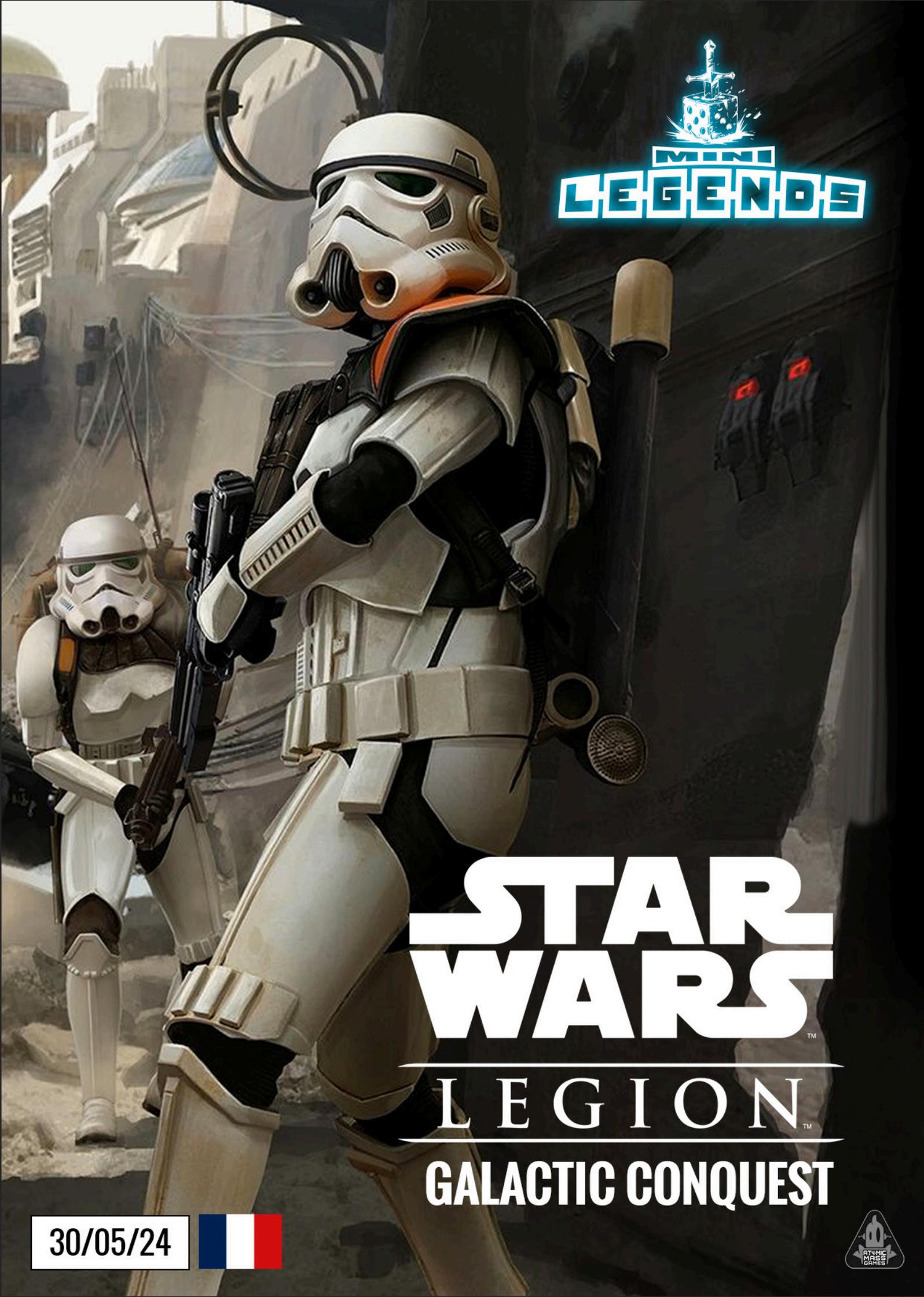




MINI
LEGENDS



STAR
WARS™

LEGION™

GALACTIC CONQUEST

30/05/24



ÉVÉNEMENT GALACTIC CONQUEST

Dans ce document, vous trouverez les règles officielles pour organiser un événement Galactic Conquest pour Star Wars : Legion.

Nous détaillons plus bas les devoirs incombant aux joueurs, aux Arbitres et aux Organisateur d'Événements (OE), comment créer l'appariage des joueurs et comment les joueurs remportent les points d'événement dans un événement Galactic Conquest.

