

Règlement Tournoi 7 Wonders : Plume et Bulle 2016

Participation

Le tournoi aura lieu le mercredi 16 novembre 2016. Il est ouvert à toute personne maîtrisant les règles du jeu. Les inscriptions se feront le jour-même en prenant une consommation et seront clôturées à 14h15.

Le nombre de participants est limité à 35 joueurs. Le nombre de joueurs par table sera choisi en fonction du nombre de participants, de la manière la plus équilibrée possible. Minimum 4 joueurs et maximum 7 joueurs par table.

Programme :

13h45 – 14h15 : Accueil des joueurs et inscriptions

14h15 à 15h00 : Manche 1 (Face A)

15h15 à 16h00 : Manche 2 (Face B)

16h15 à 17h00 : Finale (Face au choix, A ou B)

Chaque manche durera au maximum 45 minutes. A la fin du temps imparti, on comptabilisera les points de chaque joueur.

Matériel

Durant le tournoi, les parties se feront en utilisant uniquement le jeu de base (sans extensions).

Mode de jeu

Seul le mode de jeu individuel sera utilisé.

Tirage au sort des merveilles

Au début de chaque manche, les merveilles seront tirées au sort et chaque joueur rejoindra sa table et se placera devant sa merveille.

Arbitrage

Les règles du jeu de base s'appliqueront. L'arbitrage sera assuré par Mr Dominique Belge, qui en cas de litige sera seul habilité à trancher.

Les joueurs sont responsables de la vérification de la mise en place (mélange des cartes, nombre de pièces reçues, ...). Aucun recours n'est possible dans le cas où une partie aurait débuté avec une mise en place non conforme.

Durant la partie, il incombe à chaque joueur de vérifier les cartes posées par ses voisins immédiats. Le joueur doit s'assurer qu'une carte n'est pas en doublon ou que son voisin peut s'acquitter du coût demandé en ressources ou en pièces pour poser la carte.

Dans l'hypothèse où un joueur se serait trompé (2 fois la même carte bâtiment par exemple), le joueur se défaisse de la carte et touche en échange 3 pièces. Si cette erreur doit avoir des conséquences et des répercussions à terme sur les autres joueurs, la partie continue et personnes ne peut prétendre à des compensations.

Dès la fin de la partie, la feuille de résultats est complétée et vérifiée par tous les joueurs de la table. C'est au gagnant de la remettre aux organisateurs.

Score

Chaque joueur reçoit des points en fonction de son classement et ce, quel que soit le nombre de joueurs autour de sa table

1^{er}	150 points + son score
2^{eme}	125 points + son score
3^{eme}	100 points + son score
4^{eme}	75 points + son score
5^{eme}	50 points + son score
6^{eme}	25 points + son score
7^{eme}	son score (sans bonus)

À l'issue de la première manche, les joueurs seront classés en fonction de leurs points et seront affectés de manière décroissante sur les tables de tournoi.

La finale se jouera entre les 7 joueurs ayant cumulé le plus de points sur les deux manches.

Savoir vivre

Il est demandé à chacun d'éteindre son portable dans l'enceinte où se déroule le tournoi.

Le matériel a été mis gracieusement à disposition, tout vol ou dégât volontaire pourra être poursuivi et un remboursement du dommage exigé.

Les spectateurs doivent se tenir à l'écart des tables de jeux et ne peuvent en aucun cas communiquer avec les joueurs pendant les parties.