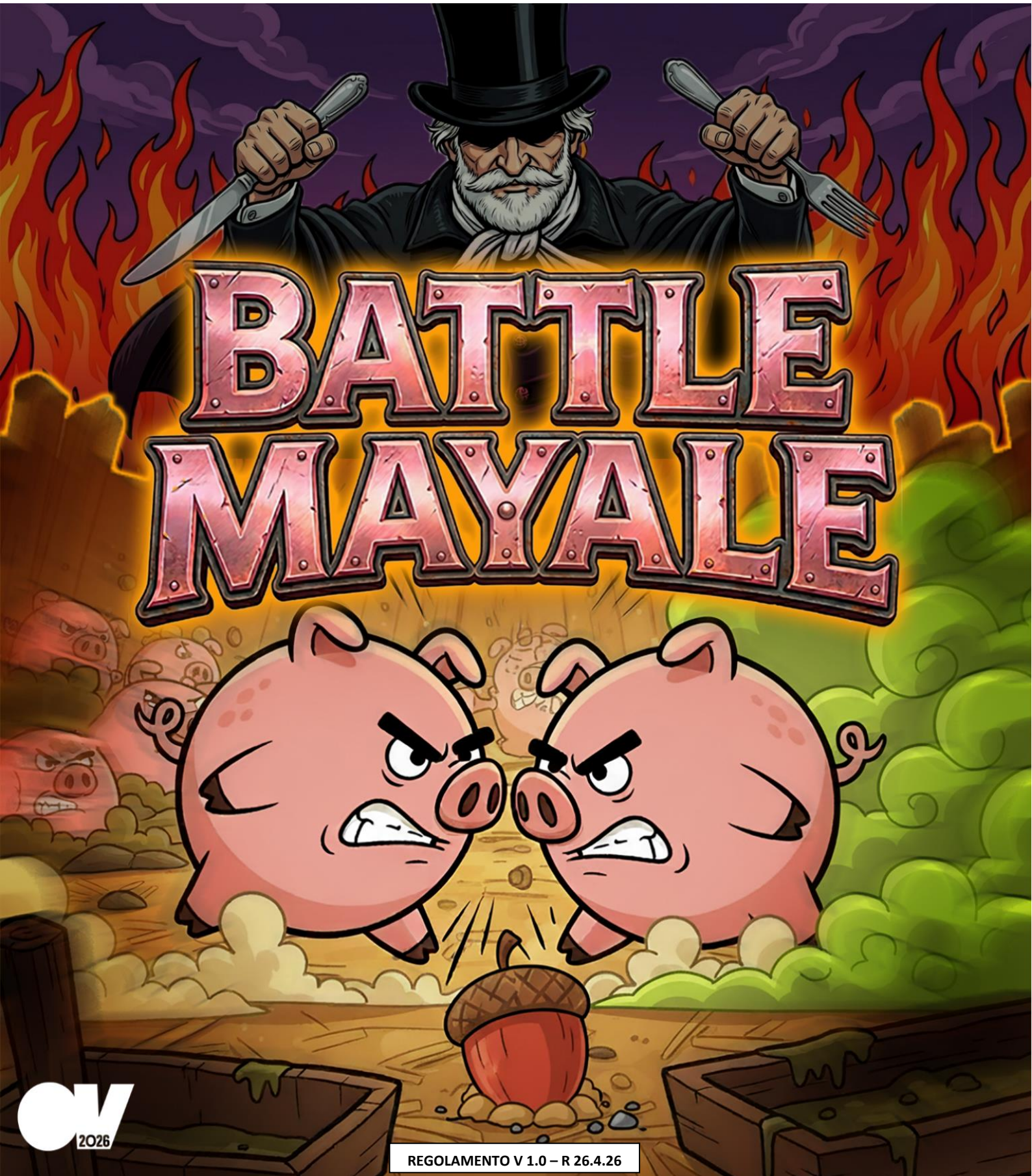




**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)



REGOLAMENTO V 1.0 – R 26.4.26



OLIMPIADI VERDIANE

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

*La cucina del Maestro “meriterebbe l’onore delle scene, tanto è pittoresca nella sua grandezza e varia nel suo aspetto di officina d’alta alchimia pantagruelica”. Eppure tutto parte dalla materia prima, di eccellenza incomparabile. Farina, olio, vino. E che dire della carne? Solo i maiali migliori possono elevarsi a tal punto da divenire piatto prelibato e motivo di giubilo a tavola.
Anzi... Il maiale migliore di tutti.
Chi avrà questo onore?*

INDICE

OVERVIEW	3
ELEMENTI DEL GIOCO & GLOSSARIO	3
SVOLGIMENTO	4
ACCESSO SQUADRA	4
STRUTTURA DEL MATCH	5
PRIMO SOLITARIO	6
SCELTA CASELLA DI PARTENZA.....	6
FASE DI MOVIMENTO	7
FASE DI AZIONE.....	9
PUNTEGGIO	13
REGOLE DA TORNEO.....	13
CALENDARIO MATCH.....	15
PUNTI PER LA CLASSIFICA GENERALE DELLE OV2026	15
PAGINA DI RIEPILOGO.....	16
VITE.....	16
ORDINE RISOLUZIONE FASE AZIONE	16
PUNTEGGIO.....	16

BATTLE MAYALE

Versione 1.0

Ideazione e realizzazione: Michele Medioli

Supporto tecnico: Simone Civetta



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

OVERVIEW

Battle Mayale è una sfida tattica tra maiali per decidere chi sarà il prescelto dal Maestro per la sua cucina. Tra morsi, spinte e barriere di puzza nauseabonda, i maiali dovranno sapersi muovere ed agire per sopravvivere il più a lungo possibile, nel tentativo di battere tutti gli altri. Collaborando o colpendosi alle spalle, ingrassando di ghiande o spingendo gli altri fuori dal recinto a farsi divorare dai lupi, solo il Maiale Prescelto uscirà trionfante da questa sfida all'ultimo morso!

