

Mythes et Légendes

Tournoi de figurines fantastiques

(Règle Hordes Of The Things)

Dimanche 3 juin 2018 à Kremlin-Bicêtre
Levée en masse 2018 (2 et 3 juin)



Organisation

- 12 joueurs
- Tables de 60 cm x 60 cm
- Des décors seront fournis par l'organisation, mais il est demandé aux participants, dans la mesure du possible, d'amener leurs propres décors
- **Échelle jouée : 15mm**
- Inscription :
 - 15 euros Chèque à libeller à l'ordre de « **Figurines et Stratégies** » à faire parvenir à l'organisateur (coordonnées en fin de document) ou à régler le jour du tournoi (chèque ou liquide, pas de CB).
 - Le montant de l'inscription comprend l'inscription proprement dite, le petit déjeuner et le repas du midi (remise de ticket, disponible au bar)
 - Pour vous inscrire vous pouvez me contacter ou aller sur le site <https://www.tabletoptournaments.net/fr/index.php> .
 - Vos listes d'armées sont à joindre à votre inscription. Elles seront tenues secrètes jusqu'au jour J mais seront affichées pendant la durée du tournoi.
- Lieu : salle André Maigné, 20 rue du 14 juillet, 94270 Kremlin-Bicêtre
- Des lots (indéterminés à ce jour) seront offerts aux participants selon leur classement dans la mesure des possibilités du club.

Horaires

- Accueil des joueurs et affichage des listes d'armée : dimanche 3 juin 2018 de 8 heures 30 à 8 heures 45
- Briefing : 8 heure 45 (durée des parties : 1 heure)
- 1^{ère} partie : 9 heure -10 heures
- 2^{ème} partie : 10 heures 5 -11 heures 5

- 3^{ème} partie : 11 heures 10 -12 heures 10
- 4^{ème} partie : 13 heures - 14 heures
- 5^{ème} partie : 14 heures 15 - 15 heures 15
- 6^{ème} partie : 15 heures 30 – 16 heures 30
- Remise des trophées : 16 heures 45.

Nombre de place

- **12 places** seulement sont disponibles en raison des contraintes de place.
- La priorité sera donnée à la multiplication des origines des joueurs (clubs différents) et à l'ordre de réception des inscriptions.
- Un joueur du club Figurine et Stratégie fera le joueur impair en cas de besoin.

Règle jouée

- **HOTT v2.1** intégrale.
- Il existe une règle traduite en français de la v2.0, disponible sur demande à l'organisateur
- La version anglaise fait foi.

Compositions des armées

Chaque participant devra amener son armée. Le budget de chaque armée sera de : 24 points.

Appariements

1. Les joueurs issus d'un même club, ne se rencontreront pas, dans la mesure du possible, sur les premières parties.
2. Tirage au sort pour le 1^{er} tour (sauf si contradiction avec 1.).
3. Appariements des tours suivants entre les joueurs les plus proches au classement (sauf si contradiction avec 1. lors des premiers tours).

Classement

- De type « In Articulo Mortis ».
- Chaque joueur marquera :
 - 24 points, moins les pertes subies, pour une victoire.
 - les pertes en AP faites à l'adversaire dans les autres cas
- Ce qui donne, par exemple, pour un joueur :
 - 20p, pour une victoire avec 4 AP de pertes dans l'armée du vainqueur,
 - 8p, pour un nul avec 8 AP de pertes faites à l'armée adverse
 - 6p, pour une défaite avec 6 AP de pertes faites à l'armée adverse

- 0p, pour une défaite sans faire de perte à l'armée adverse
- La victoire ira au joueur totalisant le plus de points à l'issue des 6 parties, départagés en cas d'égalité, et par ordre de départage :
 - Le plus de victoires
 - Le moins de défaites
 - Le résultat des parties entre ex-æquo
 - Le moins de pertes contre soi

Contact (informations, inscriptions)

☺ François CRESTAUX, 8 rue Paul Langevin, 94200 Ivry sur Seine.

✉ nonymae@wanadoo.fr

📞 07 87 01 70 78 (le week-end ou entre 19 heures et 21 heures 30)