

31/05/24



MARVEL

CRISIS PROTOCOL

MINIATURES GAME



CHALLENGER



ÉVÉNEMENT CHALLENGER

Dans ce dossier, vous trouverez les règles officielles pour gérer ou participer au tournoi **Marvel Crisis Protocol Grand Tournament Officiel AMG du Mini-Legends**.

Ci-dessous, nous décrivons en détails les procédures et règlements qui définissent les responsabilités des joueurs, des arbitres et des organisateurs (EO). Mais aussi comment sera géré l'appariement des joueurs ou comment les joueurs gagnent des points d'événement lors d'un événement Challenger. Vous devez donc lire et connaître ce document.

En participant au tournoi vous en acceptez toutes les règles.

RESPONSABILITÉS DES JOUEURS

Les joueurs participants à un événement sont tenus de fournir leurs figurines, cartes, dés, outils de mesure, pions, listes de joueurs, et autres pièces nécessaires au jeu.

FIGURINES

Chaque joueur doit avoir la figurine de chaque personnage de son roster. Les joueurs sont autorisés à personnaliser leurs figurines à leur guise mais doivent suivre ces directives :

1. La figurine doit être fabriquée à partir d'une majorité de pièces de miniatures d'Atomic Mass Games provenant du jeu **Marvel Crisis Protocol**. Les proxis sont interdits.
2. La miniature doit être facilement identifiable comme le personnage qu'elle représente. Les proxy de figurine ne sont pas acceptés (pas de Ultron v1 pour jouer un Ultron v2...) Mais le prêt de figurine entre joueur est vivement recommandé, n'hésitez pas à faire appel à la communauté.
3. Les joueurs ne peuvent pas personnaliser une miniature de telle sorte qu'une partie de la miniature représente la propriété intellectuelle d'une autre société à l'exception de Marvel, y compris les logos, symboles, éléments iconiques ou autres iconographies protégés par le droit d'auteur.
4. La taille ou la pose d'une figurine personnalisée ne doit pas interférer avec le jeu.
5. Les miniatures doivent toujours être attachées à un socle. Ceux d'Atomic Mass Games ou à n'importe quel autre type de socle qui est de la taille et de la forme appropriées par rapport à la version originale de la miniature originale. Vous démontrerez alors en début de partie à votre adversaire que vos socles sont équivalents aux originaux. En cas de doute, faites appel à un arbitre avant l'événement ou sur place.

Il n'y a pas d'obligation de jouer avec des figurines peintes. Mais essayez, au moins par respect pour votre adversaire, de ne pas venir avec du pur plastique. Et aussi pour participer au «jouez peint» (Cf. site internet : www.mini-legends.fr).

LES CARTES

Un joueur doit avoir toutes les cartes de personnage, les cartes tactique d'équipe et les cartes de crise incluses dans sa liste. Vous pouvez utiliser des impressions de traduction de carte comme support de jeu mais vous devrez avoir la carte de personnage officielle.

Les impressions de cartes ne seront pas autorisés. Exception sera faites pour toutes les cartes ayant eu des erratas et des Mises à Jour. Seront considérées comme acceptables (et officielles) toutes les cartes téléchargeables sur le site d'AMG.

LES DÉS

Les joueurs doivent utiliser les dés officiels **Marvel Crisis Protocol**. Cela inclut les dés fournis dans les Core Box, les extensions de dés et/ou le matériel promotionnel distribué par Atomic Mass Games. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de dés de remplacement.

LES OUTILS DE MESURE

Les joueurs doivent apporter leur propre ensemble d'outils de mesure. Cela inclut à la fois les outils de portée et de mouvement. Les joueurs ne sont jamais autorisés à modifier leurs outils de mesure mais peuvent les remplacer. Les joueurs utilisant des remplacements doivent les faire vérifier auprès de l'EO avant le début de l'événement afin que les outils puissent être certifiés comme étant de la bonne taille et de la bonne forme. Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'appareils de mesure ne disposant pas d'un outil équivalent fourni par Atomic Mass Games.

LES PIONS / TOKENS

Il existe deux types de pions dans **Marvel Crisis Protocol**, les essentiels et les non essentiels.

Les pions essentiels sont des jetons placés sur le plateau de jeu pour représenter des objectifs ou des effets spécifiques. Ces pions ont une taille spécifique et sont fournis avec les Unités ou Missions qui les nécessitent.

Les pions non essentiels sont généralement placés sur les cartes de personnage et sont utilisés pour suivre les dégâts, les conditions et autres effets.

