



# RÈGLES DU TOURNOI

## Âge des Vikings (solo)

Merci pour inscription et votre engagement à la Grande Mêlée. Dans ce livret, vous trouverez une description de la façon dont le tournoi sera organisé et les scénarios qui seront joués, y compris le système de score. Nous avons essayé de faire les choses aussi simples à comprendre que possible, mais, si vous avez des questions après avoir lu ces règles, n'hésitez pas à nous écrire à [contact@studio-tomahawk.com](mailto:contact@studio-tomahawk.com) et nous ferons de notre mieux pour répondre à vos questions.

## Enregistrement

La première chose que vous devrez faire à votre arrivée est de vous présenter au bureau d'enregistrement. Vous serez en mesure de confirmer votre présence et de recevoir votre paquetage de tournoi. Lors de la confirmation de votre présence, vous aurez également à nous déposer une copie de votre liste de bande à enregistrer. Vous trouverez le modèle de composition de bande dans l'annexe du présent règlement.

Vous aurez besoin d'une deuxième copie de cette liste pour vous assurer que tout adversaire puisse la consulter à tout moment avant, pendant ou après le match.

## Liste de bande

Cette liste de bande fixe la composition de votre bande et d'autres détails nécessaires :

Nom : votre nom, si la liste devait être perdue ou oubliée sur une table de jeu (et vous savez que cela est susceptible de se produire à un moment donné !)

Faction : la nationalité de votre bande (Normands, Jomsvikings, ou autre).

Tous les bandes de ce tournoi sont constituées de 6 points. Voir ci-dessous, les factions autorisées, parmi la liste des factions disponibles.

Composition : Ici, vous listerez tous les points que vous aurez dépensé pour votre bande. Même les unités qui sont gratuites (comme un chef de guerre standard ou un barde errant) doivent être mentionnées.

Dans chaque ligne indiquez le nombre de figurines, leur classe et les options et équipement choisis. Elles sont fixées pour tout le tournoi (ce qui change des règles de l'an dernier !). Donc, votre feuille de bande indiquera le nombre de figurines que vous avez et pour chaque classe, les options d'équipement choisies. Les unités peuvent néanmoins être organisées à votre convenance durant chaque partie.

Exemple : *Votre feuille indique que vous avez au total 24 Guerriers Normands. La première ligne indique que 10 seront montés, 8 auront des arbalètes, et 6 n'ont pas d'options. Durant le déploiement les 10 Guerriers montés peuvent être organisés en une ou deux unités et cela peut changer à chaque partie.*

## Factions autorisées

Votre bande peut être choisie parmi les 12 bandes de l'Âge des Vikings, Pour cette première édition de la Grande Mêlée de la 2<sup>nd</sup> édition, les variantes du chapitre « Vieux amis, nouveaux ennemis » et les Skraelings **ne sont pas** autorisées.

Les mercenaires sont autorisés, mais pas les unités légendaires.

## FAQ et versions de Saga

La dernière FAQ (été 2018) sera appliquée. Le tournoi se jouera bien évidemment avec la 2<sup>nd</sup> édition.

## Code de conduite

Cet événement va être un moment de convivialité. En dépit d'être une compétition, nous attendons que les joueurs se comportent comme des gentlemen, et le fun et le plaisir de rencontrer de nouveaux adversaires devront être plus important que de gagner votre match. En fin de compte, il s'agit d'adulte passionné jouant avec des soldats de plomb tout en lançant des seaux de dés ! Ne l'oubliez pas ! Donc, si vous sentez que vous prenez le jeu un peu trop au sérieux, faites un tour au bar, prenez un verre et revenez à la table de jeu détendu. Nous ne permettrons pas de comportement inapproprié et sanctionnerons sévèrement ceux-ci. Vous avez été averti !

Il y aura deux juges lors de l'événement, qui agiront à titre d'arbitres pour des questions de règles. Leurs jugements et arbitrages sont définitifs. Et pour être clair, ils pourraient faire des erreurs, pourraient avoir la mauvaise interprétation, car ils sont susceptibles d'être fatigués après deux jours de jeu, et boiront leur part de bières pendant le tournoi. Mais, la règle d'or ici est « Ta gueule, c'est magique ». Donc, si un juge vous dit que les Vikings tirent des boules de feu par tous leurs orifices, la seule question que vous êtes autorisé à poser est : « Quelle est la portée, Monsieur ? »

## Matches

Vous allez jouer 5 matchs durant le tournoi, et les scénarios qui seront joués sont détaillés plus loin dans ce livret. Le tournoi aura recours à un système de rondes suisses, ce qui signifie que les gagnants de la partie précédente rencontreront d'autres gagnants, assurant ainsi que la plupart des parties soient jouées contre des joueurs de niveau de jeu et d'expérience similaires.

Avant chaque match, les joueurs recevront une feuille de match qu'ils devront remplir à la fin de chaque partie. Cette feuille indique les noms des joueurs, leurs factions et le résultat du match.

