



Punteggio ufficiale da torneo.

È il sistema che dovete adottare per far riconoscere i vostri punteggi nella sezione "Record" della **daVinci**. Alla fine di ogni partita ognuno guadagna un certo ammontare di \$ secondo la seguente tabella. Quando si parla di giocatori eliminati, non ha importanza chi è stato l'autore della loro eliminazione. Le ricompense contrassegnate con (*) si applicano solo ai giocatori rimasti vivi.

Vittoria			
Ruolo	Sceriffo	Fuorilegge	Rinnegato
Sceriffo	\$3.000	----	----
Vice	\$1.500 (* \$500)	----	----
Fuorilegge	----	\$2.500	----
Rinnegato	----	(* \$1.000)	\$5.000

Penalità extra: se un Vice elimina uno Sceriffo, ha una penalità di \$5.000.

Esempio. Al termine di una mano vince lo Sceriffo, con un Vice ancora vivo. Lo Sceriffo prende \$3.000. Il Vice prende \$1.500, più \$500 essendo rimasto in vita, per un totale di \$2.000. I Fuorilegge e il Rinnegato non prendono ricompense.

È obbligatorio disputare un numero di partite **almeno** pari al numero di giocatori, e il ruolo dello Sceriffo deve ruotare a turno in modo tale che ogni giocatore sia stato Sceriffo lo stesso numero di volte degli altri (gli altri ruoli sono distribuiti casualmente). Il punteggio finale al termine delle mani disputate è dato dalle ricompense ottenute da ogni giocatore **diviso** il numero di partite disputate (arrotondando al \$ più vicino). Quando si confrontano più punteggi ottenuti in questo modo, conta in prima istanza l'ammontare di \$ guadagnati: a parità di \$ si considera maggiore il risultato di chi ha disputato il numero maggiore di partite.

Esempio. Al termine di 7 mani di una serata con 7 giocatori, uno di essi ha totalizzato \$9.500. Il suo punteggio ufficiale da torneo è pari a $9.500,7 = \$1.357,14$, arrotondato a \$1.357. In un altro tavolo, un giocatore ha totalizzato \$15.500 in 12 partite (in 6 giocatori): il suo punteggio ufficiale da torneo è $15.500,12 = \$1.291,67$, arrotondato a \$1.292.

Altre varianti.

- **Legge Spietata:** è una regola per impedire che le partite stentino a decollare con giocatori troppo cauti. Lo Sceriffo non può scartare una carta BANG! alla fine del proprio turno se nello stesso turno aveva la possibilità di usarla contro un giocatore.
- **Esperienza.** Usate uno dei sistemi di punteggio. Prima di iniziare una partita, potete decidere di tenere per la partita seguente una o più delle carte "gioco" che avete di fronte alla fine della partita precedente. Per ogni carta che intendete mantenere dovete spendere \$500. Le carte conservate non iniziano già in gioco ma sostituiscono altrettante carte in mano all'inizio della partita. Non si possono conservare più carte del numero massimo di punti vita, e non si può spendere più di quanto guadagnato fino a quel momento.
- **Ingaggio dei personaggi.** È una variante da torneo indicata per i giocatori esperti. Usate uno dei sistemi di punteggio, ma ogni giocatore parte con \$1.000. Invece di distribuire casualmente i personaggi, scopritene casualmente tanti quanti sono i giocatori. Il giocatore a destra dello Sceriffo fa quindi un'offerta in \$ per



uno dei personaggi scoperti, con un minimo di \$100. Si prosegue con una vera e propria asta in cui ognuno può offrire i \$ guadagnati fino a quel momento per ingaggiare il personaggio scelto (rilancio minimo \$100, non si può finire sottozero!). Quando il personaggio è stato aggiudicato, segnate la cifra pagata. Chi ha ingaggiato un personaggio non può più concorrere alle aste per gli altri personaggi. Si prosegue con il primo giocatore a destra di quello che ha chiamato il personaggio che non ha ancora ingaggiato nessuno e così via fino all'ultimo giocatore, che ovviamente ingaggerà il suo personaggio al prezzo minimo di \$100. Nella partita successiva, se un giocatore è rimasto vivo e vuole confermare il suo personaggio, deve pagare la stessa cifra con cui l'ha ingaggiato in precedenza.

- **Punteggio semplificato.** Alla fine di ogni partita ognuno guadagna un certo ammontare di \$ secondo la seguente tabella.

Vittoria			
Ruolo	Sceriffo	Fuorilegge	Rinnegato
Sceriffo	$\$1.000 \times n.$ giocatori	----	----
Vice	$\$500 \times n.$ giocatori	----	----
Fuorilegge	----	$\$1.000 \times n.$ giocatori	----
Rinnegato	----	----	$\$2.000 \times n.$ giocatori

- **Punteggio completo.** Alla fine di ogni partita ognuno guadagna un certo ammontare di \$ secondo la seguente tabella. Quando si parla di giocatori eliminati, non ha importanza chi è stato l'autore della loro eliminazione. Le ricompense contrassegnate con (*) si applicano solo ai giocatori rimasti vivi.

Vittoria			
Ruolo	Sceriffo	Fuorilegge	Rinnegato
Sceriffo	$\$1.000 \times n.$ Fuorilegge $\$ 500 \times n.$ giocatori eliminati	----	----
Vice	$\$ 500 \times n.$ Fuorilegge (*) $\$ 500 \times n.$ giocatori eliminati	(*) $\$ 500 \times n.$ giocatori eliminati	----
Fuorilegge	----	(*) $\$ 2.000 \times n.$ Fuorilegge ÷ n. Fuorilegge vivi	----
Rinnegato	----	(*) $\$ 500 \times n.$ giocatori eliminati	$\$ 2.000 \times n.$ giocatori

Esempio. Al termine di una partita con 5 giocatori (cioè con 2 Fuorilegge) vince lo Sceriffo, con un Vice ancora vivo (sono stati quindi eliminati 3 giocatori al termine della partita). Lo Sceriffo prende $\$1.000 \cdot 2 = \2000 , più $\$500 \cdot 3 = \1.500 , per un totale di $\$3.500$. Il Vice prende $\$500 \cdot 2 = \1.000 , più $\$500 \cdot 3 = \1.500 essendo rimasto in vita, per un totale di $\$2.500$. I Fuorilegge e il Rinnegato non prendono ricompense.

www.davincigames.com
info@davincigames.com



- **Ricompense in contanti.** Usate uno dei sistemi di punteggio. Quando un giocatore elimina personalmente un Fuorilegge, invece di pescare 3 carte dal mazzo segna una ricompensa di \$ 1.000 sul suo totale.