

LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE FIGURINES

GUIDE DES TOURNOIS



COM
ON



EDGE



PRÉPARATION

- Tous les joueurs sont tenus de fournir les figurines, cartes, dés, règles de mesures, jetons, plateaux de mouvement et tout autre élément nécessaire au jeu.
- Si les organisateurs ne fournissent pas de décors, les joueurs doivent apporter au moins 4 décors chacun.
- Chaque armée utilisée doit être accompagnée d'une liste d'armée, qui doit être imprimée ou écrite à la main au moment de l'entrée.
- Toutes les figurines d'une armée doivent être représentées par les figurines officielles du Trône de Fer, le jeu de figurine. Les figurines d'autres gammes ne peuvent pas être utilisées. Les conversions de figurines et / ou d'unités sont autorisées, mais doivent être facilement identifiables et doivent être composées principalement de composants du Trône de Fer, le jeu de figurine.
- Les figurines et/ou unités doivent être disponibles dans le commerce avant l'événement pour pouvoir être jouées. Les figurines et/ou les unités sorties en avant-première ou en accès anticipé ne sont pas autorisées, sauf autorisation expresse des organisateurs de l'événement, et tous les joueurs en ayant été avertis. Les sculptures alternatives sont autorisées tant que la figurine répond aux règles ci-dessus.
- Les armées peintes ne sont pas obligatoires, mais fortement encouragées.



LISTES D'ARMÉE ET CONSTRUCTION

- Tous les joueurs doivent fournir une Liste d'Armée et ont la possibilité de créer une seconde Liste d'Armée.
- Aucune liste ne peut être modifiée une fois que le tournoi a commencé.
- Les deux listes doivent appartenir à la même faction (*Par exemple : deux listes Stark, Lannister, Neutres, etc.*), mais il n'y a aucune autre restriction sur leur contenu (*hormis le respect des règles de construction d'Armée habituelles*).
- Les deux listes ne peuvent pas dépasser la valeur maximale en points définie par les organisateurs du tournoi.
- Les listes doivent clairement spécifier chaque Unité / Attachement / UNC ainsi que leur nombre.
- Les listes doivent être clairement définies (liste 1, liste 2) sans confusion possible sur l'appartenance d'une unité ou d'une figurine à une liste ou à l'autre. Les joueurs sont tenus de fournir les listes complètes de leurs armées aux organisateurs du tournoi avant qu'il ne commence.



FAIR-PLAY

- Les joueurs doivent toujours être respectueux et fair-play envers leur adversaire, les organisateurs du tournoi et les éventuels spectateurs.
- Si, durant une partie, un différend survient, les joueurs doivent immédiatement contacter les organisateurs du tournoi afin de résoudre le différend. Dans ce cas, la réponse des organisateurs est définitive.
- Si, à un moment quelconque de l'événement, un joueur manifeste un comportement perturbateur, grossier ou agit de manière non respectueuse envers son adversaire ou les organisateurs (*cela inclus, de manière non exhaustive: tricher, bloquer le jeu, jouer la montre, intimider, harceler, adopter une attitude négative et / ou agressive...*), il peut être immédiatement disqualifié par les organisateurs de l'événement. Les joueurs disqualifiés perdent immédiatement tous les prix et sont invités à se retirer de la compétition. S'ils refusent de le faire, d'autres mesures peuvent alors être prises.



NOMBRE DE MANCHES

- Le nombre de manches dépend des organisateurs du tournoi, mais voici un bon exemple:
 - 8 joueurs ou moins : 3 Manches
 - 9 à 16 joueurs: 4 Manches
 - 17 à 32 joueurs: 5 Manches

LIMITE DE TEMPS ET FIN DE MANCHE

- Une limite de temps pour chaque manche doit être définie, en fonction de la taille du tournoi. Lorsque le délai imparti est expiré, les joueurs terminent leur tour de jeu en cours et calculent ensuite leur score.
Les durées suggérées sont les suivantes:
 - Partie de petite taille (moins de 30 points): 75 minutes
 - Partie de taille moyenne ou grande (plus de 30 points): 90 minutes
- Les tournois dont la taille de jeu dépasse les tailles standards sont laissés à la discrétion des organisateurs.
- Les organisateurs doivent rappeler régulièrement aux joueurs le temps qu'il restant pour chaque manche.
- Cinq minutes avant la fin d'une manche, les organisateurs de l'événement doivent annoncer l'heure. À ce stade, les joueurs doivent terminer le tour de jeu en cours. Les joueurs ne doivent pas commencer un nouveau tour de jeu. À la fin de ce tour, si aucun des deux joueurs n'a atteint les conditions de victoire pour le mode de jeu choisi, le vainqueur sera celui qui aura obtenu le plus grand nombre de points de victoire (*sachant que cela peut également donner lieu à une égalité*).