Dans le cadre du tournoi **Mini-Legends**, les pions d'objectifs seront fournis au joueur sur chaque table du tournoi.

Les joueurs peuvent modifier ou remplacer les pions non essentiels à condition que les pions utilisés soient clairs et n'interfèrent pas avec le jeu.

LE ROSTER

Un joueur doit soumettre (un mail de procédure vous sera adressé) une liste appelée Roster à l'OE entre le 15 et le 31 août 2024.

La liste deviendra définitive au 1er Septembre et aucun joueur ne pourra modifier sa liste une fois que l'événement aura commencé. Une liste est construite comme décrit dans le livre des règles de base de Marvel : Crisis Protocol, qui peut être consulté sur le site d'Atomic Mass Games (AMG).

Lors de la constitution de leurs listes les joueurs utiliseront la timeline STANDARD. Les listes ne peuvent utiliser que les cartes Tactique d'équipe et les cartes de Crise autorisées, la liste des cartes interdites ou limitées peut être consultée sur le site d'AMG.

Attention : Les figurines jouables durant le tournoi sont limitées à l'ensemble des sorties Marvel Crisis Protocol, en France, et ce jusqu'à la date du 15 août 2024 (date de sortie EFFECTIVE en boutique) afin de ne pas favoriser des joueurs qui pourraient avoir accès à des boîtes que d'autres joueurs seraient dans l'incapacité de se procurer ou de tester suffisamment en amont du tournoi.

MARGE D'ERREUR

Les personnages sont parfois déplacés accidentellement ou placés de manière inexacte au cours du cours normal du jeu. Ceci est acceptable dans une marge raisonnable.

Les joueurs ne doivent cependant pas abuser de cette marge d'erreur et doivent utiliser les composants inclus avec le jeu pour les aider à être aussi précis que possible. Si un joueur estime que son adversaire abuse de cette marge d'erreur ou s'il doit effectuer un mouvement particulièrement difficile, il doit appeler un arbitre pour obtenir de l'aide avant de déplacer des figurines.

ESPRIT SPORTIF / FAIRPLAY

Il est attendu de tous les joueurs qu'ils agissent de manière civilisée pendant l'événement. Des conflits et des désaccords peuvent survenir pendant les parties, mais les joueurs doivent rester respectueux des autres joueurs, de l'organisation de l'événement tout comme le lieu dans lequel se tient le tournoi.

En cas de litige ou de dispute, les joueurs doivent immédiatement faire appel à un arbitre pour les aider à résoudre le problème.

Marvel : Crisis Protocol est un jeu à informations ouvertes. Les joueurs peuvent toujours demander à voir les cartes de personnage, les cartes de tactique d'équipe et les cartes de crise qui se trouvent dans le roster de l'adversaire, avant, pendant et après la partie. Les joueurs ne doivent jamais tenter d'obscurcir ou d'induire en erreur leur adversaire sur les statistiques, cartes ou capacités dont ils disposent.

OPPORTUNITÉS RATÉES

Les joueurs doivent suivre les règles du jeu, en n'oubliant pas d'effectuer des actions et d'utiliser les effets des cartes lorsque cela est indiqué. Il est de la responsabilité de chaque joueur de maintenir un état de jeu clair et approprié ainsi que de s'assurer que toutes les capacités et étapes de jeu obligatoires sont effectuées.

Si un joueur oublie d'utiliser un effet pendant le délai spécifié par cet effet, il ne peut pas l'utiliser rétroactivement sans le consentement de son adversaire.

Les joueurs ne doivent pas distraire ou précipiter intentionnellement un adversaire dans le but de forcer un oubli.

CONDUITE ANTISPORTIVE

Les joueurs qui ne se comportent pas de manière civilisée et respectueuse peuvent être expulsés de l'événement ou recevoir un avertissement, à la discrétion d'un arbitre ou de l'EO.

Voici des exemples de conduite antisportive :

- Insulter ou parler de façon grossière aux autres joueurs, arbitres, EO ou spectateurs de manière irrespectueuse.
- Tenter intentionnellement d'induire en erreur votre adversaire, un arbitre ou l'EO.
- Perturber intentionnellement le placement des figurines, du terrain ou des jetons sur la table.
- Retirez rapidement les dés de la table avant que votre adversaire ne puisse vérifier votre lancer ou les lancer de façon cachées (derrière un bâtiment par exemple).

