



STAR WARS
LEGENDS

STAR WARS

SHATTERPOINT

PREMIER SHOWDOWN EVENT

15/06/24



PREMIER SHOWDOWN EVENT

Dans ce dossier, vous trouverez les règles officielles pour gérer ou participer au tournoi Shatterpoint Premier Showdown du Mini-Legends GT officiel AMG.

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 Premier Showdown. 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 responsables de fournir leurs propres figurines, cartes, dés, outils de mesure, jetons, groupes de combat et autres pièces de jeu nécessaires pendant le jeu.

Les Figurines

Chaque joueur doit avoir la figurine de chaque personnage de son groupe de combat. 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 Star Wars : Shatterpoint. Les proxis sont interdits.
2. La miniature doit être facilement identifiable comme le personnage qu'elle représente.
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 Lucasfilm, 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 le démontrerez en jeu).

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).

Limitations

Les escouades jouables durant le tournoi sont limitées à l'ensemble des sorties Star Wars Shatterpoint en France et ce jusqu'à la date du 15 août 2024 (date de sortie en boutique) afin de ne pas favoriser des joueurs qui pourraient avoir accès à des escouades que d'autres joueurs seraient dans l'incapacité de se procurer ou de tester suffisamment en amont du tournoi.

Cartes

Un joueur doit avoir toutes les cartes de mission, les cartes d'ordre, les cartes de caractéristique d'unité et les cartes de postures incluses dans son groupe de combat telles que fournies par Atomic Mass Games.

Les fac similés de cartes ne sont pas autorisées.

Les cartes pour Shatterpoint sont traduites dans de nombreuses langues, et tout document officiel Shatterpoint est donc légal pour jouer dans les événements Premier Showdown. Cependant, en cas de divergence entre les traductions, la version anglaise du texte des règles prévaut toujours.

Dés

Les joueurs doivent utiliser les dés officiels Shatterpoint. Cela inclut les dés fournis dans la 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.

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.

Jetons

Il existe deux types de jetons dans Shatterpoint: essentiel et non essentiel.

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

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

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

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

Sélection du groupe de combat

Lors d'un événement Premier Showdown, les joueurs ne soumettent pas une liste de 2 équipes d'attaque, comme d'habitude. Au lieu de cela, les joueurs soumettent une liste Premier de quatre (4) équipes distinctes et un set de missions qu'ils utiliseront pour constituer leur groupe de combat (2 équipes) au début de chaque partie.

Chaque escouade doit respecter les restrictions normales de constitution d'escouade, telles que détaillées dans le Livre des règles de base de Shatterpoint, disponible à l'adresse www.Atomic-MassGames.com/shatterpoint.

De plus, lors de la construction de leur liste Premier, les joueurs ne peuvent pas inclure une unité qui partage le même nom unique ou nom d'unité avec une autre unité déjà dans leur liste Premier et doivent appliquer toutes les règles spéciales applicables à la constitution d'un groupe de combat dans leurs quatre escouades.

Par exemple, vous ne pouvez pas avoir un groupe de combat qui serait constitué de : **General Anakin Skywalker** avec les clones de la 501ème et **Dark Vador** avec des inquisiteur et **Dark Vador** et des storm troopers, et pour finir Moff Gideon avec ses Dark troopers. Vous auriez ici 3 fois le nom unique «Anakin Skywalker».

Au début de chaque ronde de l'événement, avant de déterminer le premier joueur, chaque joueur constitue son groupe de combat en sélectionnant deux des équipes qu'il a amenées à l'événement ainsi que le set de missions qu'il a choisi.

Les deux joueurs construisent leurs Decks d'Ordres en secret puis révèlent simultanément l'intégralité de leur Deck d'Ordres à leur adversaire.

Vous ne pouvez pas échapper à votre destin

Lors d'un événement Premier Showdown, les joueurs doivent jouer chacune de leurs équipes de leur groupe de combat pendant au moins une ronde de l'événement.

Esprit sportif

Tous les joueurs doivent agir de manière civilisée pendant l'événement. Des différends et des désaccords surviendront pendant les parties, mais les joueurs doivent rester respectueux les uns envers les autres, des EO et de l'espace dans lequel ils jouent. En cas de différend ou de dispute, les joueurs doivent immédiatement faire appel à un arbitre pour les aider à résoudre le problème.

Shatterpoint est avant tout un jeu ouvert. Les joueurs peuvent toujours demander à voir les cartes d'unité, les cartes de position et les cartes d'ordre qui ne sont pas actuellement dans le deck d'ordre de leur adversaire. 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 approprié et de s'assurer que toutes les capacités et étapes de jeu obligatoires sont reconnues.

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.

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.

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 au choix donner un cube de lutte au plaignant ou retirer 3 momentum 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.

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 de l'événement

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 Shatterpoint 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 commencé à s'installer. 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 120 minutes réparties comme suit :

5 min de mise en place : déclaration du groupe de combat joués, lancé de dés pour déterminer le premier joueur, placement des pions d'objectifs.

90 min de Mission : les joueurs font leur partie

20 min de Mission Critique : l'arbitre principal annoncera le début de la Mission Critique une fois les 90min de temps de mission écoulée. Pendant une Mission Critique, au début de la séquence de fin de tour, le joueur actif gagne un jeton Momentum supplémentaire.

5 min de fin de partie : les joueurs devront remplir leur feuille de match et les donner au TO.

Chaque ronde sera suivie de 10 min de pause le temps d'annoncer les appariements suivants et de laisser les joueurs trouver leur adversaire et leur table.