APPARIEMENT

- L'appariement de la première manche doit être aléatoire, déterminé par les organisateurs du tournoi.
- L'appariement des manches suivantes doit être basé sur le nombre total de points de tournoi (PTs), la somme des points de victoire primaires et secondaires servant à trancher les égalités. Si l'égalité persiste, le nombre de points détruits dans l'armée de l'adversaire sert à trancher.
- Les joueurs ne peuvent pas se retrouver avec le même adversaire plus d'une fois par tournoi.
- Dans le cas d'un nombre impair de joueurs, le joueur avec le plus petit nombre de points de tournoi dans l'événement ou, dans le cas de la première manche, un joueur sélectionné au hasard, se verra attribuer une **Exemption**. Ce joueur reçoit une victoire et marque un nombre de points de victoire égal au plus grand nombre de points de victoire marqués par les joueurs gagnants lors de cette manche.
- Un joueur ne peut recevoir plus de 1 **Exemption** par événement.

PRÉ-JEU

- Avant le début de chaque partie, les deux joueurs doivent pouvoir fournir à leur adversaire une copie de leurs deux listes d'armée.
- Après avoir pris connaissance de la **faction** jouée par leur adversaire et du **Mode de Jeu** qui sera joué, les deux joueurs choisissent l'une de leurs deux listes.
- Une fois que les deux joueurs ont sélectionné leur liste, ils doivent la révéler en simultanée à leur adversaire.
- Une fois ces étapes terminées, la mise en place reprend normalement et la partie peut alors commencer.
- Un joueur peut demander n'importe quelle information ci-dessus à son adversaire à tout moment de la partie.
- Au début de chaque manche, mais avant le début de celle-ci, 10 minutes devraient être allouées aux joueurs. C'est durant cette période qu'ils échangeront leurs listes, discuteront des éléments de terrain, et de n'importe quel autre sujet d'avant partie. Ils poursuivront ensuite par le Déploiement de leurs armées une fois que tous les autres éléments auront été finalisés. Les joueurs ne peuvent pas commencer la partie (*en dehors du déploiement*) durant cette période.



SCORES & VICTOIRE

- Au début de chaque manche, un Mode de Jeu sera choisi ou déterminé aléatoirement par les organisateurs de l'événement. Tous les joueurs joueront le même mode, en suivant les règles définies pour celui-ci dans le livret de règles.
 - **Le Mode de Jeu *Une Tempête d'Épée* est exclu de cette liste et ne doit pas être sélectionné.**
- Chaque partie se termine en fonction du Mode de Jeu choisi ou lorsque la limite de temps est atteinte.
- Chaque manche peut potentiellement rapporter au joueur jusqu'à 2 points de tournoi (PTs); 2 PTs pour une victoire, 1 PT pour une égalité, 0 PT pour une défaite et 0 PT pour toute partie dans laquelle le joueur choisit d'abandonner.
- En plus des Points de Tournoi, un joueur doit enregistrer tous les Points de Victoire accumulés au cours de la partie, jusqu'au maximum requis pour la victoire (en fonction de la taille de la partie) ainsi que le nombre total de points d'armée détruits à l'adversaire (y compris les Attachements).



ENREGISTREMENT DES RÉSULTATS

- À la fin de chaque partie, les deux joueurs doivent signaler leurs résultats aux organisateurs de l'événement. Cela inclut le joueur qui a gagné la partie, le nombre total de points de victoire que chaque joueur a reçu et le nombre total de points des unités qu'il a détruites (y compris les Attachements).



GAGNER LE TOURNOI

- À la fin du tournoi, le joueur avec le plus de Points de Tournoi est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de Points de Tournoi et de Points de Victoire est déclaré vainqueur.
- Si, après cela, le score est TOUJOURS à égalité, le vainqueur sera le joueur avec le plus de Points de Tournoi, de Points de Victoire et le total de points d'armée détruites à l'adversaire.



TABLES & TERRAINS

- Si les tables sont mises en place par les organisateurs, leur disposition ne doit pas être modifiée par les joueurs une fois assignés à une table. Les joueurs doivent toutefois prendre le temps de discuter des mots-clés associés à chaque élément de Terrain.
- Si un joueur pense qu'il y a un problème avec la mise en place prédéfinie sur une table, il peut consulter les organisateurs du tournoi.
- La densité et la quantité des Terrains sur les tables mise en place dépendent des organisateurs. Les tables qui ne sont pas mises en place au préalable doivent suivre les règles pour placer les éléments de Terrain comme indiqué dans le livre de règles.
- Si les joueurs fournissent leurs propres éléments de Terrain, nous vous suggérons d'utiliser des éléments officiels du **Trône de Fer: le jeu de figurine**.
- Si un joueur souhaite fournir et jouer avec ses propres éléments personnalisés, chaque élément doit être vérifiée et validé par les organisateurs avant le début du tournoi. Les organisateurs peuvent autoriser ou interdire tout élément de Terrain personnalisé à leur entière discrétion.
- La taille de la table est définie par les organisateurs du tournoi, mais doit être clairement indiquée aux joueurs avant l'événement. Nous suggérons fortement d'utiliser les tailles suggérées de 4 'x 4' (120x120cm) pour la plupart des événements, et de 6 'x 4' (180x120cm) pour les tournois présentant des tailles d'armées plus élevées.



