



ORGANIZACIÓN:
GESTIÓN Y ARBITRAJE





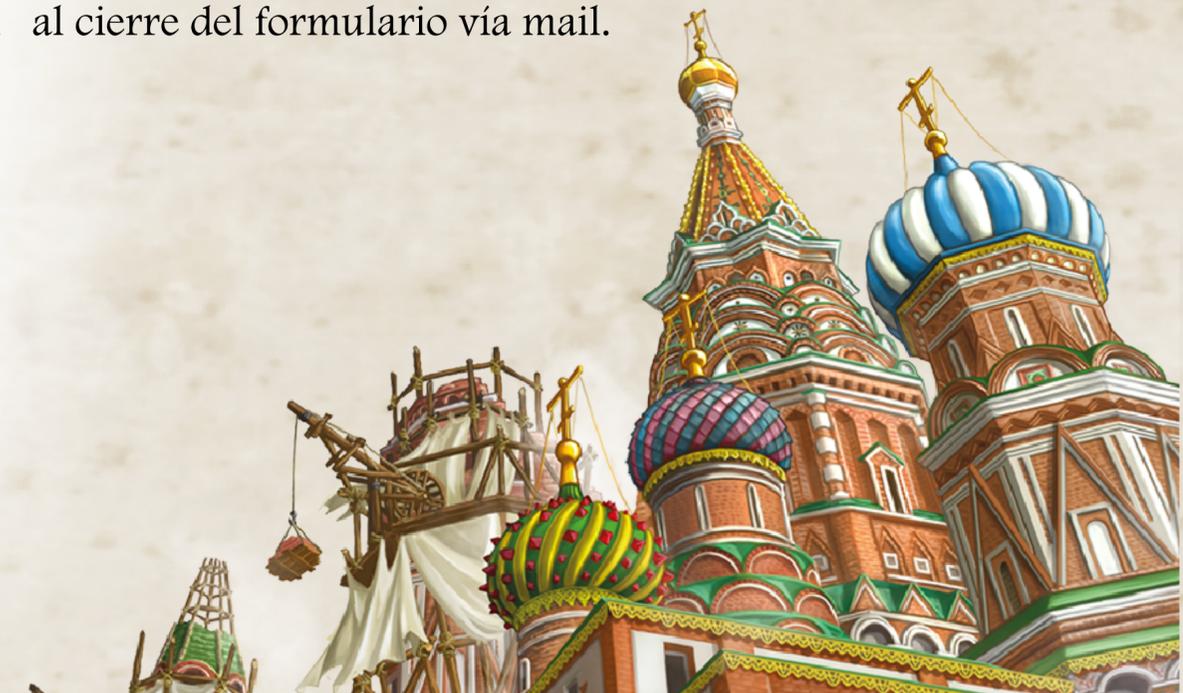
Requisitos para la Devir Store

El torneo clasificatorio debe contar con un mínimo de 8 personas participantes.



La Devir Store deberá contar con un staff que conozca el juego y que pueda llevar a cabalidad labores tales como: Scorekeeper (encargado de ingresar el puntaje y manejo de la tabla de posiciones), juez (arbitraje de las rondas, entrega de resultados al Scorekeeper, penalizaciones y aclaraciones sobre movimientos) y organizador del evento (persona encargada de velar por el correcto funcionamiento del torneo y aplicación de las bases).

La Devir Store deberá promocionar su evento con al menos 5 días de anticipación tanto en su local como en sus redes sociales u otros medios. Para que puedan realizar esta acción, Devir enviará graficas digitales junto con estas bases y la confirmación de la fecha para el torneo, posterior al cierre del formulario vía mail.





La Devir Store deberá seguir las rondas y reglas del torneo explicadas a continuación, y no deben alterarse de ninguna manera al ser un evento oficial del juego.