DEVOIRS DES JOUEURS

Les joueurs participant à un événement doivent apporter leurs propres figurines, cartes, dés, outils de mesures, pions, listes et tout autre élément de jeu requis pendant les parties.

FIGURINES

1. Chaque joueur doit posséder les figurines de chaque unité présente dans sa liste d'armée. Les joueurs ont le droit de modifier leurs figurines comme ils le veulent mais ils doivent respecter les consignes suivantes :
2. La figurine doit être faite majoritairement à partir d'éléments de figurines issues de la gamme officielle de figurines Star Wars : Legion publiée par Atomic Mass Games.
3. La figurine de l'unité représentée doit être facilement identifiable.
4. Les joueurs ne sont pas autorisés à modifier une figurine de telle sorte qu'elle, ou une de ses parties, représente la propriété intellectuelle d'un tiers autre que Lucasfilm, ce qui inclut les logos, symboles, éléments iconiques ou quelque autre iconographie protégée par le droit d'auteur.
5. La taille ou la pose de la figurine modifiée ne doit pas interférer avec le jeu.
6. Les figurines doivent toujours être posées sur un socle Atomic Mass Games ou un socle de la forme et la taille appropriée, identiques à un socle fourni avec la figurine officielle.

CARTES

Un joueur doit posséder toutes ses cartes de bataille, de commandement, de défaut, d'unité, d'amélioration et toute autre carte incluse dans sa liste d'armée. Les proxys de carte ne sont pas autorisés.

DÉS

Les joueurs doivent utiliser les dés officiels Star Wars : Legion. Cela inclut les dés présents dans les boîtes de base, le Sets de Dés, le Kit d'Accessoires et/ou le matériel promotionnel distribué par Asmodee. Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'autres dés que ceux-ci.

Outils de mesure

Les joueurs doivent apporter leurs propres outils de mesure. Cela inclut à la fois les réglottes de portée et les réglottes de mouvement. Les joueurs ne sont jamais autorisés à modifier la taille ou la forme de leurs outils de mouvement mais ils peuvent les remplacer. Les joueurs qui utilisent des substituts doivent prévenir l'OE avant l'événement afin que la taille et la forme de ses outils puissent être

vérifiées. Les joueurs ne doivent en aucun cas utiliser des outils de mesure qui n'ont pas d'équivalent à ceux fournis par Atomic Mass Games.

PIONS

Il y a deux types de pions à Star Wars : Legion : les indispensables et les non essentiels. Les pions indispensables sont ceux qui sont placés sur le champ de bataille pour représenter des effets spécifiques. Ces pions ont une taille précise et sont fournis avec les unités ou les cartes qui impliquent leur utilisation. Les pions non essentiels sont d'ordinaire placés sur le champ de bataille pour indiquer la suppression, les blessures, visées, esquives et autres effets de jeu.

Les joueurs ne sont en aucun cas autorisés à modifier les pions indispensables mais peuvent les remplacer. Les joueurs utilisant des pions indispensables de substitution doivent contacter les OE avant le début de l'événement pour vérifier la taille et la forme des pions. Les joueurs peuvent modifier ou remplacer les pions non essentiels tant que ceux-ci sont reconnaissables et ne gênent pas le déroulement du jeu.

LISTE D'ARMÉE

Le joueur doit envoyer sa Liste d'armée à l'OE avant le début de l'événement et ne peut pas la changer une fois que l'événement commence. Une Liste d'armée est constituée comme décrit dans le Core Rules book de Star Wars : Legion, qui peut être trouvé dans sa version anglaise à l'adresse suivante :

<https://www.atomicmassgames.com/swlegiondocs/>

Et en version française à l'adresse suivante :

https://drive.google.com/file/d/1V6zUz8KaDdOKIzPAh3X4eydKJL0H_I_/view

FAIR-PLAY

Il est attendu de tous les joueurs un comportement courtois pendant l'événement. Des litiges et des désaccords arriveront pendant les parties, mais les joueurs doivent rester respectueux envers les autres, les OE et l'espace dans lequel ils jouent. En cas de désaccord ou de litige, les joueurs doivent appeler immédiatement un Arbitre pour résoudre le problème.

Star Wars : Legion est un jeu à information ouverte. Les joueurs ont à tout moment la possibilité de demander à voir toute carte (sauf une carte de Commandement) présente dans la liste d'armée de l'adversaire avant et pendant la partie. Les joueurs ne doivent jamais essayer de dissimuler ou d'induire leur adversaire en erreur au sujet d'une carte ou d'un effet dont ils disposent.