En cas de comportement inapproprié ou de conduite anti-sportive, tout joueur pourra faire appel aux arbitres qui auront tout pouvoir pour attribuer une sanction à un joueur si besoin est.

Les sanctions prévues sont :

1. L'arbitre donnera un avertissement simple.
- Si après ce premier avertissement cela ne cesse pas :
2. L'arbitre pourra retirer 1 point de victoire au fautif.
 3. Déclarer la défaite immédiate du fautif
 4. Prononcer l'expulsion définitive du tournoi du fautif.

Attention, tenter d'induire intentionnellement un arbitre en erreur afin d'obtenir une sanction sur son adversaire sera directement équivalent à une expulsion du tournoi.

SLOW PLAY / JEU RALENTI

Afin de garantir que le temps de jeu sera équitablement réparti et ne pas récompenser la perte de temps, le tournoi se déroulera avec des clocks sur chaque table (cf. clock ci-après).

RESPONSABILITÉS DES ORGANISATEURS

L'organisateur d'événement, ou EO, est la personne qui organise l'événement. L'organisateur du tournoi, ou TO, est la personne en charge d'un tournoi lors de l'événement. Tout comme les joueurs, l'EO et le TO ont un ensemble de responsabilités concernant l'événement.

RÈGLES DU TOURNOI

L'EO doit expliquer clairement les détails de l'événement aux participants. Le TO doit expliquer clairement les détails et règles du tournoi. Cela inclut toutes les informations spécifiques comme la durée des rondes ou toutes les règles spéciales régissant le tournoi.

LES RONDES

Chaque ronde du tournoi Marvel Crisis Protocol est d'une durée prédéterminée, donnant aux joueurs un certain temps pour terminer leurs parties. Le TO démarrera le chronomètre pour une ronde une fois que la plupart des joueurs ont trouvé leur place et ont commencé à s'installer. Attention, le temps restant ne sera jamais annoncé lors du tournoi. Si une partie n'est pas terminée à la fin du temps imparti, les joueurs terminent le tour en cours et calculent leurs scores finaux.

Les rondes seront de 2h30 réparties comme suit :

20 à 25 min de mise en place : lancé de dés pour déterminer le premier joueur, tirage de mission, choix des côtés de tables, sélection des personnages joués, sélection des cartes tactiques, placement des pions d'objectifs et déploiement.

1h de jeu par joueur : chaque joueur joue sa partie selon sa clock (cf. clock ci-après)

5 min de fin de partie : pour remplir leur feuille de match.

Chaque ronde sera suivie d'une pause d'environ 10 min

le temps d'annoncer les appariements suivants et de laisser les joueurs trouver leur adversaire et leur table.

Le nombre de ronde maximum de l'événement est fixé à 6.

Cinq rondes au minimum seront jouées et si aucun gagnant n'apparaît à la fin de ces 5 rondes une 6ème ronde sera jouée.

Si la 6ème ronde n'est pas nécessaire, il sera alors proposé aux joueurs de faire une partie défi (cf. défis ci-après).

APPAREILLEMENTS

À chaque tour, les joueurs sont jumelés à un adversaire pour une partie de Marvel Crisis Protocol qui se déroulera en ronde suisse (cf. Ronde Suisse ci-dessous). Un joueur ne peut pas (sauf besoin au classement) être opposé plus d'une fois au même adversaire. Lors de la première ronde, l'appariement sera généré aléatoirement par Longshanks.

L'ensemble du tournoi se déroulera sur 6 rondes (3 le samedi et 3 le dimanche). Si à l'issue de la 5ème ronde un gagnant naturel est possible, le tournoi s'arrêtera là. Et la 6ème ronde sera jouée en mode défi (cf. défis). Le mode défis ouvrira lui aussi à des lots.

Les joueurs peuvent quitter le tournoi plus tôt qu'à la fin normale du déroulement du tournoi ou d'une partie de plusieurs manières :

- Si un joueur ne souhaite plus continuer à jouer, ce joueur doit informer le TO de son intention d'abandonner. Le TO évitera d'associer ce joueur lors des tours suivants en le supprimant de l'événement. Les joueurs doivent informer le TO de leur intention d'abandonner dès que possible, et l'EO peut appliquer des sanctions aux joueurs qui ne le font pas, comme la rétention des prix, le cas échéant, à leur discrétion. Abandonner une partie signifie que le joueur se voit attribué une défaite (sans autre bonus pour l'adversaire).
- Des joueurs peuvent également être exclus s'ils ne se présentent pas dans un délai raisonnable pour un tour dans lequel ils sont jumelés, ou s'ils ne sont plus en mesure de jouer pour toute autre raison. Les joueurs peuvent demander que le TO leur permette de rejoindre un événement dont ils ont été exclus. Un joueur qui revient de cette manière se voit attribuer une défaite non appariée pour chaque tour auquel il n'a pas participé.
- Les joueurs expulsés sont retirés de l'événement et ne peuvent plus rejoindre aucune partie.

