

Zasady przeprowadzania turniejów w grę planszową KARAK.

Organizatorem turniejów w grę KARAK jest firma **ALBI POLSKA Sp. z o.o.** z siedzibą przy ul. Toruńskiej 5, 30-056 Kraków, zwana dalej Organizatorem

Osoba, która chce zorganizować turniej, powinna napisać e-maila ze zgłoszeniem na adres jciu@albipolska.pl. Po zaakceptowaniu zgłoszenia przez Organizatora dalsze szczegóły wydarzenia będą ustalane z osobą zgłaszającą chęć organizacji turnieju w grę KARAK (zwanym dalej Przedstawicielem Organizatora), drogą mailową.

Organizator zastrzega sobie prawo do niezaakceptowania zgłoszenia bez podania przyczyny.

Koordynatorem turniejów w grę planszową KARAK z ramienia Organizatora jest p. Aura Terechowicz, aura.terechowicz@albipolska.pl, tel. 663 888 304, jednak wszystkie zapytania, zgłoszenia do przeprowadzania turniejów, uzgadniania terminów i innych szczegółów, prosimy kierować do p. Justyny Pilarskiej-Ciurla jciu@albipolska.pl tel. 012 630 92 10.

W turniejach w grę KARAK nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatora.

Turnieje będą przeprowadzane przez Organizatora lub przez Przedstawiciela Organizatora.

Obowiązują zasady z instrukcji gry KARAK, natomiast zmieni się sposób liczenia punktów, co zostanie przedstawione poniżej, a postacie będzie my losować.

Obowiązuje system turniejowy.

W każdym turnieju zostanie wyznaczony **Sędzia**, który podejmuje decyzje w trakcie trwania turnieju. Decyzje sędziego są ostateczne.

Sędzia może przeprowadzać losowanie stołu, przy którym gracz będzie brał udział w turnieju. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy i zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejni gracze wykonują swoje ruchy. Aktywny gracz ma do dyspozycji 4 ruchy, co oznacza, że może poruszyć się maksymalnie o 4 płytki. Ma do wyboru: losuje jedną płytkę podziemi i dokłada ją do płytki, z której schodzi, a następnie porusza swojego bohatera na nową płytkę lub porusza się na odkrytą płytkę wzdłuż ścieżek wyznaczonych przez płytki. Jeśli gracz chce zabrać wyposażenie znajdujące się na płytce, odblokować znajdującą się tam skrzynię, walczy z potworem (niezależnie od wyniku tej walki) lub uleczyć się w Uzdrowicielskiej Fontannie, musi zakończyć swoją turę na odpowiedniej płytce, mimo że jeszcze nie wykonał 4 ruchów.

Organizator zakłada, że rozgrywki odbywać się będą przy stołach 2-5 osób, z których zostaną wyłonieni zwycięzcy: 3 osoby z najwyższą ilością punktów. W turnieju powinno wziąć udział co najmniej 15 osób.

Finał rozegrany zostanie pomiędzy 5 osobami z najwyższą ilością punktów (sędzia turnieju decyduje o odstępstwach od tej reguły, poniżej propozycja), 3 pierwsze miejsca zostaną nagrodzone grami planszowymi ALBI PL.

Rozgrywki odbywają się w dwóch etapach:

I etap- Organizator przewiduje 2 możliwości wyłonienia finałowej piątki:

Pierwsza: zwycięscy z poszczególnych stolików rozgrywają turniej finałowy w grę KARAK, pod warunkiem, że jest 5 stolików graczy i 5-ciu finalistów.

Druga: gramy na punkty. Następuje mała zmiana, jeśli chodzi o instrukcję gry KARAK, a mianowicie punkty liczymy za:

1. Skrzynie ze skarbami po 1 PZ (Punkcie Zwycięstwa)
2. Broń zgromadzona na planszy gracza, liczymy zgodnie z wartością na żetonach 1=1PZ, 2+2PZ...
3. Zakłęcie magiczny pocisk- za każde 1 PZ
4. Zakłęcie portal uzdrowienia i Klucz, po 1 PZ za każdy
5. Za każdy Punkt Wytrzymałości (PT), 1 PZ
6. Żeton klątwy- graczowi, który ma ten żeton odejmujemy 1 PZ
7. W przypadku remisów, rzucamy dwoma kośćmi do skutku, aż wyłonimy kolejne miejsca (to samo dotyczy rundy finałowej).

