

ARISTeia! CORVUS BELL!

AGL - RÈGLES DE BASE

v 1.0

AGL

INDEX

AGL : RÈGLES DE BASE.....	3
AGL : RÈGLES DE TOURNOI STANDARD	6
AGL : RÈGLES DE TOURNOI AMICAL	9
AGL : RÈGLES DE LIGUE STANDARD.....	11
AGL : RÈGLES DE LIGUE AMICALE.....	14
LISTE DES SPONSORS	16

AGL : RÈGLES DE BASE

La Ligue Globale d'Aristeia! (AGL pour *Aristeia!'s Global League*) est l'organisation officielle encadrant le jeu organisé et propose un Classement International pour tous les joueurs.

Il existe plusieurs façons de participer à l'AGL, mais tous les événements de l'AGL partagent les mêmes règles de bases, présentées dans ce document.

Pour qu'un événement soit officiel et que ses résultats soient pris en compte dans le Classement International, il doit respecter toutes les règles applicables.

Les règles de l'AGL concernent les participants et les organisateurs d'événements. Le but de ce règlement est de faciliter l'organisation et la participation aux événements d'Aristeia! et de permettre à chacun de rejoindre la communauté mondiale des joueurs en partageant des règles de base identiques et équitables.

PARTICIPANTS

Pour participer à un événement officiel AGL, les joueurs doivent amener tout ce dont ils ont besoin pour jouer, notamment :

- Leurs figurines.
- Leurs Cartes.
- Leurs marqueurs.
- Leurs Panneaux de Contrôle
- Leurs dés.

Participer à un événement officiel AGL implique de connaître et d'accepter les règles édictées dans ce document, ainsi que toutes règles fixées par l'Organisateur de l'événement.

ESPRIT SPORTIF

Durant un événement, tous les participants (Organisateurs, Joueurs ou invités) sont tenus de se conduire de manière amicale et polie. Si un participant nuit à l'ambiance d'un événement, l'Organisateur peut le pénaliser ou l'exclure.

Le fair-play minimum entre les joueurs implique de laisser son adversaire voir le résultat de vos Jet de dés, de partager les informations publiques de votre équipe et de les clarifier si nécessaire, d'attendre que votre adversaire déclare ses Actions, etc.

RAPPELEZ-VOUS

Aristeia! est avant tout un jeu et les *événements* devraient être fun pour chaque participant.

FIGURINES

Toutes les figurines utilisées par les joueurs doivent faire partie de la gamme officielle *Aristeia!* de Corvus Belli. Les figurines de la gamme Infinity peuvent être utilisées (voir Substitution et Conversions).

PEINTURE

Les joueurs peuvent peindre ou marquer leurs figurines pour indiquer qu'ils en sont les propriétaires.

SUBSTITUTION (PROXIES)

Quelle que soit la raison, les figurines d'autres marques ou fabricants ne peuvent **jamais** être utilisées comme substitution. L'utilisation d'autres figurines de Corvus Belli est autorisée ; toutefois, les joueurs doivent informer leurs adversaires des personnages qu'elles représentent. La dimension du socle ne doit, en aucun cas, dépasser les limites d'une case de l'HexaDome.

CONVERSIONS

La conversion est autorisée tant que l'essentiel de la conversion contient des éléments venant des figurines Corvus Belli et permet d'identifier précisément le Personnage. Les dimensions des socles ne doivent, en aucun cas, dépasser les limites d'une case de l'HexaDome.

CARTES

Toutes les cartes (Cartes de Personnages, cartes d'Initiatives, cartes de Tactiques) doivent être les versions officielles fabriquées par Corvus Belli pour Aristeia!

Les Joueurs peuvent utiliser des protèges-cartes. Les protèges-cartes utilisés pour les Tactiques doivent tous être identiques.

SUBSTITUTION

L'utilisation de cartes modifiées ou reproduites (que ce soit par photocopie, impression, faites main, etc.) **est interdite**. L'utilisation de cartes d'une autre marque ou fabricant est aussi interdite.