In breve:

- Ogni squadra OV rappresenta un Giocatore e controlla un Maiale
- Per ogni Round i Giocatori inviano al sito la scelta della mossa per il proprio Maiale, sia di movimento che di combattimento
- Ogni fase di ogni round è scandita da un cronometro che indica il tempo entro il quale ogni Giocatore deve comunicare la propria mossa: per le partite preliminari, ogni fase di ogni Round (totale 14 fasi suddivise su 7 round) dura 24 ore; per la partita Finale, si avranno 9 minuti per ogni Round.
- Le mosse sono comunicate privatamente e risolte allo scadere del tempo mostrando pubblicamente cosa ogni Giocatore ha fatto
- Lo scopo del gioco è ottenere il punteggio più alto possibile (a prescindere dallo stato del proprio Maiale – anche da morti si possono ottenere punti).
- I punti si ottengono sopravvivendo il più a lungo possibile, accumulando più vite possibili oppure difendendo o supportando gli altri Maiali.
- I Maiali hanno un certo numero di vite che può aumentare mangiando le Ghiande o eliminando altri Maiali.

ELEMENTI DEL GIOCO & GLOSSARIO

GIOCATORE: ogni partita di Battle Mayale prevede un numero variabile di giocatori tra 2 e 12.

MAIALE: ogni giocatore controlla un Maiale che muove come una pedina sul campo di gioco, denominato Porcile.

I Maiali dei vari giocatori possono muoversi e attaccarsi a vicenda. Se un Maiale termina le sue vite muore e diventa Carogna. Un giocatore continua la sua partita anche come Carogna.

PORCILE: E' il campo di gioco, una scacchiera quadrata 8x8. Ogni colonna è identificata con una lettera (A-H), ogni riga da un numero (0-7)

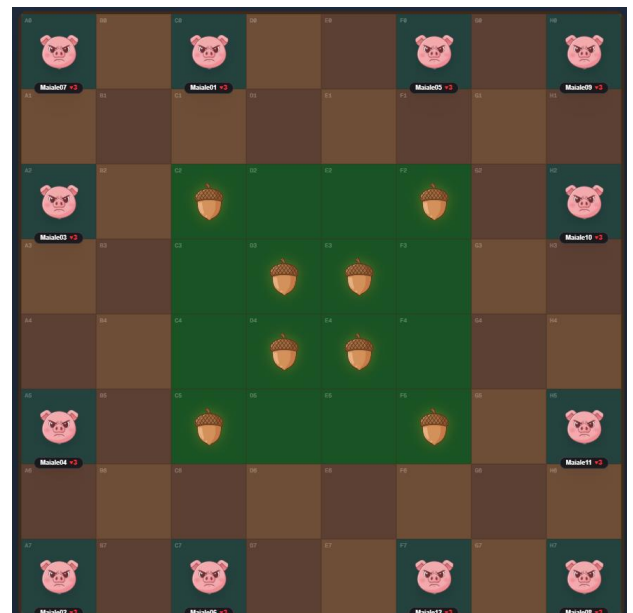
Il Porcile è composto da:

- 12 **caselle di partenza** (in verde scuro)
- 8 caselle con la **Ghianda** (le Ghiande si trovano lì all'inizio del match e ricompaiono lì a inizio del Round 3 e del Round 5)
- Un **Recinto** (il quadrato 4x4 in verde), che a inizio del Round 4 si restringe, perdendo le 4 caselle agli angoli

VITE: ogni Maiale ha un certo numero di vite che rappresenta quanti danni più subire prima di morire. Tutti i Maiali partono con 3 vite e possono ottenerne altre mangiando Ghiande o altri Maiali.

ROUND e FASI: il gioco è suddiviso in 7 Round (di cui il primo è il Round 0, o Round di Preparazione; i seguenti sono i Round di Combattimento); ogni Round è suddiviso in due Fasi (per il Round 0: Fase di definizione dell'Ordine iniziale e poi Fase della scelta della Casella di Partenza; per i Round 1-6: Fase di Movimento e poi Fase di Azione o di Dichiarazione)

GHIANDA: le Ghiande sono elementi che i Maiali possono raccogliere durante la loro Fase di Movimento e che danno 1 Vita al Maiale che le raccoglie



FIAMMA: al termine della Fase di Movimento del primo Round di Fuoco (ovvero il 5° Round) le Ghiande ancora al suolo diventano Fiamme. Se un Maiale termina il suo movimento su una Fiamma perde 2 Vite; le Fiamme possono essere spinte contro altri Maiali.

CAROGNA: un Maiale morto diventa una Carogna. Il giocatore può continuare a giocare come Carogna, ovvero con la possibilità di assegnare un bonus ad un altro giocatore per ogni Round che resta fino al termine della partita.

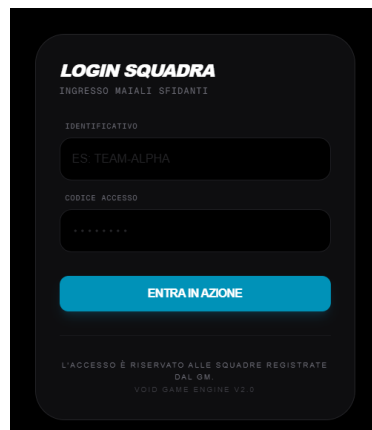
RECINTO: il recinto è la zona centrale del Porcile. Dal secondo Round i Maiali che non terminano il movimento dentro al Recinto, vengono avvistati dai Lupi; se non si spostano dentro al recinto durante la Fase di Azione dello stesso Round, vengono azzannati (e perdono delle Vite).

LUPI: tolgono un numero di Vite pari al numero di Round attuale meno uno (es. al 4° Round tolgono 3 Vite) a tutti i Maiali che sono stati avvistati nella Fase di Movimento di quel Round e nella Fase di Azione sono ancora fuori dal Recinto.