LE SYSTÈME DE RONDES SUISSE

Lors du tournoi les organisateur utiliseront un système qui attribue des points d'événement au vainqueur de chaque partie (voir « Points d'événement » ci-après).

Chaque ronde suisse associe des joueurs dans des matchs en face-à-face, en essayant de faire correspondre les joueurs avec le même nombre de points d'événement tout en empêchant les joueurs d'affronter le même adversaire plus d'une fois. A la fin des rondes Suisse, le vainqueur de l'événement est le joueur avec le plus de points d'événement.

Pour le premier tour des paires suisses, les joueurs sont confrontés au hasard à un adversaire. Pour chaque tour après le premier, les joueurs sont appariés au hasard contre un autre joueur avec le même nombre de points d'événement.

Pour déterminer les paires, identifiez le groupe de joueurs avec le plus grand nombre de points d'événement et associez-les au hasard. S'il y a un nombre impair de joueurs dans ce groupe, associez le joueur restant à un joueur aléatoire du groupe de joueurs ayant le plus grand nombre de points d'événement. Ensuite, associez au hasard tous les joueurs restants du deuxième groupe. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs soient jumelés.

S'il y a un nombre impair de joueurs dans l'événement, un joueur est choisi au hasard pour recevoir un laissez-passer (bye) au premier tour. Lors des tours suivants, s'il reste un nombre impair de joueurs dans l'événement, le bye est accordé au joueur le moins bien classé qui n'a pas encore reçu de bye. Lorsqu'un joueur reçoit

un bye, ce joueur reçoit une victoire avec 14 points de victoire pour cette ronde.

Avec ce principe d'appareillement en ronde suisse, à partir de la seconde ronde (et encore plus ensuite), l'EO s'assure que les joueurs vont affronter des joueurs d'un niveau équivalent au leur.

LE MODE DÉFI (SIDE)

Si la 6ème ronde de jeu n'est pas nécessaire pour connaître le Champion du tournoi, il sera alors proposé aux joueurs d'effectuer une partie de Marvel Crisis Protocol jouée en mode défi.

Le défi «Finish him the bad way» consistera à blesser ou tuer des personnages à qui il ne reste qu'un seul point de vie.

Les joueurs marquent : 1 point en le blessant/tuant avec une attaque, 2 points s'il est blessé/tué via un lancé ou une collision, 3 points via un saignement.

À l'issue du match les 4 joueurs avec le plus gros score de défi gagneront un lot. En cas d'égalité le nombre total de blessé/tué servira de tiebreak.

FIN DU MATCH

Chaque partie de Marvel Crisis Protocol se termine de l'une des manières suivantes :

- La victoire: Un joueur gagne la partie.
- Temps: Le temps de jeu est écoulé. Après la phase de nettoyage, le joueur qui a le plus de points de victoire est considéré comme le vainqueur. En cas d'égalité, cela donnera un match nul.

Attention ! Si un des deux joueurs épuise sa clock individuelle sans qu'un vainqueur ne soit désigné son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur.

- Concession (attention le cas est ici différent d'un abandon): Un joueur concède volontairement le match. Le joueur qui concède subit une défaite et son adversaire reçoit une victoire avec 14 points de victoire.

- Match nul : Si aucun joueur n'a gagné, ou si les deux joueurs décident de ne pas jouer le match, quelle qu'en soit la raison, les deux joueurs se voient attribuer un match nul.

- Table rase : Si un joueur n'a plus aucun personnage sur la table, la partie d'arrête immédiatement. Le score est celui scoré au moment du dernier Ko. Quoi qu'il arrive le vainqueur est celui qui a encore au moins une figurine sur la table.

La collusion entre joueurs n'est pas autorisée selon les règles d'esprit sportif du jeu et de ce document. Si un arbitre estime que des joueurs tentent de manipuler le système de notation, les joueurs recevront des avertissements et pourront être expulsés de l'événement.