II etap- gracze z największą liczbą punktów rozgrywają turniej finałowy w grę KARAK (organizator przewiduje, że będzie to 5 osób). Zwycięzcą turnieju zostaje osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów, wszystkie kolejne miejsca są także ustalane na podstawie uzyskanych punktów (punkty są liczone wg wyżej rozpisanych zasad).

Turniej w przypadku dużej liczby graczy:

W przypadku, gdy osób zgłoszonych do turnieju będzie 50, 100 lub więcej, należy rozegrać 2 -4 etapy wg tej samej zasady tzn. turniej może trwać kilka dni a kolejne osoby wpisywane zostają na listę na podstawie ilości punktów, które otrzymały.

Organizator dostarczy 6 egzemplarzy gier KARAK potrzebnych do przeprowadzenia turnieju najpóźniej na 7 dni przed datą turnieju.

Nagrody w turnieju określa Regulamin w grę KARAK.

Przedstawiciel Organizatora otrzyma od Organizatora nieodpłatnie, jeden wybrany przez siebie egzemplarz gry z oferty wydawnictwa, który posłuży do dalszej promocji gier Organizatora.

Gry i nagrody dostarczane i odbierane są na koszt Organizatora, po wcześniejszym uzgodnieniu terminów i innych szczegółów drogą telefoniczną 012 630 92 10 lub mailową jciu@albipolska.pl

Przedstawiciel Organizatora może przeprowadzić kilka turniejów, musi odbyć się w innym miejscu, każdy turniej musi być zgłoszony oddzielnie.

W turnieju w grę KARAK **mogą brać udział tylko osoby małoletnie do 16-go** roku życia za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego, przedłożoną sędziemu podczas turnieju.

Aby wziąć udział w turnieju w grę KARAK, uczestnik zobowiązany jest do zgłoszenia swojego udziału w turnieju w sposób przewidziany w danym turnieju oraz pojawienie się w wyznaczonym terminie i miejscu.

Organizator zobowiązuje się przekazać Przedstawicielowi Organizatora nagrody, materiały promocyjne i wypożyczyć egzemplarze do gry.

Przedstawiciel Organizatora zobowiązuje się poinformować Organizatora o zakończeniu turnieju wskazanym przez Organizatora drogą mailową, nie dłuższym niż 3 dni od jego wskazania, naszykować przygotować do odbioru paczkę z wypożyczonymi egzemplarzami gier, tak by Organizator mógł bez przeszkód je odebrać.

Przedstawiciel Organizatora zobowiązuje się poprawnie wypełnić po turnieju formularz turniejowy (przesłany drogą mailową przez Organizatora) i przesłać go do Organizatora w ciągu trzech dni roboczych od zakończenia danego turnieju na adres jciu@albipolska.pl

Ponadto Przedstawiciel Organizatora zobowiązany jest do:

- a. przekazania Organizatorowi liczby osób, które wyraziły chęć wzięcia udziału w turnieju;
- b. publikacji informacji o turnieju w swoich kanałach reklamowych (strona www, fb, itp.);
- c. wywieszenia w swojej siedzibie lub innych miejscach plakatu z informacją o turnieju (jeżeli to możliwe).
- d. wyznaczenia sędziego turnieju
- e. organizacji turniejów
- f. wykonania pamiątkowego zdjęcia finalistów wraz z Przedstawicielem Organizatora oraz nagrodami i przesłania go do Organizatora na adres jciu@albipolska.pl,
- g. rozdzielenia i wręczenia nagród

Przedstawiciel Organizatora zgłaszając chęć organizacji turnieju oświadcza, że zapoznał się z zasadami przeprowadzenia turniejów w KARAK, akceptuje je i zobowiązuje się do ich przestrzegania.

Nagrody w turnieju

Za zajęcie pierwszego miejsca gracz otrzymuje grę Karak

2. Za zajęcie drugiego miejsca gracz otrzymuje grę planszową Party Time Wielki Zakład.

3. Za zajęcie trzeciego miejsca gracz otrzymuje grę planszową Telepatia