Al finalizar el torneo, la Devir Store deberá reportar la siguiente información y registros:

 <p>El nombre completo, correo electrónico y número telefónico del ganador del evento. Además del nombre y correo electrónico del resto de participante.</p>	 <p>Anexar la planilla de puntajes del evento. Esto puede ser en Excel, Word o PDF.</p>	 <p>Registro fotográfico del evento.</p>
---	--	---

Toda esta información debe enviarse al correo mario.franco@devir.com a más tardar una semana luego del evento realizado.

Se debe informar a los participantes del evento que nos reservamos el derecho de emplear la información y registro fotográfico del evento para diversos fines como son métricas, publicidad, información empresarial, entre otros.

Preparación de la partida

La preparación de la partida se realiza al igual que en el juego base con los siguientes cambios:



Preparación de la catedral:

Dependiendo del número de jugadores, usar las siguientes cartas de plano:



Losetas de taller:

Independientemente de si van a jugar 3 o 4 jugadores, tomar todas las losetas utilizadas en las partidas de 2 jugadores, eliminar las que otorgan un rublo y un punto de reconocimiento y añadir las losetas que otorgan recompensa de dado del modo para 3/4 jugadores.

Barajar las 16 losetas sin mirar y colocarlas boca arriba como en una preparación normal.
A 3 jugadores sobrarán 4 losetas.





Gremios:

Colocar estas 4 cartas de gremio de manera aleatoria en el tablero.



Jugadores:

Cada jugador toma el tablero de su color por el lado básico todos sus adornos y 4 banderas que coloca en su inventario.

Todos colocan su marcador de puntos en 9 puntos de reconocimiento (2 de prestigio)



Partida:

La partida se desarrolla de la misma manera que en una partida normal.

Final de partida:

En el momento que un jugador completa su 4ª carta de **catedral** una vez anotados los puntos de reconocimiento proporcionados por dicha carta, **sumará los 3 puntos de prestigio** como en el juego normal.

Después los demás jugadores tendrán un último turno cada uno antes de pasar al recuento final de puntos.

