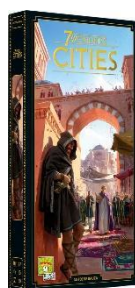
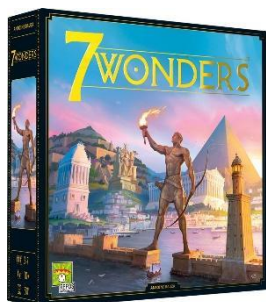




Règlement du tournoi de 7 Wonders



Note : l'organisation du tournoi se réserve le droit de modifier ce règlement jusqu'au début du tournoi. Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à inscription-tournois@alchimiedujeu.fr

I. Format

Toutes les parties seront jouées avec la boîte de base de 7 Wonders accompagnée des deux extensions Cities et Leaders nouvelle édition. Tout litige sera réglé à l'appréciation des bénévoles en se référant à ce livret, à leur expérience et sans aide externe (forums, BGG...).

Un joueur pourra se voir donner un avertissement (pour blocage intempestif, jeu lent, mauvaise ambiance, soupçon de triche...). Au bout de 2 avertissements, le joueur sera disqualifié du tournoi sans aucun gain possible.

Le nombre de joueurs par table dépendra du nombre de participants, selon le tableau suivant :

Nombre d'inscrits	Table 1	Table 2
5	5	
6	6	
7	7	
8	4	4
9	4	5
10	5	5

II. Déroulé du tournoi

Le tournoi comportera une phase de qualification suivie d'une finale, excepté s'il n'y a pas suffisamment de participants pour former deux tables différentes ; dans ce cas, il n'y aura aucune



phase de qualification. La phase de qualification ne pourra pas excéder 2 heures. En cas de partie non-terminée, l'arbitre annoncera une fin de partie forcée. A partir de ce moment, l'âge en cours sera terminé avant décompte.

L'appariement se fera par tirage au sort. La collaboration entre plusieurs joueurs dans le but de favoriser de manière évidente une qualification ou une victoire est un lourd motif d'avertissement voir de disqualification directe.

III. Phase de qualification

Une phase de qualification aura lieu si le tournoi comporte entre 8 et 10 participants. Elle se jouera en **2 parties**, et les scores de celles-ci seront additionnés afin de définir le score total de chaque joueur. Le premier et second au total de chaque table passeront en finale, et les scores totaux des deux troisièmes de chaque table seront comparés pour déterminer la cinquième personne à atteindre la phase finale.

Chaque joueur se verra attribué **aléatoirement** une Merveille et pourra choisir avec quelle face il jouera la partie. Celle-ci sera jouée selon les règles classiques du jeu ainsi que des deux extensions choisies pour le format.

IV. Phase finale

La phase finale se jouera en **2 parties** de manière identique à la phase de qualification. **Dans le cas où il n'y a pas eu suffisamment de participants pour organiser une phase de qualification, la finale se jouera en 3 parties au lieu de 2**, sans limite de temps.

V. Lots

Chaque victoire de partie (phase qualificative ou finale) offre **1 ticket** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.

Le festival offrira au vainqueur **une boîte neuve** d'un jeu sélectionné dans sa ludothèque. Aucune garantie n'est donnée sur la valeur de ce jeu, sur son éditeur... Les responsables tournois s'efforcent d'offrir des lots en adéquation avec le style ludique du tournoi. Merci de votre compréhension

Le second gagnera **3 tickets** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.

Le troisième gagnera **2 tickets** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.

Les quatrièmes et cinquièmes gagneront chacun **1 ticket** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.