

# LES RÈGLES DE TOURNOI MULTI-JOUEURS D'ANACHRONISM

## VALABLES POUR LES TOURNOIS SANCTIONNÉS PAR HEXAGONAL

(Version 2.0.0)

### A- TOURNOIS MULTI-JOUEURS

#### A-1 DÉFINITIONS

- Toutes les règles des tournois à 2 adverses restent valables, sauf pour les points décrits ci-après.
- MJ = Multi-joueurs.
- Un tournoi MJ, implique qu'il y ait 3 ou 4 adversaires qui s'affrontent à chaque ronde, au lieu de 2.
- Il y a 3 types de tournois Multi-Joueurs :
  - **les MJ à 3 (MJ3)** : à chaque ronde 3 joueurs s'affrontent (et il y a éventuellement 1 ou 2 joueurs bye, en fonction du nombre de participants),
  - **les MJ à 4 (MJ4)** : à chaque ronde 4 joueurs s'affrontent (et il y a éventuellement 1 ou 2 joueurs bye, en fonction du nombre de participants),
  - **les MJ Mixtes (MJM)** : à chaque ronde 3 et/ou 4 joueurs s'affrontent, en fonction du nombre de participants (ce qui évite les bye).
- En Multi-Joueurs, il peut aussi y avoir des matches avec 5 guerriers (comme en 1 contre 1) ou 3 guerriers seulement, pour avoir des rondes plus courtes. Dans tous les cas, il faut annoncer le nombre de guerriers lors de la déclaration du tournoi, afin que les joueurs ne le découvrent pas sur place !

chiffre (3 ou 4) correspondant au nombre de joueurs à chaque table.

- 44 = 2 tables de 4 = 8 joueurs
- 334 = 2 tables de 3 et 1 table de 4 = 10 joueurs
- 3333BB = 4 tables de 3 joueurs et 2 bye = 14 joueurs

#### B-2 LE NOMBRE DE RONDES

Comme indiqué dans le tableau ci-dessous, le nombre de ronde est fonction du nombre de participants, mais aussi du type de de tournoi (MJ, MJ4 ou MJM).

Une fois repéré le nombre de tables et de joueurs par table (ex. : 4444BB), vous vous trouvez dans une zone blanche ou bleue (grise). Suivez cette zone sur la droite, jusqu'à la colonne «Nb Rondes». Vous y trouverez le nombre de rondes à effectuer.

#### B-3 LA COMPTABILISATION DES POINTS

**En matches à 5 guerriers**, le vainqueur est le premier joueur qui gagne 3 duels. La victoire d'un match est donc obtenue par 3 duels contre 2, 1 ou 0 (duels gagnés par les adversaires).

**En matches à 3 guerriers**, le vainqueur est le premier joueur qui gagne 2 duels. La victoire d'un match est donc obtenue par 2 duels contre 1 ou 0 (duels gagnés par les adversaires).

### B- LE SYSTÈME SUISSE D'ANACHRONISM

#### B-1 PRINCIPES DU SYSTÈME

Règles identiques aux tournois 1 contre 1, mais le nombre de joueurs par table sera fonction du nombre de participants et du type de tournoi MJ. Voir le tableau ci-contre.

Pour lire le tableau, il faut repérer le type de tournoi (colonne) puis le nombre de participants (rangée). Au croisement des 2, vous obtenez le nombre de tables et de joueurs à chaque table (B = bye, cad. un joueur ne jouant pas).

**Exemple** : en MJM à 11 participants, vous obtenez : 344.

**Explications** : Il faut compter le nb. d'occurrence d'un chiffre pour avoir le nombre de tables. Le

Participants	MJ3	MJ4	MJM	Nb Rondes
6	33	-	-	
7	33B	-	34	<b>2</b>
8	33BB	44	-	
9	333	44B	-	
10	333B	44BB	334	<b>2 ou 3</b>
11	333BB	-	344	
12	3333	444	-	
13	3333B	444B	3334	
14	3333BB	444BB	3344	<b>3 ou 4</b>
15	33333	-	-	
16	33333B	4444	3334	
17	33333BB	4444B	33344	
18	333333	4444BB	-	<b>4 ou 5</b>
19	333333B	-	333334	
20	333333BB	44444	333344	<b>5 ou 6</b>
21	3333333	44444B	-	
22	3333333B	44444BB	334444	
23	3333333BB	-	3333344	
			(ou 344444)	<b>6 ou +</b>
24	33333333	444444	-	

**Les points obtenus** par les joueurs à la fin d'un match (et donc d'une ronde) sont :

- Le vainqueur = 4 points,
- le(s) perdant(s) = le nombre de duels gagnés.
- Dans tous les autres cas, chaque joueur marque le nombre de duels qu'il a gagnés.