MARQUEURS, COMPTEURS ET PANNEAUX DE CONTRÔLE

Tous les marqueurs et compteurs utilisés par les joueurs doivent être les versions *Aristeia!* officielles créées par Corvus Belli, ou un Partenaire Autorisé.

SUBSTITUTION

Quelle que soit la raison, les marqueurs ou compteurs d'autres marques ou fabricants ne peuvent **jamais** être utilisés comme substitution.

MODIFICATIONS

Les joueurs peuvent marquer leurs marqueurs, compteurs et Panneaux de Contrôle pour indiquer qu'ils en sont les propriétaires, tant que les marques ne gênent pas leur utilisation durant une partie.

Quelle que soit la raison, des marqueurs ou des compteurs faits main ne peuvent **jamais** être utilisés comme substitution.

L'utilisation des Panneaux de Contrôle faits main est autorisée tant que les sections relatives au jeu (Banc, Infirmerie, Points de Mouvement, points d'Action, Compteur de Tours...) sont distinctement identifiables et ont les dimensions appropriées.

DÉS

Tous les dés utilisés par les joueurs doivent être les versions officielles créées par Corvus Belli.

APPLICATION OFFICIELLE : ARISTEIA! TEAM MANAGER

Bien que Corvus Belli fournisse aux joueurs une application qui simule les jets de dés pour les parties amicales, son usage n'est pas autorisé durant les événements officiels.

SUBSTITUTION

Quelle que soit la raison, les dés modifiés, personnalisés ou d'une marque ou d'un fabricant différent ne peuvent **jamais** être utilisés comme substitution.

MODIFICATIONS

Les joueurs peuvent utiliser des marques permanentes sur leurs dés pour en indiquer la propriété, mais aucune autre modification n'est autorisée.

ÉLÉMENTS DE JEU PERDUS OU ENDOMMAGÉS

Si un élément de jeu est perdu ou suffisamment endommagé pour nuire au déroulement normal de la partie durant un Événement officiel, le joueur doit avertir immédiatement l'Organisateur. Celui-ci doit accorder au joueur une courte pause pour remplacer l'élément. Le joueur peut utiliser n'importe quel élément en remplacement (par exemple, substituer la figurine d'un autre Personnage non utilisé dans la partie en cours, ou utiliser une pièce pour remplacer un marqueur endommagé) du moment que ceci permet de poursuivre correctement la partie. Si l'élément est irremplaçable, le joueur doit concéder la partie et, si l'élément ne peut pas être remplacé avant le début de la ronde suivante, il doit déclarer forfait pour l'événement.

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

La constitution des équipes doit respecter les règles énoncées dans le livre des règles d'Aristeia! et, s'il y en a, celles propres à l'événement.

Tous les joueurs participants doivent utiliser Aristeia! Team Manager (disponible gratuitement sur le site d'Aristeia!) pour créer et vérifier leurs Équipes ou Compositions de Départ. En cas de divergence, les informations disponibles sur le site officiel des règles d'Aristeia! (wiki.aristeiathegame.com) font références.

RÈGLES

Les Règles Officielles du Jeu sont publiées par Corvus Belli sur le site officiel d'Aristeia! (wiki.aristeiathegame.com/).

Toutes les règles, FAQs et erratas publiés **au plus tard une semaine avant le début d'un événement** s'appliquent.

PERSONNAGES DES EXTENSIONS

Les Personnages issus d'extensions peuvent être utilisés lors d'un Événement Officiel du moment qu'ils figurent dans la liste disponible sur le site officiel des règles d'Aristeia! (wiki.aristeiathegame.com).

ORGANISATEURS DE L'ÉVÉNEMENT

L'Organisateur de l'Événement est la personne, boutique ou club qui organise et gère l'événement.

Les Organismes doivent se comporter de manière exemplaire, qu'ils participent en tant que joueur ou pas.

Chaque événement officiel aura un seul et unique Organisateur.