OCCASIONS MANQUÉES

Il est attendu des joueurs qu'ils appliquent les règles du jeu, en se souvenant de faire les actions et d'utiliser les effets des cartes au moment indiqué. Il est de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer que la partie soit convenable et que les compétences et les étapes de jeu obligatoires soient respectées. Si un joueur venait à oublier d'utiliser un effet au moment opportun, ils ne peuvent pas l'utiliser rétroactivement. Il est attendu des joueurs de ne pas volontairement distraire ou de presser leur adversaire avec l'intention de leur faire manquer une étape ou une action.

MARGE D'ERREUR

Il est possible qu'une unité soit déplacée accidentellement ou incorrectement pendant le déroulement de la partie. C'est un cas de figure acceptable, dans une mesure raisonnable. Cependant, les joueurs ne doivent pas abuser de cette marge de manœuvre et doivent utiliser les outils du jeu afin de les aider à être aussi précis que possible. Si un joueur sent que son adversaire abuse de cette marge d'erreur ou s'ils ont besoin de réaliser un mouvement particulièrement complexe, ils peuvent solliciter l'aide d'un Arbitre avant de bouger la moindre figurine.

CONDUITE ANTISPORTIVE

Les joueurs qui ne se comporteraient pas de manière courtoise ou respectueuse peuvent être expulsés de l'événement, ou recevoir un avertissement à la discrétion d'un Arbitre ou d'un OE.

Voici des exemples non exhaustifs de conduite antisportive :

- Faire preuve d'irrespect envers d'autres joueurs, des Arbitres, des OE ou des spectateurs
- Essayer intentionnellement d'induire en erreur un adversaire, un arbitre ou un OE
- Gêner intentionnellement le placement de figurines, de décors ou de pions sur la table
- Reprendre rapidement des dés sur la table avant qu'un adversaire ait pu vérifier le jet

RESPONSABILITÉS DE L'ORGANISATEUR DE L'ÉVÉNEMENT

L'organisateur de l'événement (OE en abrégé) est la personne, la boutique ou la convention qui met en place l'événement. Tout comme les joueurs, l'OE a un certain nombre de responsabilités.

RÈGLES DE L'ÉVÉNEMENT

L'OE doit faire en sorte que les règles soient claires pour les joueurs avant l'événement. Il y a-t-il d'autres règles spéciales à appliquer pendant l'événement ?

DURÉE DES RONDES SUISSES

Chaque ronde suisse de Star Wars : Legion est d'une durée variable, donnant aux joueurs un certain temps pour terminer leurs parties. L'OE doit lancer le chronomètre pour une ronde suisse une fois que la plupart des joueurs ont trouvé leurs tables respectives et commencé à s'installer. L'OE ne doit jamais indiquer aux joueurs le temps restant pendant la ronde. Le temps de base pour une ronde est de 150 minutes. Pour induire une notion de temps variable, lancer 5 dés rouges de défense. Ajoutez une minute à la ronde par symbole BLOQUAGE et ADRÉNALINE. Si une partie ne s'est pas finie à la fin de ce temps, les joueurs finissent leur tour en cours et calculent leurs scores.

APPARIEMENTS

A chaque ronde suisse, les joueurs sont appariés avec un adversaire pour une partie de Star Wars : Legion. Tous les événements Galactic Conquest utilise un système d'appariement à la Suisse (voir Rondes

suisSES plus bas). Si un cut est prévu (voir plus bas), l'OE doit annoncer combien de rondes suisses il y aura en avance de l'événement, ainsi que les détails relatifs au cut.

Si nécessaire, il est possible qu'un joueur reçoive un bye plutôt qu'être apparié avec un adversaire. Ce joueur reçoit une victoire et 700 points de destruction pour cette ronde. Les règles relatives au bye sont détaillées plus bas.

Un joueur ne doit pas être apparié contre le même adversaire plus d'une fois pendant la même étape d'un événement. En général, une étape d'événement se termine au moment du cut.

