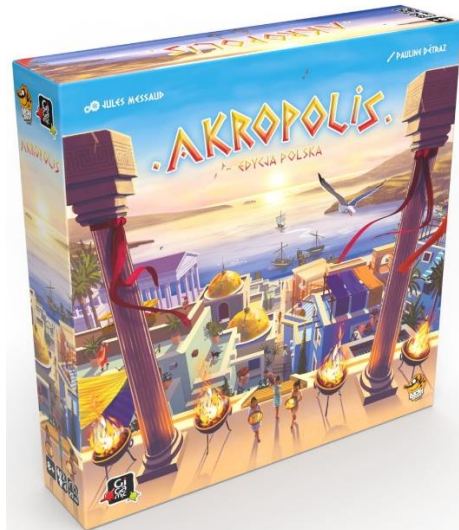




Règlement du tournoi d'Akropolis



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 d'Akropolis sur la base des règles du livret sans variante. 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 ainsi que le nombre de seconds qualifiés pour la phase finale dépendra du nombre de participants, selon le tableau suivant :

Nombre d'inscrits	Joueurs par table	Nombre de seconds qualifiés
8	4/4	1
9	3/3/3	0
10	4/3/3	0
11	4/4/3	0
12	4/4/4	0



13	4/3/3/3	4
14	4/4/3/3	4
15	4/4/4/3	4
16	4/4/4/4	4
17	4/4/3/3/3	3
18	4/4/4/3/3	3
19	4/4/4/4/3	3
20	4/4/4/4/4	3
21	4/4/4/3/3/3	2
22	4/4/4/4/3/3	2
23	4/4/4/4/4/3	2
24	4/4/4/4/4/4	2
25	4/4/4/4/3/3/3	5
26	4/4/4/4/4/3/3	5
27	4/4/4/4/4/4/3	5
28	4/4/4/4/4/4/4	5
29	4/4/4/4/4/3/3/3	8
30	4/4/4/4/4/4/3/3	8
31	4/4/4/4/4/4/4/3	8
32	4/4/4/4/4/4/4/4	8

II. Déroulé du tournoi

Le tournoi comportera une phase de qualification suivi d'une phase finale. La phase de qualification ne pourra pas excéder 2h. En cas de partie non-terminée, l'arbitre annoncera une fin de partie forcée. A partir de ce moment, la manche en cours sera terminée et une autre sera jouée avant décompte.

Un rappel des règles sera proposé aux participants.

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.

Le premier joueur sera systématiquement désigné au tirage au sort via une application smartphone ou un jet de dé.

III. Phase de qualification

A la première partie de la phase de qualification et après l'explication des règles, un tour à blanc sera proposé aux joueurs de chaque table.

La phase de qualification se jouera en **deux parties**, et les scores de celles-ci seront additionnés afin de définir le score total de chaque joueur. Les premiers de chaque table seront automatiquement qualifiés en phase finale. Les scores des second de chaque table seront comparés afin de déterminés



lesquels seront qualifiés en phase finale. Le nombre de seconds qualifiés dépend du nombre de joueurs (cf. tableau ci-dessus). Les égalités seront tranchées comme indiqué dans le livret de règle (i.e le nombre de pierres restants en fin de partie), si une égalité persiste un tirage au sort sera effectué. Dans le cas rare ou une égalité persisterait pour une première place, le perdant du tirage au sort serait automatiquement désigné meilleur second pour déterminer les seconds qualifiés.

IV. Phase finale

La phase finale se déroulera en un certain nombre de parties supplémentaires en fonction du nombre de joueurs inscrits. Ces parties se décomposent en « TOP X » X étant le nombre de joueurs présents à cette phase toutes tables confondues. Le tableau ci-dessous présente le TOP joué en phase finale en fonction du nombre de joueurs.

Nombre d'inscrits	TOP
8-12	3
13-24	8
25-28	12
29-32	16

Le **TOP 3** équivaut à la grande finale en présence de Jules Messaud, l'auteur d'Akropolis, comme 4^e joueur. A l'issue de cette partie le podium sera déterminé en ne tenant pas compte de la performance de Jules.

Le **TOP 8** se jouera sur 2 tables de 4 joueurs. Les 2 gagnants et le meilleur second seront qualifiés pour le TOP 3.

Le **TOP 12** se jouera sur 3 tables de 4 joueurs. Les 3 gagnants seront qualifiés pour le TOP 3.

Le **TOP 16** se jouera en 4 tables de 4 joueurs. Les 2 premiers de chaque table seront qualifiés pour un TOP 8 (cf. ci-dessus).

Toutes les parties de phase finale se joueront 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 vainqueur du tournoi repartira avec une **boîte d'Akropolis dédiée**.

Le second gagnera un **puzzle Arcana Alice**.

Le troisième gagnera un **Similo Mythe**.

Les autres joueurs du TOP 8 / TOP 12 gagneront **1 ticket** pour la tombola réservée à la section tournoi du festival.