DEVOIRS DE L'ORGANISATEUR

L'Organisateur doit :

- S'assurer du respect des règles du jeu et de l'événement.
- Transmettre à Corvus Belli les résultats de l'événement, comme indiqué dans le règlement propre à chaque type d'événement.
- S'assurer que tous les participants sont enregistrés à l'AGL avant le début de l'événement. Les joueurs peuvent s'enregistrer en utilisant le formulaire disponible sur agl.aristeiathegame.com.
- Fixer la durée des parties et respecter le chronomètre.
- Gérer les récompenses, s'il y en a. Informer tous les participants avant l'événement sur la façon dont elles seront attribuées afin d'éviter les incompréhensions.
- Fournir une salle adéquate pour l'événement et le matériel nécessaire pour jouer :
 - » Une chaise pour chaque participant.
 - » Tout les deux participants, une table de jeu suffisamment grande pour permettre d'y disposer tous leurs éléments de jeu.
 - » Tout les deux participants, un plateau de jeu, comme ceux inclus dans les Kits de Tournoi.
 - » Si nécessaire, de quoi noter (papiers, stylos) en quantité suffisante pour chaque participant.
 - » Au moins une copie accessible des documents de références : le Guide de Référence de la boîte de base d'Aristeia!, les règles officielles et leur errata, les FAQs, les règles de base de l'AGL (le présent document) et, s'il y en a, toutes les règles propres à l'événement. Des versions mises à jour de ces documents sont disponibles sur wiki.aristeiathegame.com

ARBITRES

Durant les événements, les Arbitres sont l'autorité finale concernant les règles. Ils doivent rendre des verdicts équitables et consacrer le temps nécessaire pour résoudre les doutes des joueurs. Afin de faciliter le travail de l'Arbitre, les joueurs sont encouragés à résoudre leurs désaccords de manière amicale et ne se tourner vers l'Arbitre que s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord. Lorsqu'il est sollicité, les décisions de l'Arbitre sont définitives.

De même, l'Arbitre peut fixer des sanctions appropriées si un joueur ne suit pas les règles fixées par l'Organisateur.

L'Arbitre et l'Organisateur de l'événement seront souvent la même personne. Si tel n'est pas le cas, l'Organisateur doit se plier aux décisions de l'Arbitre comme n'importe quel autre participant, tant pour les règles que pour la résolution de conflit.

Pour éviter les conflits d'intérêts, il est conseillé (mais pas obligatoire) que l'Arbitre ne participe pas à l'événement en tant que joueur.

CLASSEMENT

Chaque événement officiel de l'AGL est pris en compte dans le Classement des Joueurs d'Aristeia!. Ce Classement reflète les performances d'un joueur lors d'événements officiels, indiquées par son AGLRating.

Un joueur commence la saison avec une cote (AGLRating) de 1000. Lorsqu'il participe à des événements officiels de l'AGL, sa cote est modifiée selon que ses performances ont été meilleures ou pires que prévues par le classement ELO.

La variation de l'AGLRating d'un joueur dépend du facteur K de chaque type d'événement, listé ci-dessous :

Type d'Événement	Facteur K
Interplanetario	38
Régional	36
Standard	32
Amical	8

À la fin de la saison, le gagnant du Classement reçoit les récompenses suivantes :

- Place garantie lors du sixième Tournoi Interplanetario, y compris l'hébergement durant l'événement.
- Trophée officiel de Premier de la Saison AGL.
- Participation à la conception d'un nouveau personnage d'Aristeia!.

AGL : RÈGLES DE TOURNOI STANDARD

RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événement Officiel, tous les Tournois doivent respecter les Règles de Base de l'AGL. En cas de différence entre les Règles de base et celles édictées ici, ces dernières ont préséance.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Ceci est le format AGL de base pour les tournois. Dans ce format, 4 joueurs ou plus s'affrontent dans des matches un contre un durant 3 Rondes ou plus.

COMPOSITION DE DÉPART

Chaque joueur doit constituer sa Composition de Départ avant le Tournoi. Durant le tournoi, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des Personnages en-dehors de leur Composition de Départ.

