

REGLEMENT
OFFICIEL
-
TOURNOIS
OFFICIELS
DE
Carta Impera Victoria

SOMMAIRE

Organisation d'un Tournoi Officiel	Page 3
But du Jeu	Page 4
Mise en place	Page 4
La Partie	Page 5
Fin de partie	Page 6
L'éthique du Jeu	Page 6
Spectateurs	Page 6
L'arbitre et les fautes ou incidents de jeu	Page 6
Lexique	Page 7

Organisation d'un Tournoi officiel

Un arbitre (qui peut être l'organisateur mais ne peut être un participant du Tournoi) doit être désigné pour superviser les parties du Tournoi.

Son nom ainsi que le nom des participants seront transmis à l'éditeur à la suite du Tournoi, pour les archives.

En amont du Tournoi, des kits de tournoi et des lots peuvent être fournis ainsi qu'une communication autour du tournoi (sur sa page Facebook notamment) assurée par l'éditeur sous conditions (annonce du tournoi au moins 4 semaines avant la date, nombre minimum de participants).

Principe de sélection et d'élimination

Les tournois de CIV sont des tournois à **élimination directe en 3 Rondes (2 Rondes à 16 joueurs)**. À chaque Ronde, seuls les vainqueurs accèdent à la Ronde suivante.

Afin d'assurer des conditions équitables, **toutes les parties jouées de la première Ronde du Tournoi doivent être des parties à 4 joueurs.**

Un tournoi doit donc obligatoirement accueillir un nombre de joueurs multiples de 4, avec un minimum de 16 joueurs et un maximum de 64 joueurs pour être déclaré « Tournoi Officiel ».

À l'issue de la première Ronde, les vainqueurs de chaque partie s'affrontent durant une deuxième Ronde en tables de 3 ou 4 joueurs. Leur placement aux tables de la deuxième Ronde se fait par tirage au sort. Enfin la Ronde finale se joue en tables de 2, 3 ou 4 joueurs.

Nombre de participants	Nombre de tables de 4 joueurs en Ronde 1	Nombre de tables en Ronde 2			Nombre de joueurs en Ronde finale
		2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	
16	4	-	-	-	4
20	5	1	1		2
24	6		2		2
28	7		1	1	2
32	8			2	2
36	9		3		3
40	10		2	1	3
44	11		1	2	3
48	12			3	3
52	13		3	1	4
56	14		2	2	4
60	15		1	3	4
64	16			4	4

But du Jeu

CIV est un jeu de combinaison de cartes dans lequel les joueurs développent leur civilisation personnelle dans six Domaines différents (Religion, Militaire, Economie, Science, Art et Utopie).

Le but des joueurs est d'être le premier à atteindre l'Hégémonie dans un des six Domaines. Dès qu'un joueur atteint le nombre requis de cartes pour prétendre à l'hégémonie, la partie prend fin et ce joueur est déclaré vainqueur.

Si la pioche s'épuise totalement et que tous les joueurs ont joué le même nombre de tours sans qu'aucun d'entre eux n'ait atteint l'Hégémonie, alors la victoire est attribuée au joueur qui est majoritaire dans le plus grand nombre de Domaines.

Mise en place

L'arbitre est en charge de la mise en place.

Désignation du Premier joueur et constitution de la pioche

À 4 joueurs :

Le Premier Joueur est désigné au hasard. Pour ce faire, l'arbitre sélectionne 4 cartes dans la pioche : 3 Religion Âge I et 1 carte Militaire Âge I. Il les mélange et les distribue au hasard à chaque joueur. Le joueur ayant reçu la carte Militaire est désigné Premier Joueur. L'arbitre donne l'Aide de Jeu au fronton jaune. Tous les autres joueurs reçoivent une Aide de Jeu au fronton gris.