Recuento final de puntos

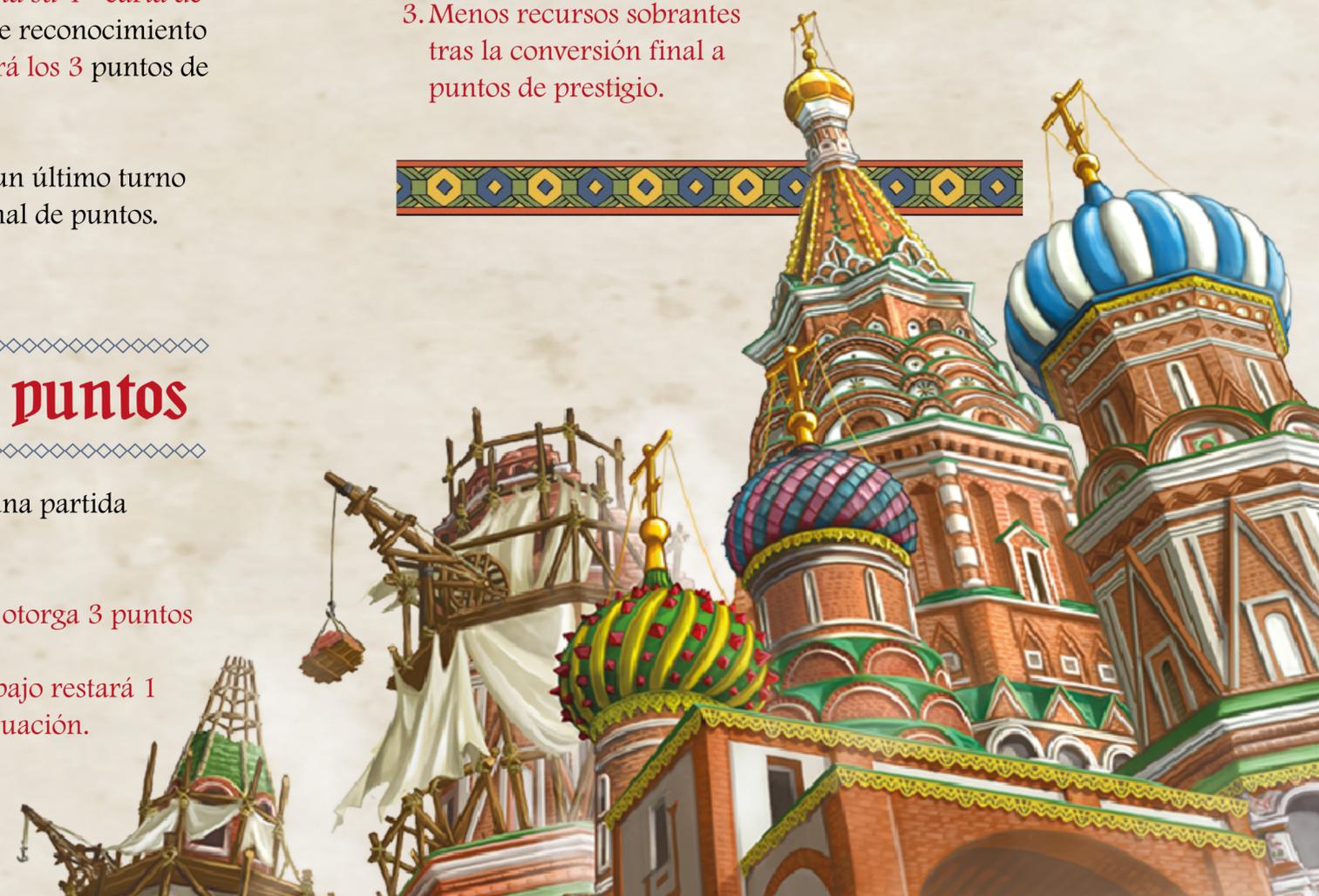
Se realiza de la misma manera que en una partida normal con dos diferencias:

1. Cada sección de **catedral** completada otorga 3 puntos en vez de 2.
2. Cada loseta de taller colocada boca abajo restará 1 punto de prestigio al finalizar la puntuación.

Criterios de desempate:

Cada jugador toma el tablero de su color por el lado básico todos sus adornos y 4 banderas que coloca en su inventario.

1. Secciones construidas
2. Adornos construidos
3. Menos recursos sobrantes tras la conversión final a puntos de prestigio.





Primera ronda

Una vez disponemos de la zona de juego preparada y las personas participantes, les ubicaremos aleatoriamente y nombraremos de la siguiente manera, según su primera ubicación.



Nombre de participante + Número de mesa + letra de participante



Podremos dar paso al inicio del torneo, informando del funcionamiento: rondas, duración de partidas y torneo, premios y cualquier otro anuncio, como cambios en las reglas básicas.

Tras cada partida, se anotan los puntos de torneo para cada jugador según su posición final:

- 1er puesto: 4 puntos de torneo
- 2do puesto: 2 puntos de torneo
- 3er puesto: 1 punto de torneo
- 4to puesto: 0 puntos de torneo