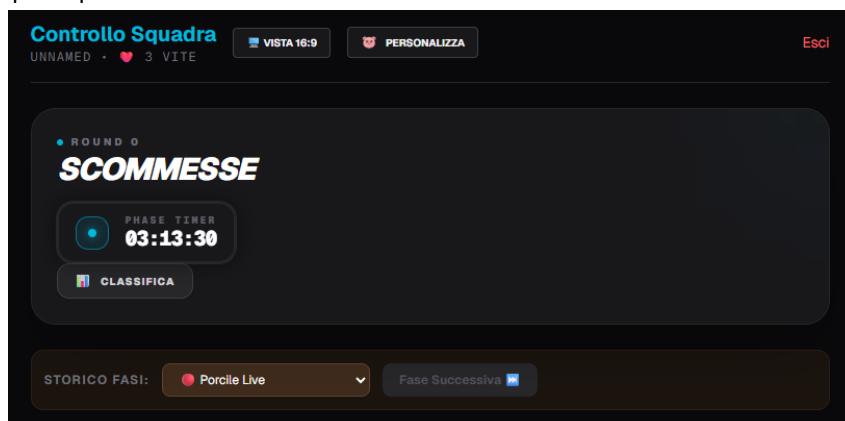
SVOLGIMENTO

ACCESSO SQUADRA

Per accedere alle partite di Battle Mayale ogni squadra dovrà inserire il nome utente e la password forniti nell'apposito form sulla home page di Battle Mayale.



Una volta inserite le proprie credenziali, si verrà indirizzati nella propria pagina squadra, da cui si potrà osservare e giocare il match corrente per la propria squadra.



La propria pagina mostra:

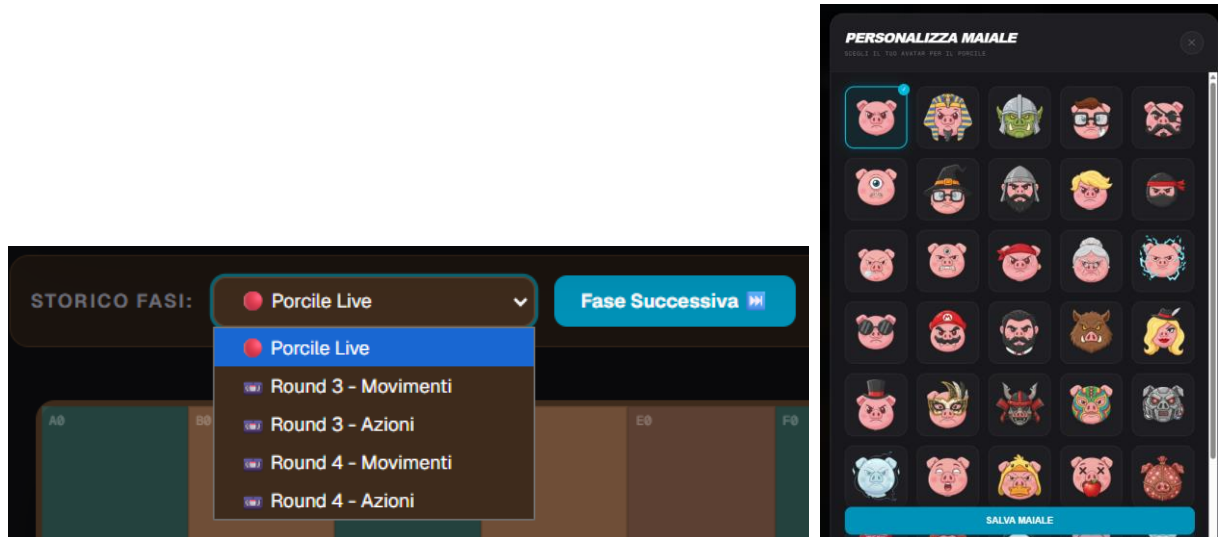
- Il nome e le vite attuali della propria squadra
- Il Round e la Fase correnti e il tempo che rimane prima dello scadere della Fase e l'inizio della seguente
- Un pulsante per ottimizzare la vista su un monitor 16:9



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

- Un pulsante per accedere al menù di customizzazione del proprio Maiale
- Un pulsante da cui aprire la classifica del match in corso e la classifica globale
- Un pannello “storico fasi” da cui poter selezionare una fase precedente per rivederne la risoluzione



*A sinistra, il menù a tendina per poter vedere il replay delle fasi passate (massimo 4 fasi).
A destra, la pagina di personalizzazione del proprio Maiale.*

STRUTTURA DEL MATCH

La partita dura 7 Round: uno di Preparazione (Round 0) e 6 di combattimento (Round 1-6)

ROUND DI PREPARAZIONE (Round 0)

E' composto da 2 Fasi:

1. **Definizione dell'Ordine Iniziale:** ogni giocatore partecipa ad un sorteggio chiamato “Primo Solitario”, con il quale si stabilisce l'ordine di turno per il Round 1. Tale metodo è illustrato più avanti.
2. **Scelta della Casella di Partenza:** ogni giocatore sceglie da quale delle 12 caselle di partenza (in verde scuro sul tabellone) vuole partire. Per farlo comunica 3 preferenze. Se la casella è già stata scelta da un altro giocatore che si trova prima nell'ordine di turno, si proverà con le altre scelte; se nessuna delle tre caselle è ancora libera, ne verrà assegnata una libera casualmente.

ROUND DI COMBATTIMENTO (Round 1-6)

Sono composti da 2 Fasi ciascuno:

1. **Movimento:** ogni giocatore decide dove muovere il proprio Maiale. Se il Maiale del giocatore è già morto, il giocatore in questa fase può inviare un “Bonus Carogna” ad uno dei Maiali ancora in vita: tale Bonus potrà essere utilizzato dal Maiale che l'ha ricevuto durante la fase Azione.
2. **Azione:** ogni giocatore decide che **Azione** far compiere al proprio Maiale e che **Bonus** attivare per quel Round. Le Azioni permettono di attaccare o difendersi dagli altri Maiali. I bonus danno alcune abilità speciali al Maiale.

Al termine del Round 6, la partita ha termine e viene calcolato il punteggio di ogni giocatore.

RISOLUZIONE DELLE FASI E TURNI.

Durante ogni Fase, i giocatori comunicano al gioco la loro mossa. Le mosse sono prese in carico dal gioco come “intenzioni”. Al termine di una Fase parte una “Risoluzione” di quella Fase e ogni intenzione comunicata viene applicata nell'ordine di turno dei giocatori o, per le azioni, secondo la priorità definita dalle azioni stesse (a pari priorità, si guarda comunque l'ordine di turno dei giocatori).

Al termine di ogni Round i turni si spostano avanti di 2 posizioni (chi era primo, diventa penultimo; chi era terzo diventa primo, e così via).



