

## Ta.De.Fig. présente ... Summer Time

Ta.De.Fig organise son premier tournoi en équipes à Bruxelles, le 14 août 2011. Chaque équipe est composée de deux joueurs, qui auront chacun à fournir une liste de 1000 points. Il n'y a aucune restriction quant à la composition des équipes.

### Détails du tournoi

Le tournoi est ouvert à tout le monde, et peut accueillir jusqu'à dix équipes. L'inscription ne sera valide qu'à partir du moment où le paiement de chaque membre de l'équipe sera arrivé sur notre compte bancaire. Les frais d'inscriptions s'élèvent à 10€ par joueur non membre de Ta.De.Fig., et à 8€ pour les membres.

L'inscription inclus la participation au tournoi ainsi que le petit déjeuner (deux couques au chocolat et un café ou jus d'orange). A midi, un traiteur chinois et une friterie sont ouverts non loin de la salle du tournoi.

Le tournoi aura lieu le dimanche 14/08/2011. L'emplacement de la salle est le suivant:

26 Place Guido Gezelle – 1083 Ganshoren ([plan](#))

Le tournoi débutera à 9h00 du matin, et les enregistrements commenceront à partir de 8h30. Les inscriptions sont gérées via T<sup>3</sup>. La préinscription n'est pas obligatoire mais fortement recommandée.

### Horaire

Début	Fin	Activité
08.30	09.00	Enregistrement
09.00	11.45	Partie 1
11.45	12.45	Break de midi, votes pour la peinture
12.45	15.30	Partie 2
15.30	18.00	Partie 3
18.00	18.20	Résultats et remise des prix

### Règles du tournoi

- ◆ Chaque joueur peut dépenser 1000 points pour la composition de son armée. Chaque armée doit être en accord avec le schéma des missions standard. L'utilisation d'alliés n'est pas autorisée (excepté pour les chasseurs de sorcières).
- ◆ La règle de référence est Warhammer 40.000 5<sup>ème</sup> Edition.
- ◆ Dans le cas d'une armée qui n'est pas entièrement WYSIWYG, prenez le temps d'expliquer les choses à votre adversaire avant le début de la bataille. Les armées non

WYSIWYG sont tolérées à condition qu'elles ne prêtent pas à confusion pour votre adversaire.

- ◆ Les personnages spéciaux, incluant ceux qui peuvent normalement être alignés sans l'accord de votre adversaire, ou ceux comptant comme une amélioration d'unité (Snikrot, Zaggstruk, C'Tan, Phoenix Lord, ...) NE PEUVENT PAS être utilisés. La seule exception est le champion de l'empereur black templar.

## Armées acceptées

- Space Marines (Codex Space Marines, édition 2008)
- Dark Angels (Codex Dark Angels, édition 2006)
- Blood Angels (Codex Blood Angels, édition 2010)
- Space Wolves (Codex Space Wolves édition 2009)
- Black Templars (Codex Black Templars)
- Codex Chevaliers Gris (2011)
- Chasseurs de Sorcières (Codex Chasseurs de sorcières)
- Garde Impériale (Codex Garde Impériale, édition 2009)
- Space Marines du Chaos (Codex Space Marines du Chaos, édition 2006)
- Codex Démons (2007)
- Egarés et damnés (Codex Œil de la Terreur)
- Eldar (Codex Eldar, édition 2006)
- Eldar Noirs (Codex Eldar Noirs, édition 2010)
- Orks (Codex Orks, édition 2007)
- Tau (Codex Empire Tau)
- Tyranides (Codex Tyranides, édition 2009)
- Nécron (Codex Nécron)

## Scénarios

Chaque scénario vous permettra de gagner entre 0 et 25 points de victoire. Des points supplémentaires peuvent vous être attribués (voir point suivant pour plus d'informations).

### Scenario 1: Annihilation

Le premier scénario est une simple annihilation. Le déploiement est celui d'une bataille rangée. La durée de la partie est variable (5 à 7 tours), tel qu'expliqué dans le livre de règles.

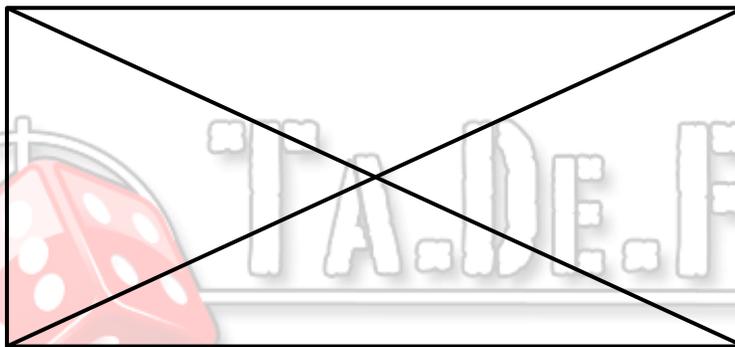
Règles spéciales : Après le déploiement, infiltrateurs et mouvements scouts, lancez un dé. Sur 4+ le premier tour suit les règles de combat nocturne. Avant le 2<sup>ème</sup> tour, lancez un dé. Sur 3+, le jour se lève. Avant le 3<sup>ème</sup> tour, lancez un dé. Sur 2+ le jour se lève. Le jour se lève automatiquement à la fin du 3<sup>ème</sup> tour.

Points de victoire : Les points de victoires sont calculés en faisant la différence entre les points restants du vainqueur moins les points restants du perdant (le vainqueur est celui qui a perdu le moins de points pendant la bataille).

