

REGLEMENT DE LA FRENCH TEAM CUP

ANNEXES - Version du 20/12/2020



Document de l'AOSFF, il ne s'agit pas d'un document officiel Games Workshop®

Les modifications depuis la dernière version sont en vert.

1) Objectifs auxiliaires

Pour remplir cette fiche, le capitaine doit indiquer dans la case à côté de l'objectif le nom du joueur choisi.

| | | |
|--|---|---|
| <p>The Aggressor :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if you control all of the objectives wholly within your opponent's territory (this does not include objectives located on the borderline of a territory).</p> | <p>Grudge :</p> <p>When you reveal this Auxiliary Objective, you must pick 1 enemy HERO in your opponent's starting army and 1 friendly HERO in your starting army. You complete this Auxiliary Objective if that enemy HERO is slain by an attack made with a melee weapon by that friendly HERO.</p> | <p>Pillage :</p> <p>When you reveal this Auxiliary Objective, you must pick 1 terrain feature wholly within your opponent's territory. You complete this Auxiliary Objective if you have a friendly unit with a combined Wounds characteristic of 5 or more within 3" of that terrain feature at the end of any battle round. This Auxiliary Objective cannot be completed using a unit that was set up on the battlefield in the same battle round.</p> |
| <p>Assassinate :</p> <p>When you reveal this Auxiliary Objective, your opponent must pick 1 unit in their starting army that is a HERO. You complete this Auxiliary Objective if that HERO is slain before the end of the battle.</p> | <p>Headhunter :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if all of the Leader units in your opponent's starting army are destroyed before the end of the battle.</p> | <p>Prey on the Weak :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if all of the Battleline units in your opponent's starting army are destroyed before the end of the battle.</p> |
| <p>The Bait :</p> <p>When you reveal this Auxiliary Objective, you must pick 1 friendly unit in your starting army. You complete this Auxiliary Objective if that unit is destroyed by an enemy unit before the end of the third battle round.</p> | <p>Invader :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if, at the end of the battle, you have more friendly units wholly within your opponent's territory than your opponent has wholly within your territory.</p> | <p>Prized Possession :</p> <p>When you reveal this Auxiliary Objective, you must pick 1 friendly HERO with an artefact of power in your starting army. You complete this Auxiliary Objective if that HERO has not been slain at the end of the battle.</p> |
| <p>Cornered :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if you have 2 or more friendly units within 3" of the same enemy HERO at the end of any turn.</p> | <p>Marked for Death :</p> <p>When you reveal this Auxiliary Objective, your opponent must pick 1 unit in their starting army that is not a HERO. You complete this Auxiliary Objective if that unit is destroyed before the end of the battle.</p> | <p>Seize Ground :</p> <p>When you reveal this Auxiliary Objective, you must pick 1 terrain feature that is not within your territory. You complete this Auxiliary Objective if you have 1 or more friendly units within 3" of that terrain feature at the end of the fourth battle round.</p> |
| <p>Defender :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if there are no enemy units wholly within your territory at the end of the battle.</p> | <p>Mass Panic :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if 2 or more different enemy units fail a battleshock test in the same battle round.</p> | <p>Territorial :</p> <p>When you reveal this Auxiliary Objective, you must pick 1 objective on the battlefield. You complete this Auxiliary Objective if you control that objective at the end of 2 consecutive battle rounds.</p> |
| <p>Domination :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if 3 or more enemy units are destroyed in the same turn.</p> | <p>Overwhelm :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if an enemy HERO is slain by an attack made with a melee weapon by a friendly Battleline unit.</p> | <p>Vengeful Counterer :</p> <p>You complete this Auxiliary Objective if any enemy units are destroyed in the same turn that any friendly units are destroyed.</p> |

2) Feuille de score

Fiche de score : French Single Cup

- Ronde n°.....
- Joueur 1 : Pénalités :
- Joueur 2 : Pénalités :

| | | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | Total | Points de tournoi |
|----------|---------------------|----|----|----|----|----|-------|-------------------|
| Joueur 1 | Points de victoire | | | | | | | |
| | Objectif auxiliaire | | | | | | | |
| Joueur 2 | Points de victoire | | | | | | | |
| | Objectif auxiliaire | | | | | | | |

- Le gagnant est le joueur remportant le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ayant obtenu le plus d'objectifs auxiliaires. Il remporte des points de tournois comme suit :

- Victoire majeure : 16 points de tournoi
- Victoire mineure : 12 points de tournoi
- Chaque objectif auxiliaire accompli : + 1 point de tournoi (jusqu'à +2 pts)
- Par objectif de l'adversaire non accompli : + 1 point de tournoi (jusqu'à +2 pts)

- Le perdant remporte la différence pour aller à 20.

- Egalité : 10 points de tournoi pour chaque joueur

3) Règles du « beau jeu » (basé sur le code du beau jeu de Feyall)

Le but de cette charte est de sensibiliser la communauté (jeunes et anciens joueurs) aux défauts que nous ne remarquons pas dans notre manière de jouer. Ces défauts peuvent faire rire, mais aussi agacer et créer des tensions inutiles, voir même des suspicions. Il nous faut combattre cela.