PRIMO SOLITARIO

La prima fase di gioco è la definizione dell'Ordine Iniziale. Per farlo si partecipa ad un sorteggio chiamato "Primo Solitario". Ogni giocatore sceglie due numeri compresi tra 1 e il numero di giocatori della partita (massimo 12): il Primo tentativo e il Secondo tentativo.

PRIMO SOLITARIO

Primo Tentativo: inserisci un numero da 1 a 8

Secondo Tentativo: inserisci un numero da 1 a 8

Invia Primo Solitario

L'ordine di gioco è definito secondo queste regole:

- I Primi tentativi comunicati sono ordinati dal più alto al più basso
- Se due o più numeri comunicati sono identici, ottengono un segno "-" e diventano negativi
- L'ordine di gioco è quindi definito secondo l'ordine decrescente dei numeri.
- A parità di valore numerico, viene applicata la stessa regola ai Secondi tentativi
- In questo caso il numero più alto verrà posizionato prima nell'ordine tra i contendenti; in caso di ulteriore pareggio, verranno ordinati casualmente.

Esempio: A, B, C, D, E scelgono come Primi tentativi: 3, 5, 5, 2, 2

Si avrà quindi A (3), D ed E (-2), B e C (-5)

B e C hanno scelto come Secondo tentativo: 4, 5.

D e E hanno scelto come Secondo tentativo: 3, 3

L'ordine sarà quindi: A, D o E (casualmente), C, B.

SCELTA CASELLA DI PARTENZA

Selezione 3 Posizioni di Partenza (in ordine di preferenza)

Tocca una posizione per assegnarla come 1^a, 2^a o 3^a scelta

1^a SCELTA

A,0	C,0	F,0	H,0
H,2	H,5	H,7	F,7
C,7	A,7	A,5	A,2

2^a SCELTA

A,0	C,0	F,0	H,0
H,2	H,5	H,7	F,7
C,7	A,7	A,5	A,2

3^a SCELTA

A,0	C,0	F,0	H,0
H,2	H,5	H,7	F,7
C,7	A,7	A,5	A,2

Conferma Posizioni

*Se le posizioni scelte sono occupate da squadre con priorità maggiore, verrà posizionato in uno spot libero casuale.

Nella seconda fase del Round 0 si devono esprimere 3 posizioni di partenza, in ordine di preferenza. In caso una delle posizioni sia già stata scelta da un giocatore che viene prima (ovvero estratto prima dal Primo Solitario) verrà assegnata la seconda o terza scelta. In caso ancora tali possibilità non siano più disponibili, verrà assegnata una delle caselle ancora libere.



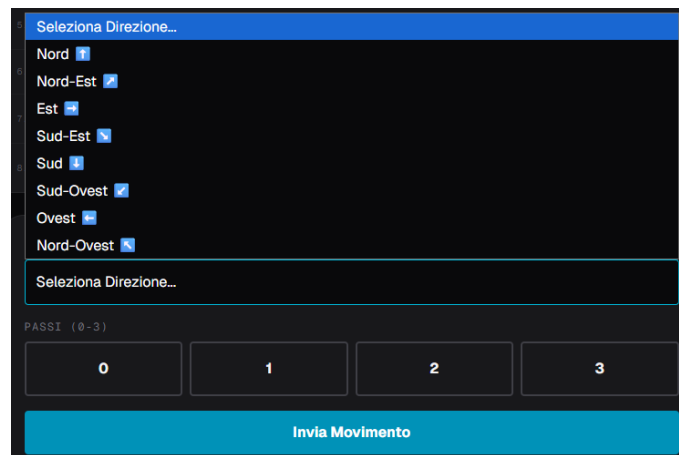
**OLIMPIADI
VERDIANE**

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

FASE DI MOVIMENTO

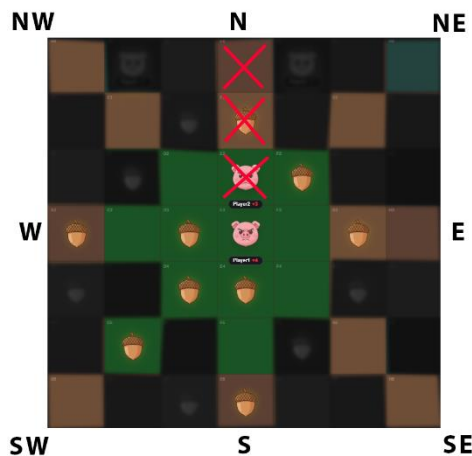
Una volta definiti ordine iniziale e caselle di partenza, ha inizio il Round 1, ovvero il primo Round di Combattimento.

Durante la Fase di Movimento, il giocatore sceglie in che direzione (N, NE, E, SE, S, SO, O, NO) e di quante caselle (0, 1, 2, 3) muovere il proprio Maiale.



Prompt per la selezione del movimento

Allo scadere della Fase di Movimento, tutti i movimenti vengono risolti nell'ordine di turno. I Maiali non possono saltare o compiere curve. Se un Maiale si trova un altro Maiale sul suo percorso, si ferma nella casella prima.



In questo esempio sono illustrate le possibili caselle che Player1 può raggiungere con un movimento. Le tre caselle a Nord sono tutte irraggiungibili perché Player2 sta bloccando il movimento in quella direzione.

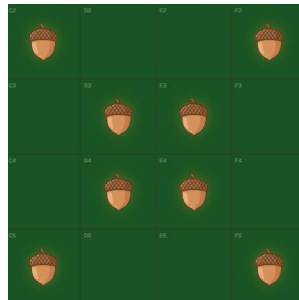
GHIANDE. Le Ghiande permettono di ottenere 1 vita in più. Ne compaiono 8 all'inizio della partita in caselle predefinite. Nelle stesse caselle ne compaiono altre 8 all'inizio del Round 3 e del Round 5 (ma solamente nelle caselle in cui non sia più presente alcuna Ghianda).

Se un Maiale termina il proprio **Movimento** su una casella in cui è presente una Ghianda, il Maiale mangia la Ghianda e ottiene 1 vita in più. Se un Maiale si trova su una Ghianda al termine della fase di Azione, tale Ghianda **NON** viene raccolta.



