

NOMIC #3 – Fine quarto giro di turni

Regole Immutabili

101. Tutti i giocatori devono sempre sottostare a tutte le regole in vigore al momento, nella forma in cui sono in vigore al momento. Le regole iniziali sono in vigore quando il gioco comincia. Le regole iniziali sono quelle dalla 101 alla 116 (immutabili) e dalla 201 alla 213 (mutabili).

102. Inizialmente le regole nel gruppo dei 100 sono immutabili e quelle nel gruppo dei 200 mutabili. Le regole in seguito promulgate o trasmutate (cambiate da mutabili a immutabili o viceversa) possono essere mutabili o immutabili indipendentemente dal loro numero, e le regole iniziali si possono trasmutare senza tenere conto del numero.

103. Un cambiamento di regolamento può essere dei seguenti tipi: (1) promulgare, abrogare o emendare una regola mutabile; (2) promulgare, abrogare o emendare un emendamento di una regola mutabile; (3) la trasmutazione di una regola immutabile in una mutabile o viceversa. (Nota: questa definizione implica che, almeno inizialmente, tutte le nuove regole siano mutabili; le regole immutabili, finché lo sono, non possono essere abrogate o emendate; ogni regola di ogni tipo può essere trasmutata, e nessuna regola è assolutamente impossibile da cambiare)

104. Si deve votare per tutti i cambiamenti di regolamento proposti nel modo consentito. Quei cambiamenti verranno adottati se e soltanto se riceveranno il numero di voti necessario.

105. Tutti i giocatori sono elettori. Tutti gli elettori sono obbligati a partecipare a ogni votazione sui cambiamenti di regolamento.

106. Tutte le proposte di cambiamento di regolamento devono essere scritte prima di poter essere votate. Se sono adottate, condizioneranno il gioco nella forma in cui sono state approvate.

107. Nessun cambiamento di regolamento può avere effetto prima di essere stato approvato con la votazione, anche se esplicitamente dice il contrario. Nessuna regola può avere valore retroattivo.

108. Ad ogni proposta di cambiamento di regolamento viene dato un numero di riferimento. I numeri cominceranno da 301, e ogni cambiamento di regolamento proposto nel modo adeguato riceve come numero l'intero successivo al numero della proposta precedente, che sia passata o meno. Se una regola viene abrogata e poi riproposta, riceve il numero della proposta di adottarla nuovamente. Se una regola viene emendata o trasmutata, riceve il numero della proposta di emendarla o trasmutarla. Se un emendamento viene emendato o abrogato, l'intera regola di cui fa parte riceve il numero della proposta di abrogare o

emendare l'emendamento.

~~109. Le proposte di trasmutare regole immutabili in mutabili sono approvate se il voto è unanime fra tutti gli elettori. Per avere effetto le trasmutazioni devono essere chiaramente stabilite nelle proposte. [Trasmutata nella 311]~~

110. In caso di conflitto fra una regola mutabile e una immutabile, la regola immutabile deve essere ritenuta valida mentre quella mutabile deve essere trascurata in toto. Ciò però non significa che la proposta di trasmutare una regola immutabile sia in conflitto con tale regola.

111. Se una proposta di cambiamento di regolamento è oscura, ambigua, paradossale o nociva per il gioco, o ritenuta l'unione di due o più cambiamenti, o è un emendamento che non cambia nulla, o è di valore discutibile per altra ragione, allora gli altri giocatori possono suggerire modifiche o criticare la proposta prima del voto. Per questo dibattito deve essere concesso un tempo ragionevole. Colui che fa la proposta comunque ne decide la forma finale sulla quale si voterà e, a meno che non sia stato richiesto in merito l'intervento di un Giudice, decide il momento in cui terminare il dibattito e votare.

112. La condizione che assegna la vittoria a un giocatore non può essere cambiata dal guadagnare n punti in un'altra. La grandezza di n e i modi per guadagnare i punti possono essere modificati, e le regole che stabiliscono il vincitore quando il gioco non può continuare possono comunque essere applicate e promulgate, e se sono mutabili, emendate e abrogate.

113. I giocatori hanno sempre la possibilità di lasciare il gioco piuttosto che continuare o subire una penalità. Non possono essere assegnate penalità più gravi della sconfitta a giudizio di chi le deve subire.

114. Deve esserci sempre almeno una regola mutabile. La possibilità di cambiare il regolamento non deve mai essere impedita del tutto.

