



**ARCALUDIA**  
AUX PORTES DU JEU

Vous propose un tournoi de



# Regles du tournoi

## Fonctionnement du tournoi

Tous les participants au tournoi ont le même temps de jeu: 3 heures réparti sur 3 round d'une heure. Un round est composé de 2 parties chaque victoire rapporte 2 points, chaque nul 1 point et 0 points en cas de défaite. Chaque participant rencontrera 3 adversaires et jouera 1 round (2 parties) avec chacun d'eux. Le gagnant est le joueur qui aura marqué le plus de points au cours des 3 rounds. Un bonus d'influence sera utilisé pour le classement général en cas d'égalité. Chaque table aura ses spécificités en fonction des jeux utilisés.

## Déroulement d'un round:

Vous avez 1 heure pour faire 2 parties, si une partie n'est pas finie au bout du temps imparti la victoire ira au joueur ayant le plus d'influence à la fin du tour du 2ème joueur. Si une partie n'est pas entamée pendant le round elle sera considérée comme nulle (1 point pour chaque joueur). Si un joueur le souhaite il peut concéder une partie dans le but d'entamer la partie suivante plus vite.

A la fin du temps, les joueurs trient le jeu pour la partie suivante puis se rendent à la table des marques pour noter leurs points.

Une fois que tous les joueurs sont passés à la table des marques votre adversaire suivant ainsi que votre table vous sont indiqués. Autant que possible on essaiera de ne pas jouer sur la même table et de ne pas rencontrer le même adversaire 2 fois au cours du tournoi.

Si la 1ère partie est finie avant les 15 premières minutes du round les participants commencent la partie suivante avec 65 points d'influence (au lieu de 50 classique).

Si la 1ère partie est finie avant les 20 premières minutes du round les participants commencent la partie suivante avec 55 points d'influence (au lieu de 50 classique).

## Classement général

A la fin de chaque round le classement général est établi selon 2 critères: le nombre de points marqués (chaque victoire rapporte 2 points, chaque nul 1 point et 0 points en cas de défaite).

Le bonus d'influence, à chaque victoire le joueur note le nombre de points d'influence qui lui reste. Le capital de points augmente tout au long du tournoi et est conservé d'un round sur l'autre.

Ce bonus servira à départager les égalités de points ainsi 2 joueurs (ou plus) ayant le même nombre de points n'auront pas le même bonus d'influence et seront classés en fonction de ce dernier.

## Début de partie et égalité

Le 1er joueur est déterminé de la manière suivante: Lorsque le jeu est battu chaque joueur choisit 2 factions puis la première carte de la ligne d'achat est tirée le joueur qui avait choisi cette faction choisit de commencer ou pas après avoir vu la ligne d'achat complète (incluant la carte tirée).

Lors de la partie suivante le perdant choisit de commencer ou non après avoir vu la ligne d'achat.

En cas d'égalité pour le classement général si les points et le bonus d'influence sont les mêmes les joueurs choisissent 2 factions on bat un jeu puis on tire la 1ère carte le joueur qui avait choisi cette faction est placé au dessus dans le classement.



## Thèmes de jeu

Chaque table aura un thème et des règles spécifiques en fonction des jeux et extensions disponibles. Il y a 3 types de parties possibles en fonction des jeux et extensions disponibles:

**Format Crisis:** Pour les extensions "bases et vaisseaux", "flottes et bastions" "événements" et "héros" les cartes doivent être mélangées au jeu de base puis 12 cartes sont enlevées aléatoirement avant le début de la partie. Au début de la partie suivante on remet les cartes précédemment retirées et on recommence le même processus.

**Format Gambit:** le paquet de cartes gambit est battu puis 3 cartes sont distribuées face cachée à chaque joueur les cartes inutilisées sont mises de côté. Les cartes Gambit peuvent être révélées ou avant le 1er tour ou pendant le tour du joueur actif uniquement. 3 cartes "croiseur mercenaire" sont ajoutées au jeu de base puis il est battu et la partie se déroule normalement.

**Format Colony wars:** Il s'agit d'une extension de star realms qui peut être jouée indépendamment. Les vaisseaux et les bases font plus de dégâts, les cartes du techno-cultes sont plus restrictives (on retire une carte de sa main ou de sa défausse) enfin une nouvelle mécanique permettant d'utiliser une carte directement après l'avoir achetée a été ajoutée.

## Règles spécifiques

### Les extensions

Les extensions "bases et vaisseaux" et "flottes et bastions" n'ont pas de règles supplémentaires par rapport au jeu de base se sont simplement des vaisseaux et des bases en plus que l'on ajoute au jeu.

L'extension "événements" ajoute des cartes qui lorsqu'elle arrivent dans la ligne d'achat déclenchent immédiatement l'action présente sur la carte.

L'extension "héros" permet d'acheter des personnages qui sont placés sur le côté après acquisition et qui ont une utilisation unique.

L'extension "gambit" (voir format gambit) le paquet de cartes gambit est battu puis 3 cartes sont distribuées face cachée à chaque joueur les cartes inutilisées sont mises de côté. Les cartes Gambit peuvent être révélées ou avant le 1er tour ou pendant le tour du joueur actif uniquement. 3 cartes "croiseur mercenaire" sont ajoutées au jeu de base puis il est battu et la partie se déroule normalement.



## Conseils de jeu et mécaniques particulières

1°/ Pour compter les points il peut être plus pratique de télécharger une application pour compter les points (sr score sur android par exemple).

2°/ Pour ne pas se perdre dans les comptes il est conseillé de:

Défausser les éventuelles cartes que l'on doit défausser

Piocher les éventuelles cartes supplémentaires que l'on doit piocher.

Gérer les points de commerce et les achats.

Ajouter d'éventuelles points d'influences.

Gérer les points d'attaque.

Défausser ses cartes

Piocher ses cartes pour le tour suivant

3°/ Lorsque l'on joue le techno-culte (faction rouge) certaines cartes permettent de défausser des cartes que l'on a en main, attention si on a joué toutes les cartes que l'on a en main on ne peut pas défausser une carte qui est sur le terrain.

4°/ Lorsque l'on joue l'empire galactique (faction jaune) et que l'on fait défausser une ou plusieurs cartes à l'adversaire ce dernier le fait à la fin du tour du joueur actif.

5°/ Le relais de recyclage base de l'empire galactique (faction jaune) elle permet de défausser jusqu'à 2 cartes pour en piocher le même nombre. Quand on choisit 2 cartes on défausse les 2 cartes puis on en pioche 2 nouvelles (on n'en défausse pas une puis on pioche puis on décide d'en défausser une autre pour en piocher une autre).

6°/ L'incinérateur base du techno-culte (faction rouge) cette carte a été mal traduite il est noté "retirez 2 cartes de votre main ou de votre défausse" à la place de "vous pouvez retirer jusqu'à 2 cartes de votre main ou de votre défausse".