Formulé autrement :

- Un match gagné = 4 points
- Un match perdu = X points, X étant le nombre de duels gagnés
- Un match se terminant sur une égalité = Y points chacun, Y étant le nombre de duels gagnés
- Un match non terminé à la fin du temps réglementaire = chaque joueur marque le nombre de duels qu'il a gagnés
- Un bye = 3 points

#### **B-4 LES APPARIEMENTS**

Toutes les rondes, on cumule les points obtenus lors des rondes précédentes.

A chaque nouvelle ronde, on reforme (en tirant au hasard) des groupes d'adversaires ayant un même nombre de points, en évitant (quand cela est possible, ce qui est parfois impossible avec un petit nombre de table) que 2 adversaires se rencontrent plus d'une fois par tournoi.

Les appariements s'effectuent en commençant par les groupes de joueurs ayant totalisé le plus de points. Si l'on ne peut plus former de groupe d'un même nombre de points, le(s) joueur(s) restant seul(s) sera affecté dans le groupe ayant le nombre de points inférieur le plus proche.

Dans le cas d'un tournoi MJ mixte, les tables à 4 joueurs devront être affectées aux groupes de joueurs ayant les plus bas scores.

#### **C- LE CLASSEMENT NATIONAL**

Identique aux règles de Tournoi 1 contre 1.

#### **D- LA CONSTITUTION D'UN PAQUET DE CARTES DE TOURNOI**

##### **D-1 VALIDITÉ**

Identique aux règles de Tournoi 1 contre 1.

##### **D-2 LA CONSTITUTION**

Avant de venir à un tournoi MJ, chaque joueur doit se renseigner pour savoir s'il s'agit d'un tournoi à 3 ou 5 guerriers.

**Dans le cas d'un tournoi à 3 guerriers** : chaque joueur doit préparer 2 paquets de cartes de la façon suivante :

- **le paquet des guerriers** : 3 cartes guerriers différentes (il peut y avoir plusieurs fois le même guerrier si les cartes sont différentes)

- **la réserve** : 15 cartes de ressources toutes différentes (sauf cas particuliers comme le Boken : on peut avoir 2 Boken dans sa réserve, à condition de les utiliser tous les 2 dans le même duel).

**Dans le cas d'un tournoi à 5 guerriers** : chaque joueur doit préparer 2 paquets de cartes de la façon suivante :

- **le paquet des guerriers** : 5 cartes guerriers différentes (il peut y avoir plusieurs fois le même guerrier si les cartes sont différentes)
- **la réserve** : 20 cartes de ressources toutes différentes (sauf cas particuliers comme le Boken : on peut avoir 2 Boken dans sa réserve, à condition de les utiliser tous les 2 dans le même duel).

#### **D-3 LA LISTE DES CARTES**

Identique aux règles de Tournoi 1 contre 1.

#### **D-4 LES PROBLÈMES DE VÉRIFICATIONS**

Identique aux règles de Tournoi 1 contre 1.

#### **E- LES MATCHES**

##### **E-1 LES CONDITIONS DE VICTOIRE**

- **Dans un tournoi à 3 guerriers**, un match comprend 2 ou 3 duels. **Le premier joueur qui gagne 2 duels, gagne le match** (et celui-ci s'arrête).
- **Dans un tournoi à 5 guerriers**, un match comprend de 3 à 5 duels. **Le premier joueur qui gagne 3 duels, gagne le match** (et celui-ci s'arrête).

##### **E-2 LES DUELS**

Identique aux règles de Tournoi 1 contre 1.

##### **E-3 LA DURÉE D'UN MATCH**

La durée est fonction du type de tournoi et du nombre de guerriers joués. Voir le tableau ci-contre.

Dans tous les cas, l'arbitre doit annoncer lorsqu'il ne reste plus de 10 mn, puis lorsqu'il ne reste plus que 5mn.

Tournoi	3 guerriers	5 guerriers
MJ3	0h45	1h00
MJ4	0h55	1h15

MJM : selon le nb de joueurs par table, ou comme MJ4 pour faciliter le décompte du temps.

A la fin du temps réglementaire, s'il reste des défis non terminés, les joueurs terminent le round en cours et s'arrêtent de jouer. Le résultat du duel est déterminé comme s'il s'agissait du 5ème round.

#### **F- LES SANCTIONS**

Identique aux règles de Tournoi 1 contre 1.

Toute information, errata, faq, annonces de tournoi, ... sur :  
**[www.hexagonal.net](http://www.hexagonal.net)**