



Règlement officiel de tournoi Mars 2012

Introduction

Ce document fixe les règles, responsabilités et procédures encadrant l'organisation et le déroulement des tournois du jeu « Steam Torpedo ».

Principes généraux

Tournois officiels et tournois libres

Il existe 2 types de tournois :

- Les tournois « officiels » sont organisés à l'initiative de l'éditeur Serious Poulp. Ils possèdent généralement des noms et caractéristiques spécifiques.
- Les tournois « libres » regroupent l'ensemble des autres tournois, non officiels, pouvant notamment être organisés à l'initiative de boutiques, associations, clubs de jeux, etc...

Modes de jeu en tournoi

Il existe 3 modes de jeu en tournoi :

- le mode « championnat »
- le mode « aux points »,
- le mode « guerre totale », réputé plus rapide.

L'organisateur de l'événement doit idéalement informer les participants du mode de jeu retenu sur les différents supports annonçant l'événement.

Règles de référence

Les tournois se basent sur l'édition 1.1 des règles du jeu à l'exception des points détaillés ci-dessous.

Le principe du « pièce déplacée / pièce jouée » doit être appliqué pour la gestion des pions « membres d'équipage » (déplacement, activation) et des figurines de sous-main (déplacement / manœuvre).

Matériel de jeu

Chaque joueur souhaitant participer au tournoi doit être équipé :

- d'un sous-marin préconstruit incluant 10 tuiles « compartiment » (chaque tuile étant présente en un seul exemplaire) parmi lesquels une salle de contrôle,
- d'une réserve de 5 tuiles « compartiment » de son choix,
- d'un équipage constitué de 5 pions « membre d'équipage » parmi lesquels un capitaine.

Les tuiles « compartiment » peuvent appartenir à un pack d'immersion ou à un booster Steam Torpedo.

Chaque joueur doit, à tout moment, pouvoir produire la liste (papier) des 10 compartiments de son sous-marin de base, des 5 compartiments constituant sa réserve et de ses 5 membres d'équipage.

Frais de participation

Les frais de participation sont optionnels. L'organisateur de l'événement peut les fixer librement et informer les participants sur les différents supports annonçant l'événement.

Dotations

L'attribution de dotation(s) aux participants et/ou au(x) vainqueur(s) est optionnelle. L'organisateur de l'événement peut les proposer librement et informer les participants des conditions d'obtention sur les différents supports annonçant l'événement.

Gestion des erreurs

L'erreur la plus courante est, pour le joueur actif, d'oublier de retirer un pion « oxygène » de l'un de ses compartiments durant sa phase de récupération. Chaque joueur est invité à regrouper les pions « oxygène » ainsi retirés sur le côté de l'aire de jeu afin de pouvoir facilement comptabiliser les pions « oxygène » déjà retirés.

Les autres erreurs possibles, qui concernent principalement l'interprétation du texte d'un effet, peuvent être évitées, dans la plupart des cas, en se référant à la FAQ officielle.

Dans la mesure du possible, une erreur qui peut être corrigée sans perturber le bon déroulement de la partie doit l'être aussitôt que possible.

Comportements abusifs

L'amusement et le respect des autres doivent prévaloir en toutes circonstances dans le cadre de la pratique du jeu « Steam Torpedo ».

Dans ce contexte, n'importe lequel des actes suivant doit faire l'objet d'une disqualification du tournoi :

- faire acte de violence physique ou verbale
- faire preuve d'antijeu (en jouant volontairement très lentement,
- insulter un autre joueur ou une autre personne de l'assistance
- tricher intentionnellement / mentir
- voler
- soudoyer un adversaire.

Modes de jeu

Mode « championnat »

Le mode « championnat » est adapté à une structure pyramidale (4, 8, 16, 32, 64, 128,... joueurs participant au tournoi).

Il oppose 2 joueurs lors d'une unique rencontre au terme de laquelle le perdant est éliminé et le vainqueur accède automatiquement à l'étape suivante du tournoi.

Chaque joueur compose librement son sous-marin en sélectionnant 10 tuiles « compartiment » de son choix parmi lesquelles une « salle de contrôle ». Les compartiments ne peuvent être présents qu'en un seul exemplaire dans un sous-marin.

Chaque joueur constitue son équipage qui doit comprendre 5 membres dont un capitaine.

Les joueurs s'accordent sur l'orientation des figurines de sous-marin et les placent au centre de la table.

Les joueurs placent librement leurs 10 compartiments. Le compartiment « salle de contrôle » doit être placé au centre sur la ligne du bas. Les joueurs doivent placer leurs compartiments sur la face cachée (logo Steam Torpedo visible) avant de les retourner. Il n'est pas possible d'intervertir les compartiments une fois qu'ils ont été révélés par le joueur ou son adversaire.

Les joueurs peuvent échanger un compartiment en jeu dans leur sous-marin avec un compartiment de leur réserve. Dans ce cas, chaque joueur sélectionne la tuile de sa réserve à échanger et la place devant lui. Les joueurs désignent le compartiment qu'ils souhaitent échanger et procèdent à l'échange.

Chaque joueur annonce à son adversaire le nombre de pions « oxygène » dans son sous-marin.