Il existe différentes méthodes pour choisir sa Composition de Départ, selon les Mods de Tournoi choisis par l'Organisateur. Pour plus de détails, voir «Mods de Tournoi» ci-dessous.

CHOISIR SON SPONSOR

Avant le début du Tournoi, les joueurs doivent choisir un Sponsor unique parmi ceux disponibles. Tous les joueurs peuvent choisir n'importe lequel des Sponsors Basiques et peuvent débloquer des Sponsors Spéciaux, en tant que récompense pour leurs performances durant des Événements Officiels d'Aristeia!

Les joueurs ne peuvent choisir un Sponsor Spécial que s'ils ont débloqué ce Sponsor sur leur profil AGL et respectent tout autre pré-requis imposé par ce Sponsor.

Les joueurs **ne peuvent pas** changer de Sponsor durant un Tournoi.

FICHE DE CONTRÔLE DE TOURNOI

Au début de l'événement, chaque joueur reçoit une Fiche de Contrôle de Tournoi. Les joueurs doivent y inscrire leur nom, leur PIN Corvus, leur Sponsor et huit Personnages de départ.

Durant le tournoi, les joueurs doivent y inscrire les résultats de leurs parties à la fin de chaque Ronde. Ils doivent aussi noter les Personnages de leur Composition et la composition de leur Deck Tactique pour chaque Ronde, afin qu'ils puissent être vérifiés, si besoin, par leurs adversaires ou l'Arbitre.

NOMBRE DE RONDES

Le nombre de Rondes d'un tournoi dépend du nombre des joueurs, indiqué dans la table suivante :

Joueurs	Rondes
4-8	3
9-16	4
17+	5

Cette table n'est qu'un indicateur. L'Organisateur décide du nombre de Rondes, tant que celui-ci n'est pas inférieur à 3.

MARQUER DES POINTS

Le Classement durant un tournoi est déterminé par le total de **Points de Tournoi** des joueurs.

Après chaque Ronde, les joueurs reçoivent des *Points de Tournoi* selon l'issue de leur partie. Le nombre de points gagnés dépend de l'ampleur de la victoire d'un joueur, reflétée par la différence entre les *Points de Victoire* gagnés par chaque joueur, comme indiqué ci-dessous :

Issue de la partie	Points de Tournoi	Différence en Points de Victoire
Victoire totale	3	Différence de 5 ou + Points de Victoire.
Victoire	2	Différence de 4 ou + Points de Victoire.
Égalité	1	Différence de 0 Point de Victoire.
Défaite	0	Toute différence de Points de Victoire en faveur de l'adversaire.

NOTE : Si deux joueurs ont le même nombre de Points de Victoire à la fin d'un scénario, le joueur qui a réalisé le plus de Frags remporte la partie et obtient une Victoire. Si les deux joueurs ont le même nombre de *Points de Victoire* et de Frags, la partie est considérée comme une égalité.

Exemple 1 : au cours d'une Ronde, le Joueur A marque 7 *Points de Victoire* tandis que son opposant, le Joueur B, marque 3 *Points de Victoire*. L'issue de la partie est une Victoire pour le Joueur A, puisque la différence entre les scores des deux joueurs est de 4 (7 - 3 = 4), et une Défaite pour le Joueur B puisque la différence est en faveur de son adversaire. Le Joueur A gagne 2 *Points de Tournoi* et le Joueur B ne gagne rien.

Exemple 2 : les deux Joueurs, A et B, totalisent 7 *Points de Victoire*. Le Joueur A a obtenu 5 Frags, tandis que le Joueur B n'en a obtenu que 3. Le Joueur A est le vainqueur du duel et gagne 2 *Points de Tournoi*, comme dans le cas d'une Victoire.

Exemple 3 : les deux Joueurs, A et B, totalisent 7 *Points de Victoire* et 4 *Frag*s chacun. Comme il n'y a aucun moyen de choisir un vainqueur, le résultat est considéré comme une Égalité et chaque joueur gagne 1 *Point de Tournoi*.