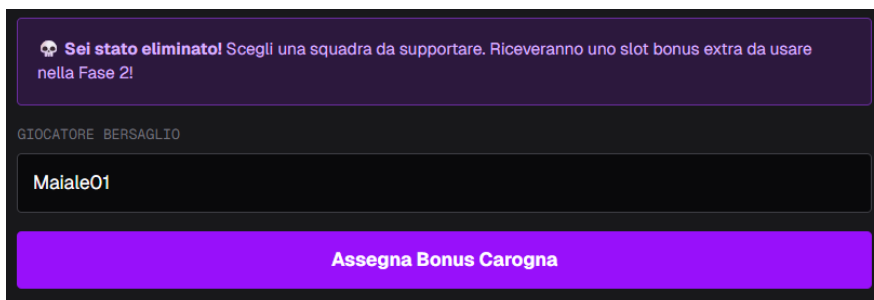
OLIMPIADI VERDIANE

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)



Le Ghiande appaiono sempre in queste 8 caselle al centro del Porcile

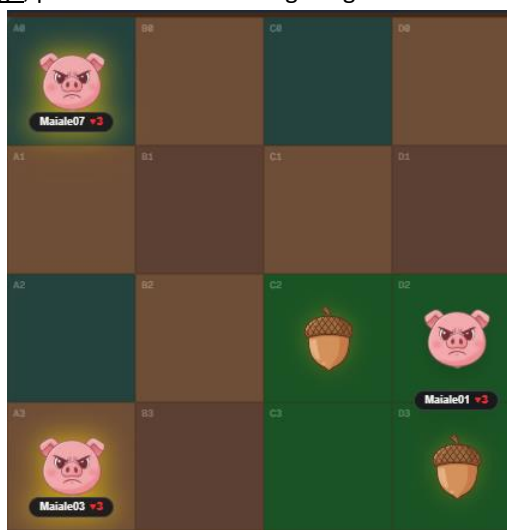
CAROGNE. Durante questa fase, le Carogne (i giocatori il cui Maiale è già morto) decidono a chi assegnare il loro bonus tra i maiali ancora in vita.



Prompt di selezione dei giocatori a cui poter assegnare il proprio Bonus Carogna

RECINTO E LUPI. A partire dal Round 2, se un Maiale termina il suo Movimento fuori dal Recinto (area centrale colorata in verde), viene **Avvistato dai Lupi**. Il Maiale avvistato si riconosce da un **alone giallo pulsante**.

All'inizio del Round 4 il Recinto si restringe, perdendo le 4 caselle agli angoli.



Maiale07 e Maiale03 sono rimasti fuori dal recinto e sono stati Avvistati dai Lupi

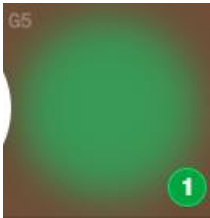


FASE DI AZIONE

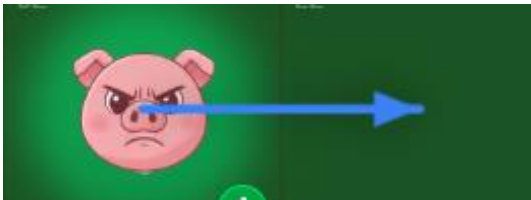
Durante la Fase di Azione (o Dichiarazione) ogni giocatore sceglie che Azione far compiere al proprio Maiale e che Bonus applicare al proprio Maiale per questa Fase Azione.

Le Azioni possibili sono:

- **Scudo fetente:** il Maiale emette un gas nauseabondo in una delle 8 caselle adiacenti, come azione difensiva per altri Maiali; un Morso effettuato su quella casella farà svanire lo Scudo e perderà 1 di potenza; se è a potenza 1, il Morso sarà annullato. Più scudi sulla stessa casella si accumulano. Lo scudo fetente è rappresentato da un alone verde; il numero adiacente in verde rappresenta quanti scudi sono accumulati sulla stessa casella.



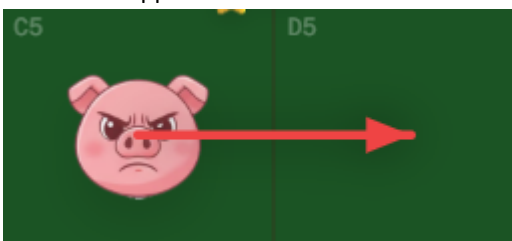
- **Spinta:** il Maiale può spingere un altro Maiale se presente in una delle 8 caselle adiacenti, imprimendogli una spinta di 1 o 2 caselle nella direzione opposta a sé. Se il Maiale spinto incontra un altro Maiale sulla traiettoria, si fermerà nella casella prima. La Spinta è rappresentata da una freccia blu.



Un Maiale spinto con successo ottiene +1 Potenza del Morso per ogni Spinta subita in quella Fase.

- **Morso:** il Maiale può mordere un altro Maiale se presente in una delle 8 caselle adiacenti; il Morso toglie un numero di Vite pari alla sua potenza; il Morso ha una potenza di base **pari a 1**, ma può essere aumentata in questi casi
 - o se si attiva un bonus "Potenza x2"
 - o se il Maiale attaccante viene Spinto con successo, ovvero si sposta di almeno 1 casella (per ogni Spinta, riceve x2 di potenza)
 - o se è in corso uno dei "Round in fiamme" (5° e 6°), durante i quali ogni Maiale parte con una potenza di base pari a 2

Il Morso è rappresentato da una freccia rossa



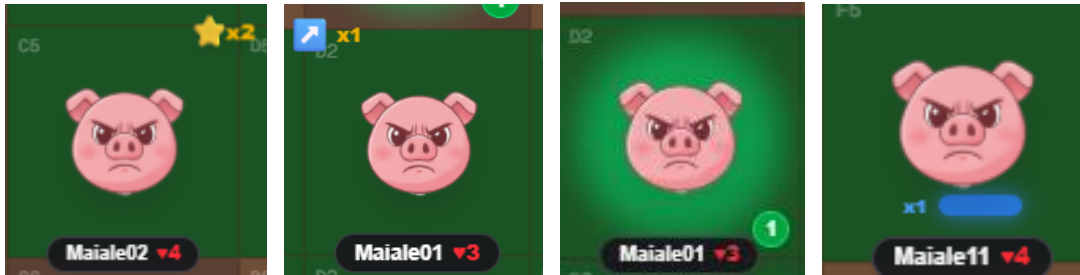
I Bonus tra cui il giocatore può scegliere sono:

