

# REGOLAMENTO TORNEO PANDEMIC

## LUDICAMP 11 APRILE 2026

### 1. Iscrizioni

Le iscrizioni saranno raccolte in via telematica tramite l'apposita pagina di *Eventbrite* e si chiuderanno alla mezzanotte del giorno **10 aprile**. Ci si potrà iscrivere anche il **giorno stesso dell'evento** presentandosi di persona agli organizzatori di Ludicamp prima dell'inizio del torneo, che sarà **alle ore 14**.

Questo è un torneo a **squadre di due giocatori**, ma l'iscrizione su *Eventbrite* è per un **singolo partecipante**. Le squadre **saranno composte il giorno stesso del torneo** nel momento in cui i giocatori saranno divisi sui vari tavoli. Ovviamente se due persone iscritte vogliono giocare nella stessa squadra lo potranno **fare presente al momento della formazione delle squadre e saranno accontentati**. Se si ha già un partner occorre perciò che **ciascuno dei due giocatori prenda un biglietto** su *Eventbrite* e il giorno del torneo si dica agli organizzatori che si vuole fare squadra insieme.

Il **massimo numero di partecipanti** al torneo dipenderà dal numero di copie del gioco disponibili al momento della formazione dei tavoli. Gli organizzatori cercheranno di recuperare più copie possibili, ma incoraggiamo i giocatori in possesso di copie del gioco a portarle il giorno del torneo e metterle a disposizione. Nello spiacevole caso in cui si dovesse escludere qualcuno si darà precedenza a chi ha portato una copia del gioco (che dunque ha sempre la certezza di poter partecipare), e successivamente si procederà in ordine di iscrizione, dando quindi priorità a chi si iscrive prima. Il **numero minimo di iscritti** per far partire il torneo è invece fissato a **6**.

Per accedere al torneo occorre **essere tesserati per l'anno sociale 2025/26 a Ludimus**, ci si potrà tesserare il giorno stesso dell'evento (costo della tessera: € 7,00).

La durata stimata del torneo è di circa **90 minuti**.

### 2. Struttura del torneo

Gli iscritti saranno divisi in **squadre da 2 giocatori** le quali verranno messe in tavoli separati preparati con il gioco di *Pandemic* base, tutti con un **setup identico** (stessi ruoli, stesso mazzo di carte giocatore ordinato nel medesimo ordine). Il **mazzo delle infezioni sarà unico** per tutti i giocatori e sarà controllato dagli **arbitri del torneo**.

Le squadre giocheranno i turni dei giocatori **simultaneamente** e, una volta che ogni squadra avrà terminato le 4 azioni del giocatore di turno, si pescheranno le 2 carte giocatore di fine turno, **una alla volta**, su indicazione degli arbitri. Dopo aver applicato gli effetti delle eventuali epidemie, gli arbitri pescheranno le **carte infezione**, comunicando a voce alta quali città vengono infettate. I giocatori applicheranno gli effetti della fase infezione al tabellone della loro squadra e si potrà iniziare il turno del giocatore successivo.

Il gioco proseguirà in questo modo seguendo le normali regole di *Pandemic* finché una o più squadre riusciranno a sconfiggere il gioco scoprendo le 4 cure oppure non resterà una singola squadra ancora in gioco. La fase delle azioni dei giocatori sarà **cronometrata** dagli arbitri: i giocatori hanno **75 secondi (120 nel primo turno di gioco)** per fare le loro quattro azioni, allo scadere dei quali qualsiasi azione non eseguita sarà persa.

La squadra che **troverà per prima le 4 cure** o che **resterà l'unica squadra ancora in gioco** sarà la vincitrice. In caso di pareggio si applicheranno i seguenti criteri di **spareggio**:

- 1) Squadra con il maggior numero di cure scoperte
- 2) Squadra con il minor numero di focolai scatenati
- 3) Squadra con il minor numero di città con 3 cubi dello stesso colore
- 4) Squadra con il minor numero di cubetti sul tabellone

### **3. Premiazione**

La premiazione si terrà subito dopo la conclusione delle finali. La squadra campione riceverà una copia di *Deckscape: Il Castello di Dracula* e una di *Decktective: Arrestate Sherlock Holmes*.