Appariement / Ronde Suisse

À chaque tour, les joueurs sont jumelés à un adversaire pour une partie de Shatterpoint Premier Showdown qui se déroulera en ronde suisse (cf Ronde Suisse ci-après). 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 aléatoirement généré par Longshanks.

L'ensemble du tournoi se déroulera sur 4 rondes le samedi, qui déterminera le TOP8 (cf. CUT - Top 8). Le dimanche les joueurs retenus pour le top 8 s'affronteront en rondes suisse sur 3 rondes afin de déterminer le vainqueur du tournoi. Les autres joueurs continueront les rondes suisses mais pourront participer s'ils le souhaitent au mode défis pendant 3 rondes aussi (cf. mode défi).

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

Les événements Premier Showdown utilisent un système de jumelage suisse 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. À 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 2 cartes de lutte réclamées et 3 blessures infligées pour cette ronde.

Avec ce principe d'appariement 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)

Lors des parties de Shatterpoint jouées hors top8, les règles habituelles du tournoi s'appliquent, mais chaque momentum gagné rapportera 1 point de side. Sont considérés comme valable les momentum gagnés en blessant un adversaire. Pour le défi, peu importe la victoire ou la défaite. A la fin des parties, on notera les points de défi, les meilleurs de ceux qui ont gagnés le plus de momentum se verront attribuer un lot supplémentaire. Le défi se cumule donc avec le jeu classique où l'on comptabilise les victoires/défaites et le classement général en rondes suisses. Cela crée juste un enjeu supplémentaire pour les joueurs hors du TOP8.

Fin du match

Chaque partie de Shatterpoint se termine de l'une des manières suivantes :

- La victoire: Un joueur gagne la partie.
- Temps: Le temps de jeu est écoulé. Les joueurs terminent le tour en cours. Après le déplacement du jeton Lutte à la fin du Tour, si aucun joueur n'a gagné la Lutte, le joueur qui contrôle le plus d'objectifs remporte la Lutte. Le joueur avec le plus de cartes de lutte remportées remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a infligé le plus de blessures remporte la partie.

S'il y a toujours égalité, le jeu est nul.

- 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. Le joueur gagnant reçoit 2 cartes de lutte réclamées et 3 blessures infligées, ou leur total actuel de chaque valeur, selon la valeur la plus élevée.

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, soit seront 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
- Egalité = 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.

- **Cartes de lutte réclamées:** Le joueur avec le plus grand nombre de cartes de lutte cumulées réclamées est classé au-dessus de tous les autres joueurs avec le même nombre de points d'événement. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de cartes de lutte réclamées est classé deuxième parmi ces joueurs, et ainsi de suite.

- **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.

- **Blessures infligées:** Le joueur avec le plus grand nombre de Blessures infligées aux Unités ennemies est classé au-dessus de tous les autres joueurs avec le même nombre de points d'événement.

- **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.

Les clocks de table

Il y aura aussi sur chaque table une Clock individuelle permettant de s'assurer que le temps est réparti équitablement entre les deux joueurs.

La clock démarre au début d'un tour de joueur et se termine dès le début du tour du joueur adverse.

Quand un joueur n'a plus de temps à son compteur; l'adversaire ramène le cube de lutte d'une case vers lui à chaque fin de son tour.

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 l'arbitre le juge nécessaire, la personne «lente» pourra recevoir un avertissement pour slow play. Au 2ème avertissement : l'arbitre pourra au choix donner un cube de lutte au plaignant ou retirer 3 momentum au fautif.

Au 3ème avertissement : le «lent» se verra attribué automatiquement une défaite et son adversaire une victoire avec 2 luttes et 3 blessures.

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.

Attention :

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

Pour la tenue du tournoi et des timings de chaque ronde une clock générale s'appliquera.

L'arbitrage s'appuiera sur les informations de cette clock pour annoncer les différentes phases de jeu (mise en place, jeu, mission critique, fin de partie).

CUT - Top 8

A la fin de la ronde 4, les 8 meilleurs du classement seront extrais du classement général pour jouer uniquement entre eux afin de déterminer un vainqueur au tournoi. Chaque partie est éliminatoire pour accéder au top supérieur (top4, top2). Les gagnants de chaque ronde progresseront vers le top suivant. Mais les perdants continueront à jouer entre eux afin de déterminer leur position dans ce top 8.

Les joueurs hors TOP8 continuent à jouer pour déterminer leur rang global dans le tournoi, en utilisant les rondes suisses, le rang le plus haut atteignable sera la 9ème place.

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 Premier Showdown, 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 Star Wars Shatterpoint 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

CoyoteMetal (arbitre principal)

Ryo - NicoPrime - Aerion Prime

Le Terrain

Toutes les tables 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. Les joueurs n'ont donc pas à amener ou transporter leur décors / tapis ...

Les TO utiliseront des décors de taille cohérente pour toutes les tables. Toutes les tables vont comporter des éléments de terrain de différentes élévations, avec des passerelles et des points d'accès et seront globalement asymétriques (en terme de disposition des décors).

Les joueurs dévouvriront les tables le jour J.

NOTA : Lors des événements Premier Showdown, les joueurs n'installent pas le champ de bataille. Au lieu de cela, ils installent la Mission qu'ils ont choisie sur le champ de bataille présent sur leur table, puis continuent à jouer normalement.

Les Lots à gagner

Lors du tournoi Mini Legends Shatterpoint, 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 Jeux 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.
- 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 Shatterpoint du Mini-Legends.