



# LUDISPORT SAISON 6

JOUER - RENCONTRER - VOYAGER

## Ce règlement de points et de déroulement s'applique dans deux cas :

- Pour les rencontres de quatre équipes uniquement.
- Pour les rencontres de trois équipes dont la quatrième équipe a déclaré forfait. A contrario, le comptage de points se fait comme s'il y avait 4 équipes.

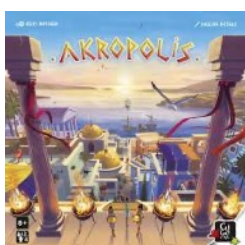
## Jeux

### Jeu Stratégique



**Forêt Mixte**  
+  
**Alpes**

### Jeu Classique



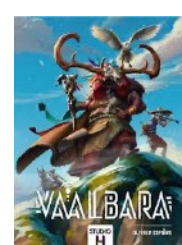
**Akropolis**  
+  
**Athéna**

### Jeu Convivial I



**Knarr**

### Jeu Convivial II



**Vaalbara**

## POINTS IMPORTANTS

- **PL** = Points Ludisport
- **Les jeux se jouent en même temps** (1 manche = 1 partie de Forêt Mixte, 2 parties d'Akropolis, Knarr et Vaalbara)
- **Si un jeu est terminé, il est recommandé aux joueurs qui ont fini de ne pas aller voir les autres tables en cours, par respect.**
- **Si il y a une égalité de points entre deux joueurs sur une manche des jeux Akropolis et Knarr, alors l'arbitre consulte la règle du jeu pour départager. S'il y a toujours égalité, alors le PL est divisé en deux soit 0,5 PL (Attention, si il y a 3 ou 4 joueurs à égalité, le PL de la manche est annulé). Pour les jeux Forêt Mixte et Vaalbara, l'égalité se fait directement en division de PL.**
- **Si il y a égalité de points sur les 3 manches entre deux joueurs, alors les PL du classement des deux places acquises sont divisés en 2. Si c'est 3 ou 4 joueurs à égalité, il en sera de même.**



## **FORÊT MIXTE + ALPES :** (10h30 à 15h00)

Le jeu **Forêt Mixte et son extension** se jouera en **3 manches**.

Le jeu **Forêt Mixte et son extension** se jouera avec **4 joueurs** (1 de chaque équipe).

Le jeu **Forêt Mixte et son extension** se jouera en **3 parties** (soit 1 par manche).

### **Information importante pour Forêt Mixte et son extension :**

- Le règlement « Posé c'est posé » est appliqué pour les poses de cartes. (Voir **règlement CNL**)
- A chaque fois qu'un joueur pose une **carte Arbre**, il doit tirer une carte et la mettre sur la Clairière puis jouer son action.
- Il est interdit de cacher des cartes sous d'autres cartes. Chaque carte doit être visible (A part pour les cartes qui sont dans la grotte).
- Il est interdit de regarder les cartes de la défausse (face cachée).
- Quand un joueur active un **bonus de carte**, il doit bien montrer et annoncer ses cartes défaussées.
- Être vigilant sur le nombre de carte de ses voisins (**10 max**).
- Pour le comptage de points, il est fortement recommandé de faire joueur par joueur, avec son voisin de droite qui vérifie.
- Ne se joue pas en draft.
- Les règles du jeu doivent être respectées.

### **Manche 1 - Manche 2 - Manche 3**

1 joueur de chaque équipe s'affronte sur le jeu **Forêt Mixte**.

L'arbitre officiel ou bien un capitaine de la table distribuera et installera le jeu de départ avec les 6 cartes de départ face cachées.

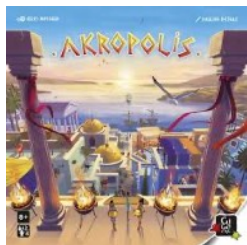
Pour le jeu **Forêt Mixte**, chaque joueur garde son score de la partie. (Chaque score de chaque partie de chaque manche sera additionné à la fin de la manche 3).

A l'issue de la fin de la manche, le vainqueur du jeu **Forêt Mixte** obtiendra **1 PL**.

### **Tableau PL du classement général de Forêt Mixte :**

Chaque équipe additionne ses scores des trois manches puis obtient le classement final avec les **PL** suivants :

Classement	PL : <b>Forêt Mixte</b>
1	<b>4 PL</b>
2	<b>2 PL</b>
3	<b>1 PL</b>
4	<b>0 PL</b>



## AKROPOLIS + ATHÉNA : (10h30 à 15h00)

Le jeu **Akropolis et son extension** se jouera en **3 manches**.

Le jeu **Akropolis et son extension** se jouera avec **4 joueurs** (1 de chaque équipe).

Le jeu **Akropolis et son extension** se jouera en **6 parties** (soit 2 parties par manche).

### **Information importante pour Akropolis et son extension :**

- Le règlement « Posé c'est posé » est appliqué pour les poses de tuiles. (Voir règlement CNL)
- Si un joueur a oublié de prendre des cubes après son tour, alors il est trop tard.
- Attendre l'aval du joueur précédent pour jouer son tour.
- Annoncer les gains de cubes à haute voix.
- Les règles du jeu doivent être respectées.
- Le joueur désigné doit obligatoirement jouer la manche entière, soit les deux parties.

### Manche 1 - Manche 2 - Manche 3

1 joueur de chaque équipe s'affronte sur le jeu **Akropolis**.

C'est l'arbitre officiel ou le capitaine-arbitre de la manche qui mélange, distribue et prépare le jeu.

Partie 1 : Jeu de base

Partie 2 : Jeu de base + extension

Pour le jeu **Akropolis**, chaque joueur garde son score des deux parties. (Chaque score de chaque partie de chaque manche sera additionné à la fin de la manche 3).