- **Potenza Morso x2:** l'attacco del proprio Maiale avrà una potenza raddoppiata
- **Singhiozzo:** l'attacco del proprio Maiale sarà diretto ad una casella di distanza in più
- **Deodorante:** il Maiale genererà uno Scudo fetente nella casella in cui si trova
- **Zampe impantanate:** il Maiale non potrà essere Spinto
- **Movimento extra:** dopo che tutte le azioni dei Maiali sono state risolte, il Maiale potrà muoversi di una ulteriore casella in una direzione a sua scelta



OLIMPIADI VERDIANE

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)



Icone che rappresentano i Bonus applicati, in ordine: Potenza morso x2, Singhiozzo, Deodorante, Zampe Impantanate

BONUS CAROGNA. Se una o più Carogne hanno deciso di dare un bonus ad un certo Maiale, in questa Fase è possibile scegliere anche uno o più bonus per il proprio Maiale, con la seguente limitazione:

- **Movimento extra** non può essere scelto come Bonus Carogna



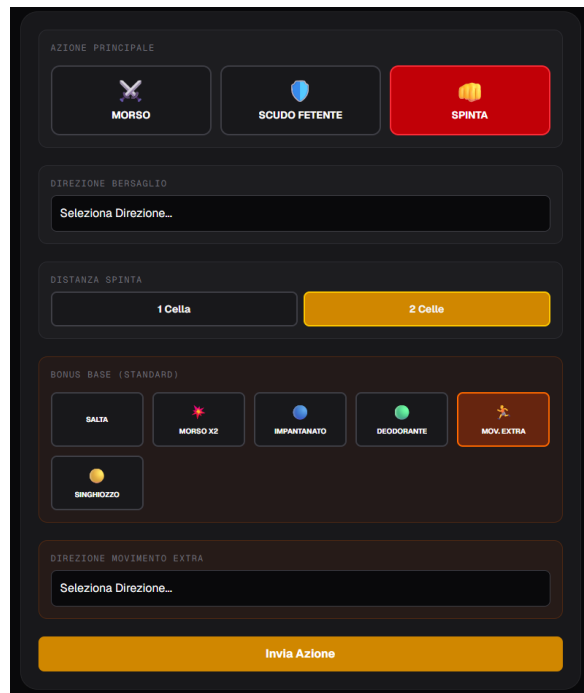
In questo esempio, Maiale01, che ha 3 Vite, grazie all'aiuto di svariate Carogne, ha attivi 2 Singhiozzi, la potenza d'attacco del suo Morso è 8 (ovvero 3 bonus Potenza morso x2), è protetto da 3 scudi Fetenti e ha 2 Zampe Impantanate. Può quindi resistere a 2 Spinte, 3 danni da morsi e attaccare a 2 caselle di distanza con potenza 8.

Nota sulle Ghiande: le Ghiande possono essere mangiate solo al termine della Fase di Movimento! Se un Maiale si trova su una Ghianda al termine della Fase di Azione, la Ghianda si troverà nella stessa casella a inizio del Round seguente.



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)



Prompt di selezione di Azione e bonus



Prompt di selezione di Azione e bonus una volta inviata la propria azione (si può cambiare entro lo scadere della Fase corrente)

RISOLUZIONE AZIONI

Allo scadere della Fase di Azione, tutti i Bonus vengono applicati e le Azioni risolte nell'ordine di turno a parità di priorità. La priorità delle azioni è la seguente:

- Prima tutti gli Scudi fetenti
- Poi tutte le Spinte
- Infine tutti i Morsi.

NOTA! Questa regola è molto importante per pianificare bene la propria azione! Ad esempio se si è prima di turno di un Maiale e lo si vuole mordere, questo Maiale potrebbe comunque spingerci via *prima* in quanto le Spinte sono risolte prima dei Morsi!

RECINTO E LUPI. Se un Maiale Avvistato dai Lupi durante il Movimento dello stesso Round si trova ancora fuori dal Recinto alla fine della Fase di Azione, il Maiale viene Azzannato dai Lupi, perdendo un numero di vite pari al Round corrente meno 1 (ad esempio nel Round 4 i Lupi fanno perdere 3 vite).

Tutti i Maiali Avvistati in un Round, iniziano il Round seguente non più Avvistati.

Riepilogando, la risoluzione della Fase di Azione segue quest'ordine:

1. Vengono applicati tutti i Bonus ai Maiali



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12^a Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

2. Vengono eseguiti tutti gli Scudi Fetenti, nell'ordine di turno
3. Vengono eseguite tutte le Spinte, nell'ordine di turno
4. Vengono eseguiti tutti i Morsi, nell'ordine di turno
5. Vengono eseguiti eventuali Movimenti Extra, nell'ordine di turno
6. I Maiali finiti su una Fiamma perdono 2 Vite
7. I Maiali Avvistati dai Lupi vengono Azzannati se sono ancora fuori dal Recinto

MAIALE UCCISO. Se un Maiale viene ucciso:

- Il Maiale è rimosso dal Porcile, mentre il giocatore di quel Maiale resta in gioco come Carogna: dal Round seguente e per tutti Round rimanenti potrà assegnare un Bonus Carogna ad un Maiale a sua scelta
- Se il Maiale è stato ucciso da un Morso, il Maiale che lo ha mangiato ottiene 2 Vite + 1 Vita per ogni Ghianda mangiata dal Maiale ucciso.

Dopo la Fase di Azione, si passa al Round successivo, aggiornando l'ordine dei turni come descritto in precedenza (ovvero si avvanza di due posizioni).

ROUND IN FIAMME

I Round 5 e 6 sono i Round in Fiamme, con due regole speciali:

- I Maiali sono agitati: la potenza base del loro Morso è di 2
- Le Ghiande ancora sul terreno terminata la Fase di Movimento del primo Round in Fiamme (il 5°) bruciano e diventano **FIAMME**: le Fiamme hanno le seguenti caratteristiche
 1. Se un Maiale termina una Fase (Movimento o Azione) su una Fiamma, perde 2 vite; la Fiamma in questione svanisce.
 2. Se un Maiale spinge una Fiamma, tale fiamma si sposta di una o due caselle a seconda della scelta del giocatore (esattamente come se fosse un altro Maiale); se una Fiamma incontra un Maiale sulla sua traiettoria, la Fiamma svanisce e il Maiale perde 2 Vite (gli Scudi non difendono dalle Fiamme).