Segunda ronda



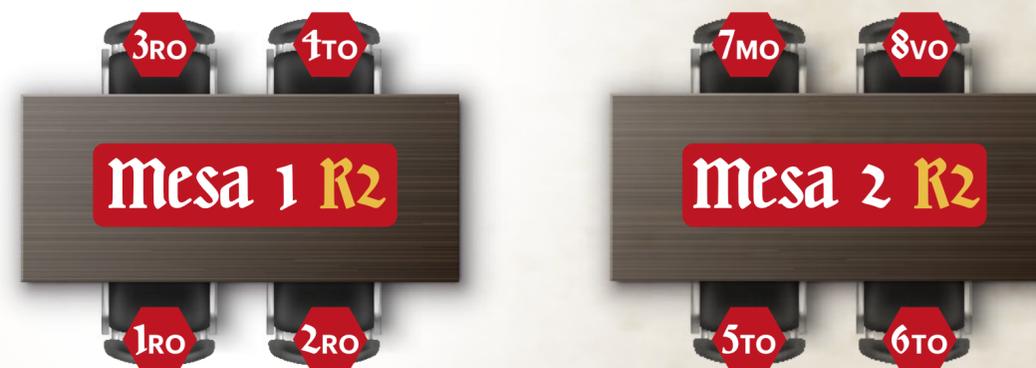
La segunda ronda se armará con estilo suizo.

Para determinar las mesas de la segunda ronda, primero ordene a los jugadores según los siguientes criterios: **puntos de torneo, puntos de victoria y %PV (PV/total PV mesa).**

Los primeros cuatro jugadores (probablemente los ganadores de la ronda 1) jugarán en la mesa 1 (orden de juego según las reglas de TRC). Los jugadores 5 8 jugarán en la mesa 2, y así hasta el final (recuerde poner un mínimo de 3 jugadores por mesa).

Tras la segunda ronda, los jugadores de todo el torneo se ordenan según su suma de puntos de torneo, luego por suma de PV acumulados y por último por suma de %PV, y los cuatro mejores jugadores pasan a una mesa final.

Si su evento tiene 4 invitaciones, los jugadores de la mesa final ganan la invitación y juegan para determinar premios.



Consecución de rondas

STRAIGHT SUIZO

Los dos jugadores con mejor puntuación de cada mesa (1ro y 2do puesto) se enfrentarán 2do puesto) se enfrentarán entre sí en la ronda 2.

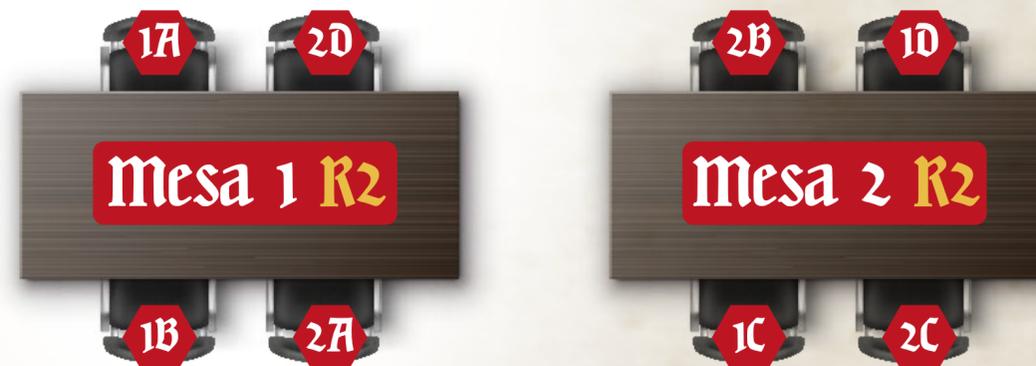


Ejemplo: De la mesa 1, ronda 1 los mejores son los participantes 1A y 1B y de la mesa 2, ronda 1 son los participantes 2A y 2D. Para la ronda 2 se forma una mesa con los participantes 1A, 1B, 2A y 2D.

De modo equivalente, se forma una mesa con los otros jugadores de las mesas 1 y 2 de la ronda 1, con los participantes 1C, 1D, 2B y 2C.

Este proceso se repite para la mesa 3 y 4, etc.

Tras la segunda ronda, los jugadores de todo el torneo se ordenan según sus puntos acumulados de torneo, luego por PV acumulados y por último por %PV, y los cuatro mejores jugadores pasan a una mesa final.



Tu legado está en juego.

Construye con inteligencia, gestiona con astucia
y conviértete en **el maestro arquitecto de
The Red Cathedral.**