SCORES FINAUX

Lorsque la dernière Ronde est achevée, l'Organisateur doit classer les joueurs selon leurs totaux de *Points de Tournoi*.

Le gagnant du tournoi est le joueur qui termine premier du classement, c'est à dire celui qui a le total de *Points de Tournoi* le plus élevé.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, comparez leurs totaux cumulés de *Points de Victoire* respectifs pour les départager.

Si les *Points de Tournoi* et les *Points de Victoire* sont égaux, comparez les *Frag*s cumulés de chacun. Si ceci ne tranche toujours pas l'égalité, comparez les *Points de Victoire* accumulés par tous leurs adversaires respectifs durant le tournoi pour les départager.

APPARIEMENTS

Les appariements de la première Ronde sont faits au hasard.

À partir de la seconde Ronde, le système Suisse est utilisé. Les joueurs sont classés selon leurs *Points de Tournoi*. Les égalités entre joueurs sont tranchées en comparant les *Points de Victoire* cumulés, puis les *Frag*s cumulés, puis les *Points de Victoire* cumulés de tous leurs opposants du tournoi. Une fois le classement établi, les adversaires sont désignés par ordre décroissant (le premier contre le deuxième, le troisième contre le quatrième, etc.).

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (BYES)

Si le nombre de joueurs d'un tournoi est impair, lors de chaque Ronde un des joueurs doit passer son tour. Ce joueur reçoit un Bye : il est considéré comme ayant remporté une *Victoire* (valant 2 *Points de Tournoi*), marqué 0 *Points de Victoire* et 0 *Frag*s.

L'Organisateur doit s'assurer qu'un même joueur ne reçoit pas plus d'un Bye par tournoi.

Lors de la première Ronde, le joueur recevant un Bye est déterminé au hasard. Durant les Rondes suivantes, le joueur le plus bas du classement reçoit le Bye, à moins qu'il en ait déjà reçu un. Dans ce cas, le second joueur le plus bas du classement et n'ayant pas déjà reçu un Bye en bénéficie.

Lorsqu'un joueur reçoit un Bye, il doit le noter sur sa Fiche de Contrôle de Tournoi.

Lorsque la dernière Ronde est achevée, les joueurs ayant reçus un Bye doivent :

1. Additionner tous les *Points de Victoire* gagnés durant le tournoi.
2. Multiplier ce total par le nombre de Rondes du tournoi.
3. Diviser ce produit par le nombre de Rondes jouées (un de moins que le nombre total de Rondes du tournoi) et arrondir au supérieur.

Le résultat est leur score final de *Points de Victoire*. En cas d'égalité, répétez ce processus avec les *Frag*s.

CONSTITUTION D'ÉQUIPES

La constitution des équipes doit respecter les règles énoncées dans le livre des règles d'Aristeia! et, s'il y en a, celles propres à l'événement.

Tous les joueurs participants doivent utiliser Aristeia! Team Manager (disponible gratuitement sur le site d'Aristeia!) pour créer et vérifier leurs Équipes ou Compositions de Départ. En cas de divergence, les informations disponibles sur le site officiel des règles d'Aristeia! (wiki.aristeiathegame.com) font références.

CONSTITUTION D'ÉQUIPES AU DÉBUT DE CHAQUE RONDE

Une fois les appariements faits et le Scénario de la Ronde annoncé, les joueurs constituent leurs équipes en respectant les étapes suivantes :

1. Choix du Joueur Initial. Les joueurs choisissent au hasard, en tirant à pile ou face, celui qui sera le Joueur A. L'autre joueur devient le Joueur B.
2. Le Joueur A choisit un Personnage.
3. Le Joueur B choisit deux Personnages.
4. Le Joueur A choisit deux Personnages.
5. Le Joueur B choisit deux Personnages.
6. Le Joueur A choisit un Personnage.

CONSTRUCTION DE DECKS

Une fois les deux équipes constituées, les joueurs choisissent **secrètement** deux *Tactiques* de chacun de leur Personnages pour composer leurs decks *Tactiques* de 18 cartes.