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

PUNTEGGIO

Il Punteggio è calcolato sommando secondo 3 Categorie di punti.

PUNTI BASE

I Punti Base sono quelli a maggior peso: **ogni punto Base vale 5** nel conteggio finale.

I Punti Base sono i seguenti:

- **Punti Sopravvivenza:** 1 punto Base per ogni Round in cui il proprio Maiale è sopravvissuto
- **Punti Vite:** 1 punto Base per ogni Vita che il Maiale possiede terminato il Round 6
- **Punti Difesa:** 2 punti Base per ogni Morso intercettato da un proprio scudo e indirizzato verso un altro Maiale (quindi, Morsi a Scudi che non stanno difendendo Maiali non sono considerati; così come Morsi a Deodoranti che difendono il proprio Maiale)
- **Punti Carogna:** 2 punti ogni volta che un Maiale a cui si è dato un proprio Bonus Carogna uccide con un Morso un altro Maiale (uccidere con la Fiamma o spingere in pasto ai Lupi non è conteggiato).

PUNTI GUSTOSITA'

I Punti Gustosità vengono assegnati al termine di ogni Fase Movimento, 1 per ogni Maiale presente in una casella limitrofa. I

Punti Gustosità valgono 2 nel conteggio finale.

PUNTI TEMPERATURA

La Temperatura di un match è il valore ottenuto sommando tutti i Morsi e gli Scudi effettuati durante il match. Al termine del match vengono assegnati a tutti i giocatori **un numero di Punti Temperatura pari alla Temperatura alla fine del match diviso il numero di giocatori (arrotondato per eccesso)**. NOTA: I Punti Temperatura non hanno valenza all'interno del singolo match ma in ottica del Torneo.

PUNTI TOTALI

Il punteggio complessivo di un giocatore è dato dalla somma dei Punti Base x 5, dei Punti Gustosità x 2 e dei Punti Temperatura.

TIE-BREAKERS

In caso di parità di Punti Totali, la classifica viene ordinata secondo i seguenti criteri, in questo ordine di priorità:

1. Numero di Scudi Fetenti prodotti
2. Numero di Spinte eseguite
3. Numero di Morsi effettuati
4. Numero di Ghiande mangiate
5. Ordine iniziale di turno (risultato Primo Solitario)

REGOLE DA TORNEO

Il Torneo di Battle Mayale delle OV2026 è così composto:

- 2 match Preliminari, con classifica condivisa, a cui tutte le squadre partecipano.
- 1 Finale, a cui accedono i primi 12 della classifica condivisa alla fine del secondo match.

Ai Preliminari partecipano tutte le squadre. Nei due match preliminari si confronteranno squadre differenti rispetto al primo match. **La classifica globale è definita dalla somma dei punti totali dei primi due match** e, in caso di pareggio, dai tie-breakers definiti di seguito.



**OLIMPIADI
VERDIANE**

12ª Edizione
11-12-13-14 giugno 2026
Busseto (PR)

TIE-BREAKERS CLASSIFICA GLOBALE

In caso di parità di Punti Totali, la classifica viene ordinata secondo i seguenti criteri, in questo ordine di priorità:

1. Numero di Scudi Fetenti prodotti
2. Numero di Spinte eseguite
3. Numero di Morsi effettuati
4. Numero di Ghiande mangiate
5. Numero di match in cui il Maiale è arrivato vivo alla fine
6. La velocità con cui è stata comunicata l'ultima mossa del match

CALENDARIO MATCH OV2026

Primo Match Preliminare	Quando	Secondo Match Preliminare	Quando
Termine Primo Solitario	4 maggio, 14:00	Termine Primo Solitario	18 maggio, 14:00
Termine Scelta Posizione iniziale	5 maggio, 14:00	Termine Scelta Posizione iniziale	19 maggio, 14:00
Round 1 – Fine Fase Movimento	6 maggio, 14:00	Round 1 – Fine Fase Movimento	20 maggio, 14:00
Round 1 – Fine Fase Azione	7 maggio, 14:00	Round 1 – Fine Fase Azione	21 maggio, 14:00
Round 2 – Fine Fase Movimento	8 maggio, 14:00	Round 2 – Fine Fase Movimento	22 maggio, 14:00
Round 2 – Fine Fase Azione	9 maggio, 14:00	Round 2 – Fine Fase Azione	23 maggio, 14:00
Round 3 – Fine Fase Movimento	10 maggio, 14:00	Round 3 – Fine Fase Movimento	24 maggio, 14:00
Round 3 – Fine Fase Azione	11 maggio, 14:00	Round 3 – Fine Fase Azione	25 maggio, 14:00
Round 4 – Fine Fase Movimento	12 maggio, 14:00	Round 4 – Fine Fase Movimento	26 maggio, 14:00
Round 4 – Fine Fase Azione	13 maggio, 14:00	Round 4 – Fine Fase Azione	27 maggio, 14:00
Round 5 – Fine Fase Movimento	14 maggio, 14:00	Round 5 – Fine Fase Movimento	28 maggio, 14:00
Round 5 – Fine Fase Azione	15 maggio, 14:00	Round 5 – Fine Fase Azione	29 maggio, 14:00
Round 6 – Fine Fase Movimento	16 maggio, 14:00	Round 6 – Fine Fase Movimento	30 maggio, 14:00
Round 6 – Fine Fase Azione; Fine MATCH 1	17 maggio, 14:00	Round 6 – Fine Fase Azione; Fine MATCH 2	31 maggio, 14:00

Finale (in piazza Verdi)	Quando
Termine Primo Solitario	13 giugno, 19:45
Termine Scelta Posizione iniziale	13 giugno, 19:48
Round 1 – Fine Fase Movimento	13 giugno, 19:54
Round 1 – Fine Fase Azione	13 giugno, 19:57
Round 2 – Fine Fase Movimento	13 giugno, 20:03
Round 2 – Fine Fase Azione	13 giugno, 20:06
Round 3 – Fine Fase Movimento	13 giugno, 20:12
Round 3 – Fine Fase Azione	13 giugno, 20:15
Round 4 – Fine Fase Movimento	13 giugno, 20:21
Round 4 – Fine Fase Azione	13 giugno, 20:24
Round 5 – Fine Fase Movimento	13 giugno, 20:30
Round 5 – Fine Fase Azione	13 giugno, 20:33
Round 6 – Fine Fase Movimento	13 giugno, 20:39
Round 6 – Fine Fase Azione: FINE FINALE 2026	13 giugno, 20:42

