

Splendor

LE GUIDE POUR L'ORGANISATION
DE TOURNOIS SPLENDOR



*Devenez le maitre d'une guilde d'artisans
et prospérez le long de la route de la soie !*

L'affrontement commence... Maintenant !



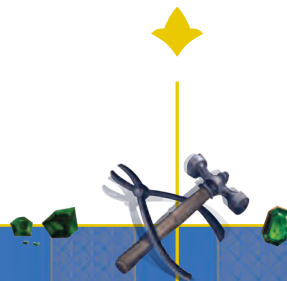
VOUS TROUVEREZ ICI TOUTES LES INFORMATIONS
POUR ORGANISER VOTRE ÉVÉNEMENT.



SOMMAIRE DU GUIDE

- | | |
|--|----------------------------|
| 1 Présentation du jeu | 4 Scores et appariements |
| 2 Présentation des lots | 5 Conditions générales |
| 3 Mise en place et déroulement des parties | |

Débutez votre conquête de la route de la soie



N'hésitez pas à prendre des photos et à nous les envoyer.

#Splendor

 @space_cowboys_officiel |  @SpaceCowboysFR

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT DES PARTIES

Un tournoi de *Splendor* peut être organisé, soit en rondes suisses, soit en élimination directe. Le choix du format est à la discrétion de l'organisation.



RONDES SUISSES

Son principe est simple : faire s'affronter à chaque tour des joueurs et des joueuses qui ont eu des performances similaires. L'avantage est que les participants peuvent participer à plusieurs parties. Attention, ce format est toutefois plus long (deux heures environ).

Dans le cadre des tournois de Splendor, il est fortement recommandé d'appliquer le système en rondes suisses.

Un tournoi en élimination directe voit s'affronter l'ensemble des joueurs et des joueuses selon un système de tableau décroissant, qui peut être aléatoire ou classé en fonction de leurs compétences. Si un participant perd une partie, il est éliminé du tournoi, tandis que les gagnants accèdent au tour suivant, qui détermine le vainqueur du tournoi.

Lors d'un tournoi à élimination simple, si les joueurs veulent partager la victoire, ils doivent se départager en utilisant les critères suivants :

- Le plus grand nombre de tuiles nobles
- Le plus grand nombre de jetons
- Le plus éloigné du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre

Les tournois à élimination directe sont beaucoup plus simples à gérer, mais ils peuvent être très frustrants pour les participants qui sont rapidement éliminés, car ils ont moins de parties à jouer que les autres.



ÉLIMINATION DIRECTE

L'élimination directe sera, quant à elle, préférée pour les TOPS et podiums.

RONDES SUISSES : MISE EN PLACE, DÉROULEMENT ET SCORES



Les règles du jeu habituelles sont appliquées.



La durée de chaque partie est limitée à 45 minutes. À la fin de ce délai, la partie prend fin immédiatement et les points sont comptabilisés.









Il convient au départ de définir le nombre de tables et de les remplir de manière la plus homogène possible, en fonction de la fréquentation attendue.

Ex. : si on attend environ 20 joueurs, on peut prévoir 5 ou 6 tables.



Le nombre de joueurs par table dépend du nombre de participants. Aucune table ne peut être composée de moins de trois joueurs (les tournois deux joueurs sont réservés pour *Splendor Duel*).



-  Pour la première ronde, installez les participants aléatoirement.
-  Les joueurs gèrent eux-mêmes leur table et la préparation de celle-ci, ainsi que le décompte final. 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.
-  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/à la gagnante, de la remettre aux organisateurs.
-  Les participant.es peuvent à tout moment demander un éclaircissement sur un point de règle à un arbitre.
-  Chaque joueur peut avoir un résumé des règles ou des documents qu'il jugerait utiles au bon déroulement de la partie. Il/elle peut également prendre des notes. Ses adversaires n'ont aucun droit de regard sur ces notes et documents. La taille de ces notes et documents ne peut dépasser un format recto-verso.
-  Les arbitres sont seuls compétents pour trancher en cas de problème de règle, de conflit, de cas avéré ou supposé de triche, de comportement « anti-jeu » ou de tout autre litige relatif au tournoi en cours.

4

SCORES ET APPARIEMENTS

4.1 | Règles simples

1^{er} : $X+3$
 2^e : $X+1$
 3^e : $X-1$
 4^e : $X-3$

Le nombre de points marqués par chaque joueur dépend de la taille de la table. Il s'établit selon le barème suivant :

« X » représente le nombre de joueurs à la table.

En cas d'égalité parfaite entre deux joueurs, ces derniers se partagent les points.

Ex. : pour une table de 4, le 2^e et 3^e sont ex aequo, ils marqueront chacun 4 points. Les points de victoire seront donc 7, 4, 4 et 1 au lieu de 7, 5, 3 et 1.

4.2 | Règles avancées

Le calcul de départage se fait en divisant le score de chaque joueur par le score du gagnant/de la gagnante.