Les joueurs peuvent quitter l'événement avant sa conclusion de différentes manières :

- Si un joueur ne veut plus continuer à jouer, il doit signifier à l'OE son intention d'abandonner. L'OE évitera donc de l'apparier avec d'autres joueurs dans les rondes à venir en l'enlevant de la liste des participants actifs. Les joueurs doivent prévenir l'OE au plus tôt de leur intention d'abandonner. L'OE peut pénaliser les joueurs qui dérogeraient à cette règle en ne leur remettant pas de récompense (s'il y en a), à sa discrétion.
- Les joueurs peuvent aussi être exclus de la liste des participants s'ils ne se présentent pas dans un délai raisonnable à une ronde qu'ils doivent jouer, ou s'ils ne sont pas en mesure de jouer pour une autre raison. Les joueurs peuvent demander à l'OE d'être réintégrés à l'événement. Un joueur qui réintègre l'événement de cette manière reçoit une défaire pour chaque ronde à laquelle il n'a pas participé.
- Les joueurs exclus de l'événement (voir Conduite antisportive plus haut) sont exclus de la liste des participants et n'ont pas la possibilité d'être réintégrés.

APPARIEMENT À LA SUISSE

Les événements Galactic Conquest utilise un système d'appariement suisse qui décerne des Points d'Événement au vainqueur de chaque partie (voir « Points d'Événement » plus bas). Chaque ronde suisse apparie les joueurs en parties de un-contre-un, en essayant de faire correspondre des joueurs avec le même nombre de points d'événements et en évitant que les joueurs ne se rencontrent plus d'une fois. A la fin de toutes les rondes suisses, le vainqueur de l'événement est celui avec le plus de points d'événement.

Pour la première ronde de paires suisses, les joueurs sont répartis aléatoirement. Pour chaque ronde après la première, les joueurs sont appariés aléatoirement contre d'autres joueurs avec le même nombre de points d'événement.

Afin de déterminer l'appariement, commencez par le groupe de joueurs avec le plus de Points d'Événement et appariez les aléatoirement. Si le nombre de joueurs dans ce groupe est impair, appariez le joueur restant avec un joueur du second groupe avec le plus de points d'événement. Ensuite, appariez les joueurs restants de ce second groupe aléatoirement. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs soient appariés.

Si le nombre de joueur pour l'événement est impair, un joueur sélectionné aléatoirement reçoit un bye lors de la première ronde. Dans les rondes suivantes, si le nombre de joueurs restants est impair, le bye est attribué au joueur le moins bien classé qui n'a pas encore reçu de bye. Quand un joueur reçoit un bye, cela compte comme une victoire avec 700 points de destruction pour cette ronde.

CUT

Certains événements Galactic Conquest prévoient un nombre prédéterminé de rondes à la fin desquelles les joueurs doivent remplir certains critères pour participer à la prochaine étape de l'événement. Les autres joueurs sont exclus de la liste des participants. On appelle ça communément « faire le cut ».

Si un joueur qui se qualifie pour faire le cut abandonne l'événement avant le début des parties de cette étape de l'événement, le joueur le mieux classé qui n'est pas sélectionné pour cette étape de l'événement est qualifié pour faire le cut en position de dernier du cut.

Nombre de joueurs	Nombre de rondes	Cut
4-16	4	Non
17-32	4	Top 4
33-64	4	Top 8
65 +	5	Top 16

FIN DE PARTIE

Chaque partie de Star Wars : Legion se termine d'une des façons suivantes :

- **Victoire** : Un joueur remporte la partie comme décrit dans le livre de règles de Star Wars : Legion
- **Temps** : le chronomètre de la ronde tombe à zéro. Les joueurs terminent leur tour de jeu. Après le Phase Finale, le joueur avec le plus de Pions de victoire remporte la partie. Si les joueurs sont à égalité, le joueur qui a le plus de points de destruction est le vainqueur. Pour calculer le nombre de points de destruction, ne tenez compte que des unités complètement détruites en incluant les améliorations. Si les joueurs ont détruit le même nombre de points, le joueur dont l'armée comporte le plus de points totaux est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, le résultat de la partie est une Égalité.
- **Égalité** : si les deux joueurs décident de ne pas jouer le match pour quelque raison que ce soit, les deux joueurs reçoivent une égalité.
- **Concession** : Un joueur peut volontairement concéder la partie. Le joueur qui concède reçoit une défaite et son adversaire une victoire. Le vainqueur reçoit le nombre de points de destruction le plus grand entre ces deux propositions : soit le nombre de points de destruction au moment de la concession, soit 700 points de destruction. La collusion entre les joueurs n'est pas autorisée selon les règles de Fair play de ce document. Si un Arbitre pense que les joueurs essaient de profiter du système de score de cette façon, il peut leur attribuer un avertissement ou les exclure de l'événement.

POINTS D'ÉVÉNEMENT

Les joueurs reçoivent des Points d'Événement à la fin de chaque ronde comme suit :

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

À la fin de l'événement, le joueur avec le plus de Points d'Événement est le vainqueur de l'événement.