POINTS D'ÉVÉNEMENT

Les joueurs gagnent des points d'événement à la fin de chaque tour comme suit :

- Victoire = 3 points
- Défaite = 0 point
- Égalité = 1 point

À la fin d'un événement, le joueur avec le plus de points d'événement remporte l'événement.

Cas d'égalités

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points d'événement, des cas d'égalité (tiebreakers) sont utilisés pour déterminer le classement de chaque joueur au sein de ce groupe.

Les cas d'égalité sont utilisés dans l'ordre suivant jusqu'à ce que tous les joueurs de ce groupe aient obtenu un classement.

- **SOS (Strength of Schedule):** Le SOS d'un joueur est calculé en divisant le total des points d'événement de chaque adversaire par le nombre de tours que l'adversaire a joué, en ajoutant les résultats de chaque adversaire joué, puis en divisant ce total par le nombre d'adversaires que le joueur a joué. Le joueur avec le score de SOS le plus élevé est classé au-dessus de tous les autres joueurs du groupe non encore classés. Le joueur ayant le deuxième SOS le plus élevée est classé deuxième parmi tous les joueurs du groupe non encore classés, et ainsi de suite.
- **Point de victoire (PV) marqués :** Le joueur ayant le plus grand nombre de PV cumulés est classé au-dessus de tous les autres joueurs ayant des PV cumulés ayant le même nombre de points d'événement et le même SOS. Ainsi de suite pour le 2ème. Etc.
- **Aléatoire:** Si des joueurs sont toujours à égalité après l'application de tous les autres tiebreakers, alors ces joueurs sont classés dans un ordre aléatoire en dessous de tous les joueurs déjà classés dans le groupe.

TIME LINE

Pour la tenue du tournoi la timeline est définie comme Standard.

Les éléments suivants peuvent donc être inclus dans les rosters :

- Tous les personnages.
- Les cartes tactiques avec les symboles suivants :



- Les cartes de crise avec le symbole suivant :



- Les Gemmes d'infinité avec le symbole suivant :



CLOCK GÉNÉRALE

Pour la tenue du tournoi et des timings de chaque ronde une clock générale s'appliquera. Elle décomptera les 2h30 de chaque ronde. Elle ne sera connue que des arbitres et de l'organisation. Cette clock globale comprend tout depuis l'installation à la table : carte crise, choix de team, déploiement etc. jusqu'à la fin de partie.

CLOCK INDIVIDUELLE

Il y aura aussi sur chaque table une Clock individuelle permettant de s'assurer que le temps est réparti équitablement entre les deux joueurs. Chaque joueur se verra attribué 1H de temps.

La clock démarre pour un joueur à la fin de la phase de pouvoir au début du tour d'un joueur et se termine avant la phase d'entretien. La clock pourra être mise en pause si y il a débat ou un besoin d'explication entre les joueurs sur un point de règle, la relecture d'une carte, etc.

La clock individuelle ne compte pas :

les phases de pouvoir, les phases d'entretien

La clock individuelle compte :

Le jeu de cartes pendant les phases d'entretien et de pouvoir
Les jets de défenses/réaction de l'adversaire

Attention ! Si un des deux joueur épuise sa clock individuelle sans qu'un vainqueur ne soit désigné son adversaire est automatiquement déclaré vainqueur.

NOTA : un joueur peut demander à récupérer la clock sur son propre temps s'il souhaite prendre plus de temps que la normal pour une action de jeu de façon à ne pas pénaliser le joueur actif.

De même, un joueur peut demander à ce que son adversaire joue «plus rapidement pendant son propre tour de jeu, pour ses défenses ou ses capacités réactives par exemple ...».

Si ce n'est pas le cas, un joueur pourra faire appelle à l'arbitre.

Attention : La clock devra être mise en pause avant tout appel à un arbitre.

Si l'arbitre le juge nécessaire, la personne «lente» pourra recevoir un avertissement. Au 2ème avertissement : l'arbitre pourra donner 1 point de victoire au plaignant. Au 3ème avertissement : le «lent» se verra attribué automatiquement une défaite et son adversaire une victoire avec 14 points de victoire.

Une fois encore, **tenter d'induire intentionnellement un arbitre en erreur afin d'obtenir une sanction sur son adversaire sera directement équivalent à une expulsion du tournoi.**

ARBITRES

Les EO doivent avoir au moins un arbitre disponible à chaque événement Premier Showdown qu'ils organisent. L'arbitre peut être l'EO ou une personne désignée par l'EO : le TO.

Lors des événements Challenger, un EO, un TO ou un arbitre ne peut pas participer à l'événement en tant que joueur.