Différence	Vainqueur	Perdant
1600+	25	0
1200 - 1600	20	5
700 - 1200	15	10
350 - 700	14	11
0 - 350	13	12

### Scénario 2: Prendre & tenir

Les joueurs doivent placer 5 objectifs sur la table. Pour ce faire, la table est divisée comme montré ci-dessous :



Le premier objectif est placé au centre de la table. Les autres objectifs sont placés dans chaque triangle (maximum un objectif par triangle), à au moins 12" les uns des autres et du bord de table. Chaque équipe lance un dé et l'équipe gagnante (qui peut choisir son bord de table et commencer) commence à placer un objectif. Les objectifs suivants sont placés en alternance. Toute unité d'infanterie (même celles qui ne sont pas opérationnelles) peuvent prendre les objectifs.

La partie a une durée variable (5 à 7 tours) comme indiqué dans le livre de règles.

Points de victoire : A la fin de la partie, on compte le nombre d'objectifs contrôlés par chaque joueur. N'importe quelle unité d'infanterie peut revendiquer un objectif à 3". Seules les unités opérationnelles peuvent revendiquer plusieurs objectifs en même temps. Un objectif tenu par une unité opérationnelle vaut 3 points, et seulement 1 point si il est tenu par une unité non opérationnelle. En supplément, les joueurs reçoivent des points pour la destruction de l'ennemi :

Différence	Vainqueur	Perdant
1600+	10	0
1200 - 1600	9	1
700 - 1200	7	3
350 - 700	6	4
0 - 350	5	5

### Scenario3: Final dance

Le déploiement se fait en bataille rangée. Le premier tour de combat est nocturne, et à la fin du premier tour, sur un 4+, la nuit persiste jusqu'à la fin de la partie.

Au premier tour, chaque joueur ne déploie qu'un QG et deux troupes sur la table, dans la mesure du possible (si le QG a joint une unité Elite par exemple, ou si il est déployé dans un transport non assigné). Les forces restantes arriveront au début du second tour, à moins qu'elles ne soient délibérément placées en réserves (auquel cas les jets de réserves se font normalement).

Au début du jeu, chaque équipe va recevoir une mission majeure et mineure. La mission est secrète et choisie aléatoirement par l'arbitre, qui la donnera à l'équipe. Au début du 4<sup>ème</sup> tour, chaque équipe doit révéler ses missions à l'adversaire.

A la fin du 5<sup>ème</sup> tour, sur un 5+ il y a un sixième tour. La partie prend fin au plus tard à la fin du 6<sup>ème</sup> tour.

#### Points de victoire:

- 10 points si la mission majeure est réussie. 5 points si les deux camps ont réussi leur mission majeure.
- 5 points si la mission mineure est réussie. 3 points si les deux camps ont réussi leur mission mineure.

En supplément, les joueurs reçoivent des points pour la destruction de l'ennemi :

Différence	Vainqueur	Perdant
1600+	10	0
1200 - 1600	9	1
700 - 1200	7	3
350 - 700	6	4
0 - 350	5	5

## Notes additionnelles

Un 'Massacre' a lieu si une équipe a perdu toutes ses unités détruites ou retirées du jeu par un moyen ou un autre (par exemple, le déphasage Nécron), et qu'il n'y a plus moyen de les remettre en jeu (unités en réserve, ...). Quand cela arrive, la partie prend fin immédiatement. L'équipe qui a accompli le 'Massacre' gagne automatiquement un score de 25-0.

Une égalité est toujours déclarée (12-12) si les deux équipes n'ont pas terminé le 4<sup>e</sup> tour à la fin du temps réglementaire.

## Extra points

### Peinture (0-10):

La note sera attribuée par des arbitres indépendants, qui noteront les armées. Toutes les notes données pour une équipe seront rassemblées et constitueront la note de peinture. La note de peinture suit les règles suivantes :

- Armée non peinte : 0
- Armée sous couchée : 2
- Armée partiellement peinte (plus de figurines non peintes que peintes) : 4
- Armée partiellement peinte (plus de figurines peintes que non peintes): 6
- Armée totalement peinte : 8
- Armée totalement peinte et soignée : 10

Par exemple, si j'ai une armée totalement peinte et que je reçois un 10, alors que mon coéquipier n'a que sous-couché son armée et reçoit un 2, notre cote de peinture sera de 6  $((10+2)/2)$ .

### Peinture++ (0-5):

Si votre armée contient du matériel hors du commun (tel que des plaques de transport, conversions spéciales), jusque cinq points supplémentaires peuvent vous être offerts.

### Liste d'armée (0-5):

Si vous fournissez votre liste d'armée à temps (au plus tard 1 semaine avant le tournoi), qu'elle est validée du premier coup, qu'elle est claire et correctement présentée (nous acceptons les formats Open Office, Excel, Word et PDF), vous gagnez 5 points.

### Réservation précoce (0-5):

Si vous nous envoyez votre liste d'armée deux semaines avant le tournoi, et que vous payez votre inscription trois semaines avant le tournoi, 5 points supplémentaires vous seront offerts.

## Contact

Toutes les listes d'armées peuvent être envoyées par mail à [romain@tadefig.com](mailto:romain@tadefig.com) . Toute question peut être posée par mail ou directement via le forum <http://www.tadefig.com/>

Les paiements peuvent être effectués sur le compte bancaire de l'ASBL : BE19 7340 2877 0512 (BIC: KREDBEBB) avec une communication claire.

