

Diplonam 2019: Tournoi de Dice forge Rebellion

1. Inscription et informations préalables

L'inscription se fait via un e-mail à l'adresse diceforge@ilv.be. Les inscriptions sur place sont possible le jour même sous réserve de places disponibles, le tournoi étant limité à 16 joueurs.

Le tournoi commence à 11h. Présence des joueurs pour 10h30 au plus tard.

2. Format

Le tournoi sera joué avec l'extension Dice Forge Rebellion.

Le tournoi aura lieu sous forme de rondes suisses. Le nombre de rondes sera déterminé à l'avance en fonction du nombre de joueurs.

Chaque ronde a une durée limitée de 50 minutes. À la fin de ce temps, les joueurs terminent la manche en cours et les règles de fin de partie sont appliquées.

3. Mise en place, appareillage et premier joueur

La mise en place change lors de chaque ronde. Les cartes Exploit ne sont pas forcément les mêmes d'une ronde à l'autre.

Pour la première ronde l'appareillage est aléatoire. Pour les rondes suivantes, l'appareillage se fait suivant le score des joueurs lors de la première ronde: les plus hauts scores affrontent les plus hauts scores, etc.

On favorisera au maximum les tables de 4 ou 3 joueurs avant de songer à faire des tables de 2 joueurs.

Le premier joueur est déterminé de manière aléatoire. Le premier joueur ne tourne pas.

4. Scoring en fin de partie

Les règles de scoring sont celles du jeu Dice Forge. Si le nombre total de manches (9 manches à 2 et 4 joueurs, 10 manches à 3 joueurs) n'est pas atteint, les scores atteints par les joueurs pour la manche en cours sont considérés comme les scores de fin de partie. Les ressources ne valent rien en fin de jeu.

En cas d'égalité lors d'une ronde, plusieurs Tie Breaker ont été mis en place par Libellud pour éviter les égalités, on les appliquera dans l'ordre ci-dessous. Si l'égalité persiste on passe au critère suivant :

1/ Le nombre de faces de dé remplacées. Il est donc important que les joueurs conservent de leur côté les faces remplacées.

2/ Le nombre d'Exploits (carte) réalisés.

3/ Le nombre de ressources cumulées en fin de partie.

4/ Si l'égalité persiste malgré les 3 premiers Tie Breaker, c'est le 1^{er} joueur ou le joueur le plus à la gauche du 1^{er} joueur qui l'emporte. Un cas qui devrait se produire de façon extrêmement rarissime ... probablement jamais même.