Nous passerons donc en revue les problèmes les plus communément rencontrés afin d'éviter des situations très désagréables pour les joueurs.

Cette charte doit avoir été lue, approuvée et respectée pour pouvoir participer aux événements organisés par l'AOSFF. Naturellement, nous vous conseillons d'appliquer ces règles également en dehors des événements AOSFF car c'est tout de même plus agréable pour tous !

LE COMPORTEMENT

Avant de nous pencher sur la table, penchons-nous autour de celle-ci. Le fair-play doit être de rigueur, le respect de l'organisation et du matériel sont des prérequis.

Ensuite, vous avez tous affronté un joueur qui ne connaît pas votre armée. Alors oui vous lui aurez expliqué les grandes lignes en début de partie, mais mettez à sa disposition votre liste d'armée au format Warscroll Builder ainsi que votre Battle tome et vous gagnerez en fluidité !

LE MATERIEL

Le matériel est un point essentiel de tout joueur d'Age of Sigmar. Il y a de nombreuses règles, de nombreux effets et d'infinies possibilités ! Le matériel doit servir les joueurs afin de gagner en clarté, et non l'inverse.

Une partie n'est gagnée que lorsque les deux joueurs sont heureux de leur partie, et ce, peu importe le résultat. Quoi de mieux qu'une partie acharnée avec le sourire, où l'adversaire vous fait comprendre qu'il a adoré vous affronter ? Encore faut-il que rien ne vienne perturber l'équilibre fragile de l'entente à une table de tournoi...

Je suis sûr que chacun d'entre vous a déjà eu l'occasion d'affronter un joueur n'utilisant pas de pions marqueurs pour ses sorts, aptitudes de commandement ou effet de warscrolls : vous vous lancez donc à l'assaut d'une unité de moines de la peste en espérant la décimer mais, malheur, vous avez oublié que votre adversaire a lancé Death Frenzy à la phase de héros précédente, sans pour autant le marquer avec le pion adéquat, et votre unité meurt dans le processus.

Vous avez fait une erreur et vous vous en voulez : vous auriez dû demander confirmation à votre adversaire... Mais vous en voulez aussi à cet adversaire : qu'il est brouillon ! Il vous empêche d'avoir une vision claire de la partie : c'est ainsi que les premières tensions naissent autour de la table.

Nous avons parlé des jetons, mais un exemple encore plus flagrant est celui des dés. Certains jouent avec des dés tout simplement illisibles : trop petits, noir sur gris, avec des symboles bizarres, etc.. N'oubliez pas que votre adversaire sera à environ un mètre de vos dés, il est primordial qu'aucun doute ne plane sur le résultat de ceux-ci : le choix de couleur et de taille est loin d'être aussi anodin qu'il n'y paraît. On apprécie tous de jouer avec des dés de faction, mais certains motifs peuvent porter à confusion, voire sont illisibles ou pire **REBONDISSENT** (on pense aux Idoneth, Sylvaneth et Gloomspite Gitz), donc faites preuve de bon sens en utilisant des dés lisibles.

Ok, désormais, en plus de beaux jetons marqueurs, vous avez de beaux dés Skaven noir sur vert avec le symbole du Grand Rat Cornu sur le 6 ! Bref, vous avez des dés bien lisibles et de bonne taille, mais il reste encore quelques détails à régler...

Votre Celestant-Prime met la main sur ce chieur de Prophète Gris... Enfin ! Vous vous empresses de jeter vos dés, mais sans faire attention, vous l'avez fait au milieu de vos figurines, ou pire, derrière une obstruction. Vous comptez vite et annoncez "ça touche". C'est là que votre adversaire se plie en quatre pour apercevoir vaguement un des deux dés et fait la moue une fois qu'il réalise que vous avez déjà ramassé l'autre...

Nous jouons en temps limité, oui, et vous vous pressez, encore oui. Mais perdre une seconde à jeter dans un endroit convenable vos dés (le top restant une piste de lancement) et laisser le temps à votre adversaire pour compter en même temps que vous ne feront pas perdre à la montre. Au contraire, vous éviterez les recomptages et prises de becs, et ainsi gagnerez en sérénité et économiserez beaucoup de temps !

Un autre problème récurrent est le "dé cassé". Messieurs (et mesdames cachées au fond), soyez francs et honnêtes, relancez tous ces dés ! Pas d'exception car il est un peu moins bancal que celui d'avant (et surtout qu'il affiche un 6 cette fois) : votre adversaire vous en sera très reconnaissant.

Dernier point, vos petits bijoux, celles qui sont au centre de notre attention à tous : vos figurines ! Vous les avez montées et peintes avec amour, mais avez-vous pensé à bien identifier le leader ? Le musicien ? Le(s) bannières ? Votre conversion est magnifique, mais a-t-elle un gabarit identique à celui de la figurine officielle ? Ayez toujours sur vous une figurine officielle dans la bonne pose pour permettre de contrôler les Lignes de Vue

En résumé, chaque joueur doit se munir d'un matériel clair et lisible. Cela passe par des jetons identifiant clairement ses sorts / aptitudes de commandements / artefacts et autres effets, par de beaux dés, ainsi que par des figurines conformes et clairement identifiées.

