

Vampire : The Masquerade Rivals

Résumé des Règles de tournoi v1.0 pour les boutiques

Il y a **deux types de tournois** pour Vampire : The Masquerade Rivals. Les tournois conviviaux et les tournois compétitifs. Par défaut, les tournois dans des boutiques sont conviviaux.

Les tournois conviviaux **privilégient le plaisir de jouer à des parties de 4 joueurs par table** et offrent un environnement accueillant pour tous les joueurs, quel que soit leur niveau. L'Organisateur du Tournoi et le Juge Principal peuvent participer à un tournoi convivial tant qu'il y a au moins un autre Juge disponible pour prendre toutes les décisions pour la partie dans laquelle le Juge Principal est impliqué en tant que joueur.

Les tournois peuvent accueillir **de 4-32 joueurs** dans une Boutique de jeux / Association. Dans des situations où les règles de tournoi seraient en conflit avec celles du livret de règles de Vampire : The Masquerade Rivals, **les règles du tournoi prévalent.**

Matériel de tournoi

Chaque joueur doit apporter le matériel suivant pour un tournoi :

- Un deck Bibliothèque de 40 à 60 cartes
- Un deck Faction de 7 cartes
- 1 carte Refuge
- 1 carte Cabale
- un deck Cité de 27 cartes
- 3 ensembles de jetons (Meneur et Sang/Prestige) de trois couleurs différentes.
- Jetons Rivaux 1-4
- 1 jeton Premier Joueur
- Au moins 13 jetons Cabale
- Au moins 4 jetons 'Sans Influence'
- Autres jetons utiles à votre deck (-1 PS, Peur, etc.)
- liste de deck avec le nom du joueur et le contenu de chaque deck

Un joueur doit utiliser le même deck pour tout le tournoi sauf quand le contraire lui est indiqué.

Pour les tournois se déroulant dans des boutiques, à la discrétion de l'organisateur, la liste de deck n'est pas une obligation.

Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser le Meneur indiqué sur leur liste de deck à chaque partie. Il est signalé sur le document à titre indicatif.

À moins que le contraire ne soit indiqué par l'organisateur du tournoi, tous les decks doivent utiliser des protège-cartes opaques. La Bibliothèque et le deck Faction d'un joueur doivent utiliser des protège-cartes d'une couleur différente.

Toutes les cartes doivent être des produits officiels Vampire ECG de Renegade. Les jetons alternatifs, aussi bien officiels que non officiels, sont autorisés tant que leur utilisation est claire et cohérente et qu'ils ne gênent pas la lecture d'informations de jeu importantes.

Généralement, les produits de Vampire : The Masquerade Rivals deviennent légaux en tournoi 30 jours après leur publication VF. À la discrétion de l'Organisateur du Tournoi, il peut y avoir des exceptions à cette règle.

Organisation d'un round

Une fois les appariements affichés, les joueurs doivent se rendre à la table et y placer face cachée leur Refuge, leur vampire de départ (Meneur) et leur Cabale face cachée. Une fois que tous les joueurs ont placé ces trois cartes, les Refuges et vampires de départ sont révélés. Les cartes Cabale demeurent face cachée jusqu'à ce qu'un joueur décide de retourner la sienne. Puis les participants peuvent déterminer le premier joueur et les Rivaux comme cela est indiqué dans le livret de règles.

Le premier joueur doit fournir un deck Cité et le mélanger. Puis le second joueur coupe le deck.

Dans une partie à 2 joueurs, si le Prince de la Cité est pioché au cours du tirage initial de 2 cartes, remplacez-le par une autre carte et mélangez le Prince de la Cité dans le deck Cité. Enfin, coupez le deck Cité une fois qu'il a été mélangé.

La partie continue jusqu'à la limite de temps imparti. Puis, les tables où aucun vainqueur n'a été déterminé continuent le round actuel jusqu'à ce que le dernier joueur termine son tour. S'il n'y a toujours pas de vainqueur à ce moment-là, le joueur ayant le plus de points de Cabale remporte la partie.

En cas d'égalité pour le plus grand nombre de points de Cabale, c'est le joueur à égalité qui a le plus de points de Prestige qui l'emporte.

En cas d'égalité pour le nombre de points de Prestige, le vainqueur est le joueur à égalité qui joue le plus tard dans l'ordre du tour.

Durée des parties

- 2-joueurs : 35 minutes
- 3-joueurs : 60 minutes
- 4-joueurs : 90 minutes

L'OT peut modifier cette limite de temps pour augmenter la durée de chaque round, mais jamais la réduire.

Décompte des points

En tournoi, les points sont accordés comme suit :

- 3 points pour le vainqueur si la partie se termine en collectant 13 points de Cabale ou par l'élimination d'un joueur.
- 2 points pour le joueur ayant le plus de points de Cabale si la partie se termine sans qu'un joueur ait été éliminé ou cumulé 13 points de Cabale. En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui a le plus de points de Prestige qui l'emporte. En cas d'égalité pour le nombre de points de Prestige, le vainqueur est le joueur à égalité qui joue le plus tard dans l'ordre du tour.
- 1 point pour chaque joueur (n'ayant pas gagné) ayant survécu au cours d'une partie à 3 et 4 joueurs.
- 0 point pour un joueur éliminé par la destruction de sa coterie ou en ayant épuisé tous ses points de Prestige.
- En cas de disqualification ou de partie perdue en raison d'une pénalité dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les joueurs à la table qui n'ont pas été sanctionnés gagnent chacun 2 points.

En cas de disqualification ou de partie perdue en raison d'une pénalité dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui n'a pas été sanctionné gagne 3 points.

PS: Si au final, vous avez un petit nombre de joueurs de 4 à 8 à votre tournoi, essayez le 1 vs 1 (2 joueurs par table). Lors de l'annonce de votre tournoi, indiquez-le en option à vos joueurs pour qu'il prépare un second deck ou liste de deck pour ce mode de 1 vs 1.