A l'issue de la fin de la manche, chaque joueur additionne ses deux parties puis le vainqueur du jeu **Akropolis** obtiendra **1 PL**.

Le record de jeu se fera sur une partie et non deux parties cumulées.

### **Tableau PL du classement général d'Akropolis :**

Chaque équipe additionne ses scores des trois manches puis obtient le classement final avec les **PL** suivants :

Classement	PL : <b>Akropolis</b>
1	<b>4 PL</b>
2	<b>2 PL</b>
3	<b>1 PL</b>
4	<b>0 PL</b>



## **KNARR :** (10h30 à 15h00)

Le jeu **Knarr** se jouera en **3 manches.**

Le jeu **Knarr** se jouera avec **4 joueurs** (1 de chaque équipe).

Le jeu **Knarr** se jouera en **6 parties** (soit 2 parties par manche).

### **Information importante pour Knarr :**

- Le règlement « Posé c'est posé » est appliqué pour les poses de cartes. (Voir règlement CNL)
- Si un joueur a oublié de prendre des pions casques et/ou bracelets après son tour alors il est trop tard.
- Attendre l'aval du joueur précédent pour jouer son tour.
- Annoncer les gains à haute voix.
- Les pions « Casques et Bracelets » seront tous au centre du plateau. Ils ne peuvent être touchés que par le joueur en action.
- Les règles du jeu doivent être respectées.
- Le joueur désigné doit obligatoirement jouer la manche entière soit les deux parties.

## **Manche 1 - Manche 2 - Manche 3**

1 joueur de chaque équipe s'affronte sur le jeu **Knarr**.

C'est l'arbitre officiel ou le capitaine-arbitre de la manche qui mélange, distribue et prépare le jeu.

Partie 1 : Jeu de base face A

Partie 2 : Jeu de base face B + artefact

Pour le jeu **Knarr**, chaque joueur garde son score des deux parties. (Chaque score de chaque partie de chaque manche sera additionné à la fin de la manche 3).

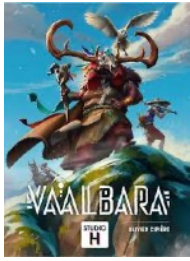
A l'issue de la fin de la manche, chaque joueur additionne ses deux parties puis le vainqueur du jeu **Knarr** obtiendra **1 PL**.

Le record de jeu se fera sur une partie et non deux parties cumulées.

## **Tableau PL du classement général de Knarr :**

Chaque équipe additionne ses scores des trois manches puis obtient le classement final avec les **PL** suivants :

Classement	PL : <b>Knarr</b>
1	<b>4 PL</b>
2	<b>2 PL</b>
3	<b>1 PL</b>
4	<b>0 PL</b>



## **VAALBARA :** (10h30 à 15h00)

Le jeu **Vaalbara** se jouera en **3 manches**.

Le jeu **Vaalbara** se jouera avec **4 joueurs** (1 de chaque équipe).

Le jeu **Vaalbara** se jouera en **6 parties** (soit 2 parties par manche).

### **Information importante pour Vaalbara :**

- Le règlement « Posé c'est posé » est appliqué pour les poses de cartes. (Voir règlement CNL)
- Si un joueur a oublié de prendre des pions de victoire après son tour alors il est trop tard.
- Attendre l'aval du joueur précédent pour jouer son tour.
- Le deck Clan est mélangé par le joueur de droite puis posé devant soi. Les joueurs piochent en même temps les 5 premières cartes et durant la partie à chaque fin de tour.
- La défausse est une pile face visible ou ne l'on ne voit que la dernière carte jouée. Le joueur n'a pas le droit de regarder sa défausse, à part si il joue la carte n°8. (Si cette règle n'est pas respectée cela coûtera **1PL** à son équipe).
- Tout gain de point de victoire et échange de point de victoire (ex: 5 pions en 1 échangé en un 1 pion de 5) doit être réalisé face visible, au centre de la table et accepté par l'ensemble des joueurs.
- Les pions « Victoire » seront tous au centre du plateau. Ils ne peuvent être touchés que par le joueur en action.
- Les règles du jeu doivent être respectées.
- Le joueur désigné doit obligatoirement jouer la manche entière, soit les deux parties.

### **Manche 1 - Manche 2 - Manche 3**

1 joueur de chaque équipe s'affronte sur le jeu **Vaalbara**.

C'est l'arbitre officiel ou le capitaine-arbitre de la manche qui mélange, distribue et prépare le jeu.

Pour le jeu **Vaalbara**, chaque joueur garde son score des deux parties. (Chaque score de chaque partie de chaque manche sera additionné à la fin de la manche 3).

A l'issue de la fin de la manche, chaque joueur additionne ses deux parties puis le vainqueur du jeu **Vaalbara** obtiendra **1 PL**.

Le record de jeu se fera sur une partie et non deux parties cumulées.

### **Tableau PL du classement général de Vaalbara :**

Chaque équipe additionne ses scores des trois manches puis obtient le classement final avec les **PL** suivants :

Classement	PL : <b>Vaalbara</b>
1	<b>4 PL</b>
2	<b>2 PL</b>
3	<b>1 PL</b>
4	<b>0 PL</b>

## Classement Total des 4 jeux :

Durant une journée, les équipes doivent se répartir **40 PL**.

Jeux	Total des PL / Manches	Total des PL au Clas- sement	Total des PL / Jeu
Forêt Mixte	3	7	10
Akropolis	3	7	10
Knarr	3	7	10
Vaalbara	3	7	10
Total des points sur une journée			40