La pioche est ensuite constituée des 104 cartes triées par Âge, Âge I sur le dessus, Âge III sur le dessous. (L'arbitre prend soin de remettre dans la pioche les cartes utilisées pour la désignation du Premier Joueur et de bien mélanger chaque paquet Âge.)

La pièce Majorité en Art est posée à côté de la pioche.

Pour les parties à moins de 4 joueurs, l'arbitre désigne la Premier Joueur au hasard (avec le même système qu'à 4 joueurs). Puis il écarte secrètement au hasard 3 cartes de chaque Âge.

Puis il constitue une pioche de 95 cartes en empilant les Âges successifs.

Main de départ

Les joueurs constituent leur Main de départ en appliquant la variante Draft (voir page 2 des règles du Jeu). Chaque joueur commence donc la partie avec 3 cartes en main et une carte dans son Plan de Jeu.

La partie

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre en débutant par le Premier Joueur. Quand vient son tour, un joueur doit accomplir les trois phases suivantes dans l'ordre :

1. Jouer une carte de sa main.
2. Déclencher les effets de son choix.
3. Compléter sa main si nécessaire.

***Important :** Quand un joueur a commencé la phase 3 – Compléter sa main, il ne peut plus revenir en arrière et déclencher des effets.*

1. Jouer une carte de sa main.

Le Joueur place une carte de sa main dans son Plan de Jeu. Pour plus de lisibilité, il est demandé de placer les cartes en colonnes dans l'ordre correspondant à l'ordre présenté sur l'Aide de Jeu.

Religion – Militaire – Economie
Science – Art – Utopie

***Important :** Les icônes présents sur le haut de chaque carte doivent rester bien visibles, afin que chaque joueur puisse les compter facilement.*

2. Déclencher les effets de son choix.

Les effets permanents et de sacrifice peuvent être déclenchés dans n'importe quel ordre, dans la limite d'un effet permanent et d'un effet de sacrifice pour chaque Domaine, à chaque tour.

Il est possible de sacrifier une carte jouée en phase 1 du tour en cours.

***Important :** Un effet doit être complètement résolu avant qu'un autre effet soit déclenché. On ne peut pas déclencher un effet permanent de Niveau 2, appliquer l'effet au Niveau 1, déclencher un autre effet puis revenir au premier pour appliquer la « deuxième partie » de celui-ci.*

***Note :** Les cartes de la Défausse sont placées face visible et consultables en permanence par les joueurs.*

Précisions sur les effets :

- Lors d'un **Sacrifice militaire**, pour pouvoir attaquer un Domaine chez ses adversaires, le joueur qui déclenche l'attaque doit posséder une carte du Domaine qu'il attaque dans son Plan de Jeu.
- **Domaine sous embargo** : Si un joueur s'est vu placer une carte Economie sacrifiée sur l'un de ses Domaines, il lui est interdit d'ajouter une carte dans ce Domaine au prochain tour (Phase 1 ou déclenchement d'un effet d'Economie ou de Science), mais il peut quand même déclencher les effets permanents et de sacrifice du Domaine sous embargo.
- Le joueur qui copie l'effet d'un Domaine d'un adversaire grâce à l'Art ne peut pas cumuler l'effet copié avec un effet du même type qu'il posséderait déjà.
- Le choix de cartes dans la Défausse par l'effet de l'Utopie est public. Tous les joueurs doivent avoir connaissance de la ou des cartes choisies.

3. Compléter sa main si nécessaire.

Si un joueur a atteint ou dépassé le nombre correspondant à sa limite de cartes en main (3, 5 ou 7 selon son niveau en Religion), il ne pioche pas de nouvelle carte, mais il n'en défausse pas non plus. Le dos des cartes de la main d'un joueur doit toujours restée visible des autres joueurs afin qu'ils sachent de quel Âge elles sont.

Fin de partie

La partie peut se terminer de deux façons :

A – Hégémonie

B – Majorités

A- Hégémonie

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur possède dans son Plan de Jeu 7 ou 8 cartes d'un même Domaine (plus 1 carte pour chaque carte Utopie placée sous ce Domaine).