PUNTI PER LA CLASSIFICA GENERALE DELLE OV2026

Per la classifica generale delle OV2026, di seguito la tabella che indica i punti ottenuti dopo la Finale di Battle Mayale

Posizione classifica Battle Mayale	Punti in classifica generale OV	Posizione classifica Battle Mayale	Punti in classifica generale OV
1°	15 + premio Battle Mayale	43° - 52°	7
2°	14	53° - 62°	6
3°	13	63° - 72°	5
4° - 7°	12	73° - 82°	4
8° - 12°	11	83° - 92°	3
13° - 22°	10	93° - 102°	2
23° - 32°	9	103° - 112°	1
33° - 42°	8	Squadre che non partecipano attivamente	0

NOTA: Se una squadra non comunica alcuna mossa per il proprio Maiale, a prescindere dalla posizione rispetto ad altre squadre nella classifica globale, otterrà 0 punti.



PAGINA DI RIEPILOGO

ROUND	FASE	COSA PUOI FARE	GHIANDE	RECINTO	LUPI
0	Morra Infinita	Scegli un numero per definire l'ordine di turno	-	-	-
	Posizione Iniziale	Scegli la casella iniziale da cui partire	-	-	-
1	Movimento	Scegli direzione e numero di caselle	Compaiono 8 Ghiande	Recinto non attivo	Lupi non attivi
	Azione	Scegli Azione da effettuare e Bonus da applicare			
2	Movimento	Scegli direzione e numero di caselle; se sei Carogna, scegli a chi dare il Bonus Carogna		Recinto attivo	Lupi attivi
	Azione	Scegli Azione da effettuare e Bonus da applicare			I Lupi tolgono 1 Vita
3	Movimento	Scegli direzione e numero di caselle; se sei Carogna, scegli a chi dare il Bonus Carogna	Compaiono fino a 8 Ghiande		
	Azione	Scegli Azione da effettuare e Bonus da applicare			I Lupi tolgono 2 Vite
4	Movimento	Scegli direzione e numero di caselle; se sei Carogna, scegli a chi dare il Bonus Carogna		Recinto ristretto	
	Azione	Scegli Azione da effettuare e Bonus da applicare			I Lupi tolgono 3 Vite
5 (IN FIAMME)	Movimento	Scegli direzione e numero di caselle; se sei Carogna, scegli a chi dare il Bonus Carogna	Compaiono fino a 8 Ghiande		
	Azione	Scegli Azione da effettuare e Bonus da applicare. Potenza Morso base = 2	Le Ghiande rimaste diventano Fiamme		I Lupi tolgono 4 Vite
6 (IN FIAMME)	Movimento	Scegli direzione e numero di caselle; se sei Carogna, scegli a chi dare il Bonus Carogna	Le Fiamme rimaste dal Round precedente restano nel Porcile		
	Azione	Scegli Azione da effettuare e Bonus da applicare. Potenza Morso base = 2			I Lupi tolgono 5 Vite

MOVIMENTO

- Durante la fase di Movimento: da 0 a 3 caselle in una delle 8 direzioni. Non si curva. Altri Maiali interrompono il movimento. Si raccoglie una Ghianda se presente nella casella di destinazione.
- Durante la fase di Azione (Movimento Extra): da 0 a 1 casella in una delle 8 direzioni. Non si curva. Altri Maiali interrompono il movimento. Non si possono raccogliere Ghiande.

AZIONE

- **Scudo fetente** in una delle 8 caselle adiacenti
- **Spinta**, di 1 o 2 caselle, in una delle 8 direzioni
- **Morso** su una delle 8 caselle adiacenti (o ad una distanza pari al numero di Bonus Singhiozzo attivi)

BONUS

- **Potenza Morso x2** – ogni bonus di questo tipo moltiplica x2 la potenza del Morso
- **Singhiozzo** (attacco ad 1 casella di distanza) – ogni bonus di questo tipo aumenta di 1 le caselle di distanza
- **Deodorante** (Scudo nella propria casella) – ogni bonus di questo tipo aumenta gli Scudi nella propria casella
- **Zampe impantanate** (Immunità ad 1 Spinta) – ogni bonus di questo tipo aumenta il numero di Spinte a cui si può resistere
- **Movimento extra** (Risolto dopo le altre azioni); NON può essere Bonus Carogna (quindi non cumulabile)

VITE

A inizio match: 3 Vite

+ 1 Vita per ogni Ghianda mangiata

+ 2 + N Vite per ogni Maiale mangiato (Morso che porta a 0 le Vite di un altro Maiale) con N = Ghiande mangiate dal Maiale morto

- X Vita per ogni Morso subito (con X = **Potenza del Morso – quantità di Scudi nella propria cella**)

- Y Vita per ogni attacco dei Lupi (con Y = **il numero del Round attuale – 1**)

- 2 Vite per ogni Fiamma (se si termina una Fase di gioco su una Fiamma o se si viene colpiti da una Fiamma spinta)

ORDINE RISOLUZIONE FASE AZIONE

1. Vengono applicati tutti i Bonus ai Maiali
2. Vengono eseguiti tutti gli Scudi Fetenti, nell'ordine di turno
3. Vengono eseguite tutte le Spinte, nell'ordine di turno
4. Vengono eseguiti tutti i Morsi, nell'ordine di turno
5. Vengono eseguiti eventuali Movimenti Extra, nell'ordine di turno
6. I Maiali finiti su una Fiamma perdono 2 Vite
7. I Maiali Avvistati dai Lupi vengono Azzannati se sono ancora fuori dal Recinto

PUNTEGGIO

TOTALE = (punti Sopravvivenza + punti Vite + punti Difesa + punti Carogna) X 5 + Punti Gustosità (numero di Maiali vicini alla fine di ogni Fase di Movimento) X 2 + Temperatura Match (numero di attacchi e scudi eseguiti in tutta la partita da tutti i giocatori / numero giocatori)