115. I cambiamenti di regolamento riguardanti regole necessarie per permettere o applicare cambiamenti di regolamento sono permessi nella misura in cui sono permessi gli altri. Nessun cambiamento di regolamento o altra operazione è vietato solo sulla base che si siano venuti a creare autoriferimenti o autoapplicazioni di una regola.

116. Tutto quello che non è proibito o regolamentato dalle regole è permesso e non regolamentato, con l'unica eccezione dei cambiamenti di regolamento, che sono permessi solo quando una regola o un insieme di regole lo permettono esplicitamente o implicitamente.

309. Un cambiamento di regolamento è adottato se e soltanto se durante il voto gli elettori sono favorevoli unanimemente. Se questa regola non è emendata prima del completamento del secondo giro di turni, cambia automaticamente richiedendo soltanto la maggioranza.

Regole Mutabili

201. I giocatori si alternano in senso orario, completando un turno a testa. I turni non possono essere saltati o ceduti, e non si deve tralasciare alcuna parte del turno. Tutti i giocatori cominciano con 0 punti. Giocando per posta o via computer, i giocatori si alternano in ordine alfabetico per cognome. *[Emendata dalla 306]*

202. Un turno consiste di due parti in questo ordine: (1) la proposta di un cambiamento di regolamento e la relativa votazione (2) il lancio di un dado a 6 facce il cui risultato viene sommato al proprio punteggio. Giocando per posta o via computer, invece di tirare il dado si sottrae 291 dal numero della proposta di cambiamento e si moltiplica il risultato per la frazione di voti favorevoli sul totale, arrotondando poi all'intero più vicino. (Questo dà un numero tra 0 e 10 la prima volta, con il limite massimo che aumenta di uno ogni turno; le proposte più apprezzate ricevono più punti) *[Emendata dalla 307]*

203. Un cambiamento di regolamento è adottato se e soltanto se durante il voto gli elettori sono favorevoli unanimemente. Se questa regola non è emendata prima del completamento del secondo giro di turni, cambia automaticamente richiedendo soltanto la maggioranza. *[Trasmutata nella 309]*

204. Se e quando i cambiamenti di regolamento possono essere approvati senza l'unanimità, i giocatori che votano contro proposte vincenti guadagnano 10 punti ciascuno. *[Emendata dalla 303]*

205. Un cambiamento di regolamento che viene approvato entra appieno in vigore nel momento in cui termina la votazione con la quale è passato.

206. Quando una proposta di cambiamento di regolamento è respinta, il giocatore che l'ha proposta perde 10 punti. *[Abrogata dalla 312]*

207. Ciascun giocatore ha sempre diritto a un solo voto.

208. Il primo giocatore che raggiunge i 100 punti (positivi) vince. Giocando per posta o via computer invece sono necessari 200 punti (positivi).

209. Non ci possono essere mai più di 25 leggi mutabili.

210. I giocatori non possono ordire cospirazioni o consultarsi su futuri cambiamenti di regolamento (a meno che non siano compagni di squadra). La prima parte di questa regola non si applica ai giochi per posta o via computer.

211. Se due o più leggi mutabili sono in contrasto fra loro, o se lo sono due o più leggi immutabili, allora la legge con il numero minore ha la precedenza. Se al massimo una delle leggi in contrasto dice esplicitamente di sé stessa di rimettersi ad un'altra regola (o tipo di regole) o di avere la precedenza su un'altra regola (o tipo di regole) si deve seguire questa

indicazione anziché il metodo numerico. Se due o più regole asseriscono di avere la precedenza sull'altra o di rimettersi all'altra, allora si deve nuovamente usare il metodo numerico.

212. Se dei giocatori sono in disaccordo sulla liceità di una mossa o sull'interpretazione o applicazione di una regola, allora il giocatore che precede quello che sta muovendo deve essere Giudice e risolvere la questione. Per disaccordo si intende che uno dei giocatori insista per avere l'intervento di un Giudice; questa operazione viene chiamata "appellarsi ad un Giudice". Quando ci si appella ad un Giudice, il turno del giocatore successivo non comincia finché la maggioranza dei giocatori non sia favorevole. Il Giudizio del giudice può essere scavalcato soltanto da una votazione unanime degli altri giocatori svolta prima che cominci il turno seguente. Se il giudizio viene scavalcato, allora il giocatore che precede il Giudice nell'ordine di gioco diventa il nuovo Giudice e risolve la questione, e così via, con l'eccezione che nessun giocatore può essere Giudice durante il suo turno o il turno di un compagno di squadra. A meno che il Giudice non sia scavalcato, egli sistema tutte le questioni sorte durante il gioco prima che cominci il turno successivo, comprese le questioni relative alla sua legittimità e giurisdizione di Giudice. I nuovi Giudici non sono legati alle decisioni dei vecchi Giudici. I nuovi Giudici tuttavia possono sistemare soltanto le questioni sulle quali i giocatori sono in disaccordo al momento e che riguardano il completamento del turno in cui ci si è appellati al Giudice. Tutte le decisioni dei Giudici devono essere in accordo con tutte le regole in vigore al momento; ma se le regole sono mute, inconsistenti oppure oscure riguardo all'argomento dibattuto, allora il giudice deve valutare le consuetudini e lo spirito del gioco prima di applicare altri criteri di decisione.