Un arbitre doit avoir une solide compréhension des règles de Marvel Crisis Protocol et être familier avec les FAQ et erratas et les décisions les plus récentes.

Leur travail pendant l'événement est de faire avancer les jeux et/ou de résoudre les problèmes des joueurs qui surviennent pendant le jeu. La décision d'un arbitre est définitive, même si elle s'avère ultérieurement incorrecte.

Les arbitres sont également chargés d'émettre des avertissements aux joueurs et de déterminer si un joueur doit être expulsé de l'événement. Les arbitres doivent émettre des avertissements aux joueurs qui ne respectent pas une ou plusieurs des règles énumérées dans ce règlement. Les arbitres doivent également avertir tout joueur qui tente d'abuser de la marge d'erreur ou de l'état d'information ouvert du jeu, ou de tout autre élément qui ne leur semblent pas correspondre à la bonne normalité d'une partie.

Les arbitres doivent immédiatement expulser un joueur de l'événement s'ils estiment que cela est nécessaire. Voici quelques exemples qui pourraient entraîner une expulsion immédiate de l'événement :

- Un joueur s'est énervé et menace ou devient violent envers son adversaire ou toute autre personne.
- Un arbitre a des raisons de croire qu'un joueur triche intentionnellement.
- Un joueur a déjà reçu deux avertissements ou plus pendant l'événement.

ARBITRES PRINCIPAUX

Lors de grands événements, l'EO doit désigner un arbitre principal en plus d'un ou plusieurs arbitres réguliers. Si un joueur n'est pas satisfait de la décision d'un arbitre, il peut faire appel de la décision auprès de l'arbitre principal. L'arbitre principal prendra alors la décision finale et pourra annuler la décision d'un arbitre régulier.

Liste des arbitres

Pipou (arbitre principal)

LudoCyke

Dael

arbitre suppléant 1

arbitre suppléant 2

ORGANISATION

Organisateur du tournoi (TO) :

LudoCyke - Les Thermopiles

Organisateur de l'événement (EO) :

Nicoprime

La Confrérie des Arcanes

LE TERRAIN

Les joueurs n'ont pas à amener ou transporter leur décors / tapis. Toutes les tables seront fournies par l'événement et disposeront de tapis et de décors en 3D.

Les TO sont chargés de mettre en place le matériel nécessaire pour pouvoir jouer, ainsi que de la mise en place du terrain entre chaque ronde. De même, un playmat pour les cartes sera mis à disposition à côté du terrain pour faciliter la lecture du jeu et simplifier les échanges.

Les 4 côtés du tapis seront accessibles de façon à permettre un déploiement sur n'importe lequel des bords de table.

Les TO utiliseront des décors de taille cohérente pour toutes les tables. En conformité avec les règles du jeu, toutes les tables vont comporter des éléments de terrain de différentes tailles dont le placement sera globalement asymétriques. Chaque décor sera marqué avec sa taille pour éviter toute confusion en jeu entre les joueurs. Les joueurs découvriront les tables le jour J.

NOTA : Lors des événements Challenger, les joueurs n'installent pas le champ de bataille. Au lieu de cela, ils installent les crises retenues sur le champ de bataille, puis continuent à jouer normalement.

LES LOTS À GAGNER

Lors du tournoi Mini Legends Marvel Crisis Protocol, de nombreux lots seront à gagner, soit en fin d'événement, soit tout au long des deux journées.

Certains lots sont directement fournis par AMG, d'autres par nos partenaires : Torek, Le Jeu de le Comté, JGL18. Et enfin d'autres par Asmodee France.

Certains lots seront définis par un classement, d'autres par des actions spécifiques qui auront lieu pendant l'événement, et d'autres qui récompenseront la simple participation à l'événement.

Seront officiellement récompensés par un lot supplémentaire :

- Les 3 premiers pour leur classement lors du tournoi.
- Les 3 premiers pour la partie défi (si elle a lieu).
- 1 personne pour le prix du Fair Play
- Et peut être d'autres ... allez savoir ce qu'a pu prévoir l'équipe des organisateurs ;)

Voilà, vous savez tout.
Bonne préparation à tous et bon jeu !

L'équipe MCP du Mini-Legends.



© 2022 MARVEL



Atomic Mass Games and logo are TM of Atomic Mass Games. Atomic Mass Games, 1995 County Road B2 W, Roseville, MN, 55113, USA, 1-651-639-1905. Actual components may vary from those shown.