*Ex. : un joueur obtient 12 points alors que le gagnant en a obtenu 16 : départage de 0,75.
Le gagnant a forcément un départage de 1.*

À l'issue d'une ronde, classez les joueurs en fonction de leurs points de victoire, puis de leur départage, et affectez-les de manière décroissante sur les tables de tournoi. Ainsi, sur la table 1, on y trouvera les meilleurs, tandis que les moins bons se placeront sur la dernière table.

À l'issue de chaque ronde, totalisez les points de victoire et les départages de chaque joueur depuis le début du tournoi pour les ordonner à nouveau et les affecter de la même manière qu'aux rondes précédentes.

Si vous avez décidé de faire une finale, prenez simplement les 4 meilleurs joueurs au classement à l'issue des rondes préliminaires.

Les scores des finalistes sont remis à zéro et leur classement final sera celui de la table finale.

RONDE I:
Première
partie

	Score	Points Gagnés par la Table	Départage
FRANÇOIS	16	7 (4+3)	1 = 100%
DOMITIEN	14	5 (4+1)	0,875 = 87%
HANNAH	12	3 (4-1)	0,75 = 75%
CAMILLE	10	1 (4-3)	0,625 = 62%

RÉSULTATS:
Toutes
les parties

	ronde 1	ronde 2	ronde 3	total
1 ^{ER} FRANÇOIS	7 (4+3)	6 (4+2)	5 (4+1)	18 POINTS DE VICTOIRE
départage	100%	94%	88%	282%
2 ^E DOMITIEN	5 (4+1)	4 (4+0)	3 (4-1)	12 POINTS DE VICTOIRE
départage	86%	81%	63%	230%
3 ^E HANNAH	3 (4-1)	5 (4+1)	4 (4+0)	12 POINTS DE VICTOIRE
départage	79%	88%	88%	255%

CONDITIONS GÉNÉRALES

Voici quelques règles pour vous aider à encadrer votre tournoi.

Tout comme pour n'importe quel événement ludique, l'objectif du tournoi est de créer un moment de partage agréable mais intense entre les joueurs.



Le Fairplay et l'ambiance sont maîtres !

Lieu : un tournoi doit se dérouler dans une salle disposant du confort minimum pour les joueurs. Cette dernière doit être propre et proposer une température convenable.

Mesures sanitaires : les règles sanitaires en vigueur doivent être annoncées et respectées.

Joueurs-euses : un tournoi est ouvert à n'importe quelle personne qui souhaiterait y participer, sous réserve que cette dernière se comporte avec respect et qu'elle connaisse les règles du jeu. L'organisation se réserve par ailleurs le droit d'exclure toute personne ayant un comportement qu'elle jugerait déplacé ou irrespectueux.

Règles : en tournoi, les règles du jeu *Splendor* ne changent pas.

Représentation de l'organisateur : dans le cadre de l'organisation d'un tournoi, l'organisation peut être amenée à représenter Space Cowboys. Il est convenu que l'organisation ne mettra rien en place qui puisse entacher l'image de Space Cowboys.

Matériel : tout vol ou dégât volontaire pourra être poursuivi et un remboursement du dommage exigé. Tout dégât occasionné par un-e participant-e est sous sa seule responsabilité.

Retard : tout retard de 5 minutes ou plus entraîne automatiquement une défaite pour la ronde en cours.

Triche : si un-e participant-e suspecte un cas de triche, l'arbitre doit être prévenu.e immédiatement. Si la triche est avérée, l'organisation est en droit d'exclure la personne concernée.

Corruption : il n'est en aucun cas possible de proposer à un.e adversaire quelque chose en dehors de la partie pour influencer ses décisions durant cette dernière (argent ou service). Il n'est également en aucun cas possible de proposer quelque chose en échange d'une concession.

Public : le public peut observer une partie en cours mais ne peut en aucun cas intervenir sur ladite partie. L'organisation se réserve le droit de demander au public de quitter une table ou la salle sans avoir à justifier son choix. Une fois leur partie terminée, les participant.es sont priés de quitter l'enceinte afin de ne pas déranger les autres participant.es.

Bienséance :

- Il est strictement interdit de fumer à l'intérieur des locaux abritant le tournoi.
- Il est demandé à chacun d'éteindre son portable dans l'enceinte où se déroule le tournoi.

Vols & Pertes : l'organisation décline toute responsabilité concernant le vol, le bris ou la perte d'effets personnels durant le tournoi. Chaque participant-e est seul-e responsable de ses affaires.

**MERCI D'OFFRIR AUX JOUEURS ET JOUEUSES
CETTE OCCASION DE S'IMMERGER
DANS L'UNIVERS DE SPLENDOR.**



Nous leur souhaitons, et vous souhaitons,
beaucoup de plaisir autour de vos tables de jeux.



📷 @space_cowboys_officiel | 📘 @SpaceCowboysFR