213. Se le regole sono cambiate in modo che sia impossibile continuare a giocare, o se la liceità di una mossa non può essere determinata, o se, ad un Giudice, non scavalcato, per quanto si sforzi, una mossa appare allo stesso modo lecita e illecita, allora il primo giocatore che non può completare il suo turno è vincitore. Questa regola ha la precedenza su tutte le altre regole che determinano il vincitore.

301. Qualunque giocatore può aggiungersi a partita avviata se l'unanimità dei giocatori già giocanti è favorevole a tale ingresso. Il nuovo giocatore si inserisce in ordine alfabetico per cognome per i turni e inizia con un punteggio che sia inferiore di 10 punti al punteggio più basso dei giocatori precedentemente già in gioco.

303. Se quando i cambiamenti di regolamento possono essere approvati senza l'unanimità, i giocatori che votano contro proposte vincenti guadagnano ciascuno un numero di punti pari a 10 diviso il numero di giocatori il cui voto è contro la proposta, arrotondato per difetto. Nel caso in cui i giocatori il cui voto è negativo siano più di 10, riceveranno invece 1 punto ciascuno. Nel caso invece in cui esista un solo giocatore il cui voto è contro alla proposta corrente, questo riceverà 2 punti.

304. La presente partita deve sempre e comunque essere considerata come giocata al computer, eccettuato per la regola 210, anche qualora parti di essa dovessero svolgersi al

tavolo.

306. I giocatori si alternano in senso orario, completando un turno a testa. I turni non possono essere ceduti e non si deve tralasciare nessuna parte di essi. Possono invece essere saltati a patto che il giocatore di cui è il turno corrente abbassi il suo punteggio di 10 punti. La decisione di saltare il turno può essere solo del giocatore di cui è il turno corrente. Giocando per posta o via computer, i giocatori si alternano in ordine alfabetico per cognome.

307. Un turno consiste di due parti in questo ordine: (1) la proposta di un cambiamento di regolamento e la relativa votazione (2) il lancio di un dado a 6 facce il cui risultato viene sommato al proprio punteggio. Giocando per posta o via computer, invece di tirare il dado si moltiplica 10 per la frazione di voti favorevoli sul totale, arrotondando poi all'intero più vicino.

Al momento della promulgazione della presente regola, e in nessun altro momento, tutti i giocatori, tranne l'ultimo del giro, ricevono 4 punti per bilanciare i punti in meno guadagnati nei turni precedenti.

~~**308.** Tutte le regole del gioco, mutabili e immutabili, non possono avere applicazione od effetto su stesse; mentre esercitano la loro influenza sulle regole di numero diverso del gioco (eccetto questa). [Emendata dalla 310]~~

310. Tutte le regole del gioco, mutabili e immutabili, non possono avere applicazione o effetto su se stesse; continuano, invece, a esercitare la loro influenza sulle regole di numero diverso del gioco (eccetto questa).

311. Le proposte di trasmutare regole immutabili in mutabili sono approvate se il voto è unanime fra tutti gli elettori. Per avere effetto le trasmutazioni devono essere chiaramente stabilite nelle proposte.

Abrogazioni approvate

312. Abrogazione della regola 206.

Proposte respinte

302. Trasmutazione della regola 109 in mutabile.

305. Se 2 o più giocatori, valutato muto o incompleto il regolamento sulla questione in oggetto, sono in disaccordo sulla liceità di una mossa o sull'interpretazione o applicazione di una regola, allora si risolve la questione a maggioranza; qualora il numero di giocatori che si esprimono a favore e contro sia pari, si porteranno nuove argomentazioni alla discussione, fino a quando la votazione si risolva con una chiara maggioranza. [Emendamento alla regola 212]

Punti

MI1: 47 punti

MI2: 21 punti

LS: 43 punti