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de Points d'Événement, un système de départage est utilisé pour déterminer la place de chaque joueur dans ce groupe. Les départages d'égalité sont utilisés dans l'ordre suivant jusqu'à ce que tous les joueurs dans ce groupe se soient vus attribuer un classement :

1. **Strength of Schedule** : Le Strength of Schedule (SOS) d'un joueur est calculé en divisant le total des Points d'Événement de chacun de ses adversaires par le nombre de rondes qu'ils ont jouées. On additionne ce résultat pour chaque adversaire rencontré et on le divise ensuite par le nombre d'adversaire rencontrés au total. Le joueur avec le plus haut Strength of Schedule est placé avant les autres joueurs pas encore classés. Vient ensuite le joueur avec le second meilleur Strength of Schedule parmi les joueurs encore à égalité, et ainsi de suite.
2. **Points de destruction** : Le joueur avec le nombre de points de destruction cumulés le plus haut est classé au-dessus des autres joueurs avec le même nombre de Points d'Événement et le même Strength of Schedule. Le joueur avec le second plus haut nombre de points de destruction cumulés est classé en second parmi ces joueurs, et ainsi de suite.
3. **Pions de victoire** : Le joueur ayant gagné le plus de pions de victoire pendant tout l'événement est classé au-dessus des autres joueurs avec le même nombre de Points d'Événement, le même Strength of Schedule et autant de points de destruction. Le joueur avec le second plus haut nombre de pions de victoire cumulés est classé en second parmi ces joueurs, et ainsi de suite.
4. **Aléatoire** : Si des joueurs sont encore à égalité après que tous les autres départages ont été appliqués, alors ces joueurs sont classés aléatoirement après les joueurs déjà départagés.

TERRAIN

L'OE a la responsabilité de fournir des décors en 3D et des tapis de jeu pour les événements organisés, ainsi que la mise en place de ces éléments avant chaque ronde. Les OE doivent essayer de fournir des décors de tailles convenables pour toutes les tables, si possible. Comme toujours, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les décors de leur table avant chaque partie.

ARBITRES

Les OE doivent avoir au moins un Arbitre disponible pour chaque événement Galactic Conquest qu'ils prévoient. L'Arbitre peut être l'OE, ou il peut être quelqu'un nommé par l'OE. Un Arbitre ne peut

pas participer à un événement Galactic Conquest en tant que joueur. Un Arbitre doit avoir une compréhension accrue des règles de Star Wars : Legion et avoir connaissance des derniers erratas et arbitrages. Leur tâche pendant l'événement est de faire en sorte que les parties ne soient pas interrompues et de résoudre les problèmes des joueurs qui adviendraient pendant les parties. La décision d'un Arbitre est finale, quand bien même elle s'avérerait incorrecte après coup.

Les Arbitres peuvent également donner des avertissements aux joueurs et peuvent décider d'exclure un joueur de l'événement. Un avertissement peut être donné par un Arbitre à un joueur qui ne respecterait pas une ou plusieurs des règles de fair play listées plus haut. Les Arbitres peuvent également donner un avertissement à un joueur qui abuserait de la marge d'erreur, qui induirait en erreur son adversaire ou dont les éléments de jeu nuiraient à sa lecture par son adversaire.

Les Arbitres peuvent immédiatement exclure un joueur s'ils le pensent nécessaire. Voici quelques exemples qui pourraient être punis d'une exclusion de l'événement :

- Un joueur est en colère et menace ou devient violent envers son adversaire, un spectateur ou qui que ce soit d'autre.
- Un Arbitre a des raisons de penser qu'un joueur triche volontairement
- Un joueur a reçu trois avertissements ou plus pendant l'événement.

ARBITRE EN CHEF

Pendant les événements de grande envergure, l'OE doit nommer un Arbitre en chef en sus du ou des Arbitres. Si un joueur conteste la décision d'un Arbitre, ils peuvent faire appel de la décision auprès de l'Arbitre en chef. L'Arbitre en chef rendra ensuite sa décision, qui outrepassera celle de l'Arbitre.

GABARIT DES SILHOUETTES DE LIGNE DE VUE

Au bas de cette page se trouve des gabarits de silhouette flanqués de deux languettes grises qui permettent la prise en main. Ces gabarits servent à déterminer la ligne de vue depuis ou vers une figurine.

LES LOTS À GAGNER

Lors du tournoi Mini Legends Star Wars : Légion, 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 le 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.
- 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 Légion du Mini-Legends.

