



## **Règlement du tournoi de Dune Imperium + Immortalité**



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](mailto:inscription-tournois@alchimiedujeu.fr)

### **I. Format**

Toutes les parties seront jouées avec la boîte de Dune Imperium dans sa version Deluxe, ainsi qu'avec l'extension Immortalité. Un rappel des règles pour l'extension sera possible si nécessaire. Tout litige sera réglé à l'appréciation des bénévoles en se référant aux livrets de règles, 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
3	3	
4	4	
6	3	3
7	4	3
8	4	4

Le tournoi ne peut avoir lieu s'il y a exactement 5 participants. Dans ce cas bien précis, si un sixième joueur n'est pas trouvable dans l'immédiat, ou s'il est impossible de réduire à quatre personnes la liste des participants ; les organisateurs décideront d'annuler le tournoi.



## 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, la manche en cours sera terminée, puis une dernière sera jouée avant le 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 6 et 8 participants. Elle se jouera en **1 partie**.

Chaque joueur se verra attribué **aléatoirement** deux Dirigeants et choisira avec lequel il jouera sa partie. Celle-ci sera jouée selon les règles classiques du jeu ainsi que de l'extension choisie pour le format.

Chaque vainqueur ainsi que chaque second seront qualifiés pour la phase finale. Toute égalité sera tranchée en suivant les règles officielles du jeu (après le décompte final, quantités restantes de : Epices -> Solaris -> Eau -> Troupe en Garnison).

## IV. Phase finale

La phase finale se jouera en **1 partie** 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 2 parties au lieu de 1**, toutes deux ne pouvant excéder 2 heures chacune. Les scores des deux parties seront alors additionnés pour déterminer le classement. Les égalités seront tranchées sur la base de la seconde partie.

## 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 Lucky Duck Games. Aucune garantie n'est donnée sur la valeur de ce jeu. 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.

Le quatrième gagnera **1 ticket** pour la tombola réservée à la section Tournoi du festival.