PRECISION DES MESURES

Chaque joueur doit se munir d'un socle vide de chaque taille présente dans sa liste d'armée. En effet, qui n'a jamais eu à faire un mouvement de charge alambiqué et au millimètre près ? Déclarer votre charge, mesurez, posez le socle vide et validez avec votre adversaire. Il est primordial de ne pas bouger la figurine elle-même dans ces cas-là afin de pouvoir appeler un juge en cas de litige. L'ambiance en sera plus détendue et le jeu beaucoup plus propre.

Age of Sigmar est un jeu basé sur le mouvement et le placement. Rien n'est plus énervant qu'avoir l'impression que l'adversaire fait 1" de plus à chaque mouvement grâce à une mesure " volante " ou " la main qui tremble ". Soyez précis dans vos mesures et vos déplacements, et laissez votre adversaire valider avec vous.

MARQUAGE DES OBJECTIFS

"Mais c'est bon je suis à 6" de l'objectif la !"

Situation classique pas vrai ? Il arrive parfois qu'il soit compliqué de déterminer de manière exacte le nombre de figurine présente sur un objectif. Les points de victoires étant le nerf de la guerre sur AoS, il est inconcevable que lors d'une partie compétitive les zones de contrôle des objectifs ne soient pas clairement identifiables. Dans le cadre d'un tournoi AOSFF les objectifs seront donc clairement marqués à l'aide de gabarit fourni par l'un des deux joueurs ou l'organisation.

ANNULATION D'UNE ACTION

Ça y est ! Après plusieurs parties, vous vous êtes efforcés d'améliorer votre matériel et jouez désormais en pensant à votre adversaire : vous êtes un joueur agréable à affronter et tout le monde vous en félicite. Bravo !

Mais le plus dur reste à venir... Et c'est à mon avis le problème le plus épineux de Warhammer: le retour en arrière. Prenons un exemple. Alors que vous vous faites gentiment rouler dessus, vous avez enfin trouvé la faille pour tuer le Soulmason adverse et ainsi renverser le cours de la partie. Vous déclarez une charge et bougez votre Slaughter Queen. Mais au moment de combattre, vous vous rendez compte d'avoir oublié d'activer le brouet de votre Hag Queen qui vous aurait permis de tuer facilement le sorcier. Et c'est là que le vrai drame arrive : après une seconde d'hésitation, vous levez lentement la tête, regardez votre adversaire vos yeux remplis de larmes et demandez l'irréparable : " tu m'autorises à annuler l'action ? ".

En quelques mots, vous venez de mettre votre adversaire dans la situation la plus délicate possible. En gros, vous lui proposez soit de passer pour un abruti, soit de réparer VOTRE erreur. Oui, c'est votre erreur, pas la sienne ! Il n'a pas à devoir la réparer pour vous.

En parties amicales, comme en tournoi, dès lors que les deux joueurs ont une certaine expérience du jeu, aucun retour en arrière ne devrait être demandé. En partie d'entraînement, en faisant de telles demandes, vous vous habituez à ce que vos erreurs ne soient pas graves, puisque corrigées et donc sans conséquences... Et vous les répétez inlassablement ! Le processus d'apprentissage nécessite de lier erreurs et conséquences.

Les actions entreprises par un joueur sont donc définitive une fois complètement accomplie, aucun retour en arrière ne pourra être demandé.

Mais il est important de différencier les erreurs de règles avec les erreurs humaines. L'exemple donné plus haut est une erreur humaine : aucun retour en arrière. Pour les erreurs de règles, si elles sont détectées assez tôt, elles devraient être reprises avec l'accord des deux joueurs. En cas de litiges, un arbitre viendra trancher.

Entraînez-vous sans reprendre vos activations, jouer plus calmement, réfléchissez plus avant d'activer une figurine importante. Votre jeu n'en sera que meilleur et votre adversaire vous remerciera de ne pas le mettre dans cette situation embarrassante.

CONCLUSIONS

Malgré des règles de bases facile à assimiler, Age of Sigmar est un jeu dense par la pléthore de règles de factions et règles uniques inhérentes à plusieurs unités du jeu et qui ont tendance à s'accumuler pour parfois, semer une certaine confusion dans la partie.

Et c'est là que nous devons tous faire des efforts : nos jeunes joueurs doivent être mieux encadrés et mieux formés. Tandis que les vétérans doivent prendre conscience de ce qui ne va pas, et changer leurs très mauvaises habitudes (les annulations d'actions notamment).

L'amusement à une table n'est pas compatible avec le laxisme tant côté matériel que côté jeu. Et comme le but de ce hobby est de se torturer l'esprit tout en s'amusant, nous devons tous dès aujourd'hui nous forcer à jouer proprement pour de plus belles parties et de plus franches rigolades.