Le joueur dont le sous-marin possède le moins de pions « oxygène » débute la partie. En cas d'égalité, le premier joueur est déterminé au hasard, suivant la méthode définie par les joueurs.

Entre deux matchs, les joueurs peuvent librement réorganiser leur sous-marin en utilisant les 10 compartiments de base et les 5 compartiments de réserve de leur liste.

Mode « aux points »

Le mode « aux points » permet de définir librement le nombre de participants au tournoi (4, 6, 8, 12, 18, etc... participants par exemple) et ne pas éliminer les joueurs qui perdent leur match.

Si le nombre de participants est de 4 ou 6, chaque joueur affrontera 3 ou 5 adversaires au cours d'un match unique.

Si le nombre de participants est supérieur à 6, les organisateurs doivent prévoir des groupes de 4 ou 6 joueurs dans lesquels chaque joueur affronte tous les autres joueurs de son groupe.

Chaque joueur compose librement son sous-marin en sélectionnant 10 tuiles « compartiment » de son choix parmi lesquelles une « salle de contrôle ». Les compartiments ne peuvent être présents qu'en un seul exemplaire dans un sous-marin.

Chaque joueur constitue son équipage qui doit comprendre 5 membres dont un capitaine.

Les joueurs s'accordent sur l'orientation des figurines de sous-marin et les placent au centre de la table.

Les joueurs placent librement leurs 10 compartiments. Le compartiment « salle de contrôle » doit être placé au centre sur la ligne du bas. Les joueurs doivent placer leurs compartiments sur la face cachée (logo Steam Torpedo visible) avant de les retourner. Il n'est pas possible d'intervertir les compartiments une fois qu'ils ont été révélés par un joueur ou son adversaire.

Les joueurs peuvent échanger un compartiment en jeu dans leur sous-marin avec un compartiment de leur réserve. Dans ce cas, chaque joueur sélectionne la tuile de sa réserve à échanger et la place devant lui. Les joueurs désignent le compartiment qu'ils souhaitent échanger et procèdent à l'échange.

Chaque joueur annonce à son adversaire le nombre de pions « oxygène » dans son sous-marin. Le joueur dont le sous-marin possède le moins de pions « oxygène » débute la partie. En cas d'égalité, le premier joueur est déterminé au hasard, suivant la méthode définie par les joueurs.

Au terme du match, les joueurs obtiennent un score de match calculé de la façon suivante :

- *1 point par membre d'équipage vivant (non éliminé) : minimum 1, maximum 5*
Rappel : Si un joueur n'a plus d'oxygène dans son sous-marin, tous ses membres d'équipage sont éliminés.
- *1 point par compartiment non détruit : minimum 0, maximum 10*
- *1 point par pion « oxygène » dans le sous-marin : minimum 0, maximum environ 20*

- -5 points pour le joueur dont la salle de contrôle est détruite
- +20 points pour le joueur ayant remporté le combat

Au terme du tournoi, le joueur totalisant le plus de points est déclaré vainqueur du tournoi.

En cas d'égalité, le vainqueur du tournoi est le joueur ayant obtenu le plus de victoires.

En cas de nouvelle égalité, celui ayant perdu le moins de membres d'équipage.

Puis en cas de nouvelle égalité, celui ayant perdu le moins de compartiments.

Puis en cas de nouvelle égalité, celui ayant remporté le plus de points grâce à l'oxygène.

Entre deux matchs, les joueurs peuvent librement réorganiser leur sous-marin en utilisant les 10 compartiments de base et les 5 compartiments de réserve de leur liste.

Mode « guerre totale »

Le mode « guerre totale » permet d'écourter la durée des parties.

Il oppose 2 joueurs lors d'une unique rencontre au terme de laquelle le perdant est éliminé et le vainqueur accède automatiquement à l'étape suivante du tournoi.

Les joueurs placent leurs 10 compartiments au hasard. Il est conseillé de mélanger les compartiments et de les poser sur la face cachée (logo Steam Torpedo visible) avant de les retourner.

Le compartiment « salle de contrôle » doit être placé au centre sur la ligne du bas. A cet effet le joueur doit, si nécessaire, intervertir le compartiment placé à cet endroit avec la salle de contrôle.

Chaque joueur a la possibilité d'intervertir 2 de ses compartiments (autres que la salle de contrôle) pour optimiser la configuration de son sous-marin.

Chaque joueur annonce à son adversaire le nombre de pions « oxygène » dans son sous-marin. Le joueur dont le sous-marin possède le moins de pions « oxygène » débute la partie. En cas d'égalité, le premier joueur est déterminé au hasard, suivant la méthode définie par les joueurs.

Entre deux matchs, les joueurs peuvent librement réorganiser leur sous-marin en utilisant les 10 compartiments de base et les 5 compartiments de réserve de leur liste.

A partir du second match, et pour tous les matchs à suivre, chaque joueur doit, après avoir révélé ses compartiments (et en intervertir 2, éventuellement), détruire un de ses compartiments.

- Premier match : aucun compartiment détruit
- Deuxième match : 1 compartiment détruit
- Troisième match : 2 compartiments détruits
- Quatrième match : 3 compartiments détruits (maximum autorisé)