

L'APPEL DE CTHULHU[®] LE JEU DE CARTES

Championnat de France JCE et figurines 2013 Annexe 5 Règlement du Tournoi L'Appel de Chtulhu 9 Mai 2013

I – Championnat de France 2013 du Jeu de Carte Évolutif (JCE) *L'Appel de Cthulhu*.

L'Appel de Cthulhu est un jeu de cartes pour 2 joueurs dans lequel les joueurs construisent leurs decks à partir de huit factions différentes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs vont ensuite s'affronter afin de gagner des cartes histoires au travers de diverses épreuves. Le premier joueur à gagner trois cartes d'histoire gagne le jeu.

Les cartes d'histoire représentent les situations bizarres et effrayantes dans lesquelles investigateurs et cultistes se retrouvent plongés. Les cartes d'histoires sont gagnées au travers d'une série d'épreuves: Terreur, Combat, Occulte et Investigation, et finalement une comparaison des valeurs de compétence des personnages engagés dans les histoires. Selon votre style de jeu, une proportion équilibrée de cartes de personnage, de cartes de soutien et de carte d'évènement dans votre deck vous conduira à la victoire.

Pour plus d'informations, vous pouvez consulter le mini-site de Edge :
http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite_sec.asp?eidm=192&esem=1

Et retrouver la communauté de joueurs francophones sur le forum du Cénacle Chthonien :
<http://cenacle-hd.bb-fr.com> ou sur le forum de Edge :
http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros_temas.asp?efid=111&efcid=11

II - Inscriptions

Les inscriptions au Championnat de France 2013 du Jeu de Carte Évolutif (JCE) *L'Appel de Cthulhu* sont ouvertes sur le site internet de EDGE ENTERTAINEMENT jusqu'au 05 Mai 2013 *.

Chaque participant s'inscrit individuellement.

Les frais de participation au tournoi sont fixés à 10€.

* pour ce tournoi des inscriptions le jour même seront possibles, mais dans ce cas confirmez par mail votre venue à l'Organisateur du Tournoi : Dadajef > dosexplora [at] free.fr

III – Date, Lieu, horaire

Centre National du Jeu Le Trapèze à Boulogne-Billancourt (Paris) le 9 mai 2013.
Horaires du tournoi 11 h – 19h.

Centre National du Jeu Le Trapèze
17, allée Robert Doisneau
92100 Boulogne-Billancourt
Métro Ligne 9, station Billancourt ou Pont de Sèvres

IV - Règlement

- Ce tournoi suivra la règle de tournois la plus récente publiée par FFG sur son site internet, il s'agit de la version 2.4.1 (février 2013) :

http://www.fantasyflightgames.com/ffg_content/coc/support/faq-and-tr-updates/2013-February/coc-tournament-rules.pdf

- La règle en vigueur du jeu est composée du livret de règle de la boîte de base, mise à jour par la FAQ la plus récente publiée par FFG sur son site internet, il s'agit de la version 3.0 (février 2013) :

http://www.fantasyflightgames.com/ffg_content/coc/support/faq-and-tr-updates/2013-February/coc-faq.pdf

- Toutes les cartes au format JCE / LCG (cartes à bord blanc) sont autorisées jusqu'à l'extension *Seekers of Knowledge*. Les cartes au format CCG (cartes à bord noir) sont autorisées si et seulement si, elles ont été réimprimées à l'identique pour la version JCE (c'est à dire avec un texte identique et une illustration identique).

- L'extension *The Key and the Gate* sera autorisée si elle est disponible à la vente par FFG au plus tard le 8 avril 2013. Si cette extension n'est pas sortie à cette date, elle ne sera pas prise en compte.

- Toutes les langues sont autorisées, mais en cas de litiges ou de différences entre les versions françaises (ou toute autre langue) des règles ou des textes de cartes et les versions anglaises des règles ou des cartes, c'est la version originale (en anglais) des règles ou des cartes qui fait foi.

