. Esto solo es posible con una carta de punto de victoria, no con cualquier otro tipo de carta (aunque ésta también provocase el fin de la partida), y en este caso deberá esperar a su próximo turno.
- Un jugador gana si alcanza 10 o más puntos en su turno (para la clasificación se contabilizará como 10 aunque haya obtenido más). Si un jugador tiene 10 puntos pero no es su turno, debe esperar a que sea su turno para declarar la victoria. Las cartas de punto de victoria boca abajo se contabilizan al final de la partida.

- Si no hay cartas de recurso de un tipo disponibles para todos los jugadores que las hayan obtenido en un turno, nadie recibe cartas de ese tipo.
- Se ruega a los jugadores la no utilización de aparatos electrónicos (teléfonos, tabletas, etc.) en el transcurso de las partidas.