Ce joueur est désigné vainqueur.

B – Majorités

Si un joueur tire la dernière carte de la pioche, alors on complète le tour, en terminant par le joueur assis à la droite du Premier Joueur, de sorte que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Si personne n'a gagné par Hégémonie lors de ce dernier tour, on attribue des points de Majorité à chacun : 1 point pour chaque Domaine dans lequel il possède plus de cartes que les autres joueurs. Tous les joueurs ex-aequo à la première place gagnent 1 point.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points. S'il y a égalité, on applique la règle de départage par l'Utopie, puis l'Art, puis la Science...

L'éthique du jeu

Carta Impera Victoria est un jeu de société compétitif mais cela ne doit pas empêcher la convivialité et la courtoisie entre les joueurs. Chaque joueur veillera à respecter ses adversaires ainsi que les règles du jeu avec toute la bonne foi nécessaire.

Les attaques personnelles, les commentaires dépréciatifs concernant le jeu des adversaires sont donc proscrits à une table de CIV.

Cela dit, CIV est aussi un jeu de diplomatie : il est tout à fait autorisé de tenter d'influencer le cours du jeu en négociant une attaque ou un sacrifice, mais cela doit se faire dans le respect des adversaires en tant que personnes.

Toute action contraire à l'éthique pourra être sanctionnée par l'arbitre.

Spectateurs

Les spectateurs peuvent suivre toute partie d'un tournoi. Ils sont cependant tenus aux mêmes règles que les joueurs et ne peuvent intervenir sur les parties en cours.

L'arbitre et les fautes ou incidents de jeu

L'arbitre doit connaître parfaitement les règles du Jeu et avoir lui-même joué plusieurs fois à CIV.

Il doit veiller au bon déroulement du tournoi et au respect du règlement officiel. De ce fait, il a un droit de regard sur chaque partie.

Le rôle de l'arbitre est aussi d'assister les joueurs en difficulté, d'expliquer les cas prévus par le code d'arbitrage, de répondre aux questions des joueurs, etc.

Pour toute faute ou incident détecté, l'arbitre est en droit d'interrompre la partie et d'appliquer immédiatement les pénalités prévues dans le tableau page suivante.

Evénements	Type	Pénalités
Pioche excédentaire de cartes	Incident	L'arbitre pioche au hasard le nombre de cartes excédentaires dans la main du joueur et la (les) place dans la Défausse.
Déclenchement d'un effet après le début de la phase 3	Incident	L'effet déclenché est annulé.
Nombre de cartes inférieur à la limite de main par oubli de piocher	Incident	L'arbitre pioche immédiatement le nombre de cartes manquantes de la pioche et les ajoute à la main du joueur fautif.
Triche constatée : carte visualisée volontairement dans la main d'un adversaire, règles non suivies.	Faute	Le joueur fautif est éliminé immédiatement de la partie en cours et ses cartes en main et sur le Plan de Jeu sont défaussées. Pour les joueurs restants, les seuils de déclenchement des effets restent ceux liés au nombre de joueurs initial.

Lexique

Hégémonie : désigne le nombre minimum de cartes d'un même Domaine à posséder dans son Plan de Jeu pour prétendre à la victoire. Il est de 7 cartes pour les parties à 3 ou 4 joueurs et 8 cartes pour les parties à 2 joueurs. Ce nombre est augmenté de 1 pour chaque carte Utopie que les adversaires ont sacrifiée et placée sous le Domaine en question.

Plan de Jeu : désigne l'ensemble des cartes Domaine jouées par un joueur et placées devant lui.

Défausse : désigne l'ensemble des cartes dont les joueurs se sont débarrassés via un sacrifice ou un effet. Cette pile de cartes est placée près de la pioche, mais faces visibles.