- Certaines cartes sont interdites ou restreintes en tournois, comme précisé dans la faq 3.0. Il s'agit :

Cartes interdites

Endless Interrogation (Summons of the Deep F82) / **Interrogatoire Sans Fin** (Invocations de l'Abîme F82)
Magah Bird (Dreamlands F110) / **Oiseau Magah** (Contrées du Rêve F110)
Glimpse of the Void (Forgotten Lore F14) / pas de VF de cette carte

Cartes restreintes

Itinerant Scholar (Core F30) / **Érudit Itinérant** (Boîte de base F30)
Things in the Ground (Secrets of Arkham F31) / **Des Choses sous la Terre** (Secrets d'Arkham F31)
Diseased Sewer Rats (Secrets of Arkham F44) / **Rats d'Égout Contaminés** (Secrets d'Arkham F31)
Negotium Perambulans in Tenebris (Forgotten Lore F80) / pas de VF de cette carte
Descendant of Eibon (Summons of the Deep F75) / **Descendant d'Eibon** (Invocations de l'Abîme F75)
Nyarlahotep (Dreamlands F117) / **Nyarlahotep** (Contrées du Rêve F110)
Guardian Pillar (Dreamlands F78) / **Colonne Gardienne** (Contrées du Rêve F78)
Doppelgänger (The Yuggoth Contract F79) / **Doppelgänger** (Contrat de Yuggoth F79)
Khopesh of the Abyss (Ancient Relics F16) / pas de VF de cette carte
Initiate of Huang Hun (Ancient Relics F40) / pas de VF de cette carte

- Un deck doit être composé au minimum de 50 cartes. Pas plus de 3 exemplaires d'une même carte (avec un titre identique) dans un deck. Il ne peut y avoir dans un deck qu'une seule carte de la liste restreinte donnée ci-dessus, mais cette carte peut se trouver en 3 exemplaires dans le deck. Par exemple si vous intégrez dans votre deck l'Erudit Itinérant, vous pouvez en mettre 3 exemplaires mais vous ne pourrez pas mettre Des Choses sous la Terre, Nyarlahotep, Descendant d'Eibon, etc.

- Le deck d'histoire utilisé pour le tournoi est celui qui se trouve dans l'asylum pack, *The Shifting Sands* (cartes F1-12). La version française de ce deck d'histoire est téléchargeable au format pdf sur le site de Edge :

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_downloads.asp?efd=/v2_fr/edge_public/pdf_utilities/Appel_Cthulhu/Cartes_Histoires_Championnat2012.pdf ou à cette adresse

http://doexplora.free.fr/telecharger/C47_StoryCards_FR_COR2.pdf (fichier sans fond perdu et traits de coupe, taille 5.32 Mo)

- Les joueurs sont priés d'utiliser des protèges cartes pour leur deck. Les protèges cartes devront être à dos opaques si les decks contiennent d'anciennes cartes CCG et des cartes JCE/LCG.

- Les joueurs sont priés de fournir une *decklist* le jour du tournoi, détaillant le nom et la quantité de chaque carte composant le deck. Tout le tournoi devra être joué avec le même deck.

V - Format du tournoi

- Ronde suisse de 50 minutes, 1 match gagnant par ronde, puis top 4 pour déterminer le vainqueur du tournoi.

- Horaires à titre indicatif :

10h-11h > accueil des joueurs

11h-12h > ronde 1

12h-13h > ronde 2

13h-14h > break – repas

14h-15h > ronde 3

15h-16h > ronde 4

16h-17h > ronde 5 (facultative)

17h-18h > top 4

18h-19h > finale

19h-19h30 > remise des lots

- Le vainqueur de chaque ronde est le premier joueur à remporter 3 histoires. Si la limite de temps est atteinte (50 minutes) et qu'aucun joueur n'a remporté 3 histoires, le joueur qui n'a pas commencé la partie termine son tour puis le joueur ayant le plus d'histoires gagnées remporte la ronde. Les égalités seront tranchées à coups de tentacules baveux... en fait non. Si les joueurs ont remporté le même nombre d'histoire, le vainqueur de la ronde est le joueur ayant le plus de marqueurs de succès sur les histoires en jeu. Si les deux joueurs ont le même nombre de marqueurs de succès, la partie est considéré comme match nul.