La différence entre les points de massacre marqué détermine le score de chaque joueur, selon le tableau suivant :

<b>Différence de points de massacre</b>	<b>Vainqueur</b>	<b>Perdant</b>
+0 (le vainqueur est le joueur avec le plus de figurines sur la table).	11	10
+1 à +3	11	9
+4 à +6	12	8
+7 à +10	13	7
+11 à +15	14	6
+16 à +20	15	5
+21 à +25	16	4
+26 à +30	17	3
+31 à +35	18	2
+36 ou supérieur	19	1

## Classement

A la fin de la 5<sup>ème</sup> ronde, les joueurs seront classés en fonction du nombre de victoire puis du nombre de points qu'ils ont acquis pendant leurs matchs. En cas d'égalité entre deux joueurs, la Résistance sera utilisée avec le joueur ayant la plus forte Résistance étant classé avant des joueurs ayant le même nombre de points de match mais une Résistance moindre. La Résistance est la somme des points de Match des 4 adversaires affrontés ayant scoré le plus de points de match durant le tournoi.

## Votre matériel

Chaque joueur devra prendre soin d'avoir les éléments suivants à sa disposition :

- Sa bande, peinte
- Ses dés Saga
- Ses réglettes
- Son plateau de combat
- Un stylo
- Deux exemplaires des feuilles de bandes remplies
- Ses éléments de décors

## COMPOSITION DE BANDE

Nom du joueur :	Faction :
-----------------	-----------

### Composition :

Unité	Points
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
<b>TOTAL</b>	<b>6 points</b>

-----

## COMPOSITION DE BANDE

Nom du joueur :	Faction :
-----------------	-----------

### Composition :

Unité	Points
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
1x	
<b>TOTAL</b>	<b>6 points</b>

# LE SCÉNARIO

Les joueurs vont s'affronter 5 fois sur le scénario, Le Combat des Chefs, du livre de règles de Saga. Néanmoins, à chaque partie à partir de la 2<sup>ème</sup>, une règle spéciale s'appliquera à la partie, comme suit :

## **Partie 2 : Objectifs**

Après le déploiement, mais avant le premier tour, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, va placer 2 pions objectifs, à plus de **L** d'un des longs bords de table, et à plus de **M** d'un autre pion objectif qu'il aurait placé. Les objectifs, eux même, sont des terrains infranchissables.

A la fin de la partie, un joueur gagne 3 points de massacre pour chaque objectif qu'il contrôle. Pour contrôler un objectif, il vous faut avoir une unité Non-Mercenaire à **TC** de cet objectif, et que l'adversaire n'ait aucune unité Non-Mercenaires à **TC** de cet objectif.

## **Partie 3 : Sang pour Sang**

Durant cette partie, les figurines éliminées à tout autre moment que durant la résolution d'un corps-à-corps ne rapportent pas de points de massacre.

A chaque fois que votre Seigneur participe à un corps-à-corps, marquez 2 points de massacre (notez ces points à l'aide d'un dé ou sur une feuille de papier).

## **Partie 4 : Conquête**

A partir du 2<sup>ème</sup> tour, à la fin de chacun de vos tours, marquez 1 point de massacre pour chacune de vos unités Non-Mercenaires intégralement situées dans la moitié de table adverse (notez ces points à l'aide d'un dé ou sur une feuille de papier).

## **Partie 5 : C'est qui le patron ?**

A la fin de chacun de vos tours, marquez 2 points de massacre pour chacune de vos unités Non-Mercenaires à **M** du centre de la table (même situées partiellement à M).

**Points marqués lors des parties :**

<b>Partie 1 : Le Combat...</b>	<b>Joueur 1 :</b>	<b>Joueur 2 :</b>
Tour 1 - Points		
Tour 2 - Points		
Tour 3 – Points		
Tour 4 - Points		
Tour 5 – Points		
Tour 6 - Points		

<b>Partie 2 : Objectifs</b>	<b>Joueur 1 :</b>	<b>Joueur 2 :</b>
Tour 1 - Points		
Tour 2 - Points		
Tour 3 – Points		
Tour 4 - Points		
Tour 5 – Points		
Tour 6 - Points		

<b>Partie 3 : Sang pour S...</b>	<b>Joueur 1 :</b>	<b>Joueur 2 :</b>
Tour 1 - Points		
Tour 2 - Points		
Tour 3 – Points		
Tour 4 - Points		
Tour 5 – Points		
Tour 6 - Points		

<b>Partie 4 : Conquête</b>	<b>Joueur 1 :</b>	<b>Joueur 2 :</b>
Tour 1 - Points		
Tour 2 - Points		
Tour 3 – Points		
Tour 4 - Points		
Tour 5 – Points		
Tour 6 - Points		

<b>Partie 5 : C'est qui le p...</b>	<b>Joueur 1 :</b>	<b>Joueur 2 :</b>
Tour 1 - Points		
Tour 2 - Points		
Tour 3 – Points		
Tour 4 - Points		
Tour 5 – Points		
Tour 6 - Points		