MODS DE TOURNOI

Les Organisateur peuvent choisir parmi cinq *Mods de Tournoi*. Les Organisateur peuvent choisir plus d'un *Mod*, sauf si le *Mod* précise le contraire.

MOD DE LA REINE KOORIE

La Composition de Départ compte huit Personnages. Au début de chaque Ronde, après le choix du Joueur Initial mais avant le choix des Personnages, chaque joueur interdit à l'autre d'utiliser l'un des Personnages de sa Composition de Départ :

1. Le Joueur A interdit l'utilisation d'un Personnage de la Composition de Départ du Joueur B.
2. Le Joueur B interdit l'utilisation d'un Personnage de la Composition de Départ du Joueur A.

Lorsque les deux joueurs ont interdit l'utilisation d'un Personnage de la Composition de Départ de leur adversaire, ils choisissent leurs Personnages comme indiqué dans la section Constitution d'Équipes ci-dessus.

MOD FINALBOSS

La Composition de Départ compte huit Personnages. Au début de chaque Ronde, durant la constitution d'équipe, les Personnages choisis par un joueur ne peuvent pas être choisis par son adversaire.

MOD VASSILY

La Composition de Départ compte huit Personnages. Au début de chaque Ronde, après la constitution des équipes, chaque joueur constitue un mini-deck avec quatre cartes d'Initiative des Personnages qu'ils ont officiellement choisis. Chaque joueur peut ensuite remplacer secrètement l'une de ces cartes par celle d'un autre Personnage. Les deux joueurs révèlent ensuite leurs cartes d'Initiative et la composition réelle de leur équipe pour la partie.

MOD ZLAVIN

La Composition de Départ compte huit Personnages. Au début de chaque Ronde, chaque joueur constitue l'équipe de son adversaire mais en respectant les étapes de la section «Constitution d'équipe». Ainsi, chaque fois qu'un joueur doit choisir un Personnage, il le désigne dans la Composition de Départ de son adversaire.

MOD CARANO

Ce Mod n'est pas compatible avec d'autres. La Composition de Départ compte quatre Personnages. Les joueurs **ne peuvent pas** changer les Personnages de leur équipe durant le Tournoi. Cependant, les joueurs peuvent changer la composition de leurs decks Tactiques au début de chaque Ronde.

SCÉNARIO

L'Organisateur doit choisir un Scénario Officiel AGL pour chaque Ronde. L'Organisateur doit faire connaître les Scénarios choisis lors de l'annonce initiale du tournoi afin que les joueurs puissent constituer leur équipe avec cette liste en tête.

AGLRATING

L'AGLRating d'un joueur change selon ses résultats durant chaque Ronde et en fonction du facteur K de l'événement, comme détaillé dans le document présentant les Règles de base de l'AGL.

TRANSMETTRE LES RÉSULTATS

Afin de mettre à jour le Classement AGL avec les résultats d'un tournoi, les Organisateur doivent transmettre ces résultats en utilisant l'Official Event Manager, disponible sur agl.aristeiathegame.com.

En cas de problème avec le processus de transmission, contactez-nous à tournament@corvusbelli.com.

AGL : RÈGLES DE TOURNOI AMICAL

RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événement Officiel, tous les Tournois doivent respecter les Règles de Base de l'AGL. En cas de différence entre les Règles de base et celles édictées ici, ces dernières ont préséance.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Ce document concerne les tournois AGL amicaux. Dans ce format, 4 joueurs ou plus s'affrontent dans des matches un contre un durant 1 Ronde ou plus.

FICHE DE CONTRÔLE DE TOURNOI

Au début de l'événement, chaque joueur reçoit une Fiche de Contrôle de Tournoi. Les joueurs doivent y inscrire leur nom, leur PIN Corvus, leur Sponsor (si besoin) et leurs Personnages de départ (si besoin).

Durant le tournoi, les joueurs doivent y inscrire les résultats de leurs parties à la fin de chaque Ronde. Ils doivent aussi noter les Personnages constituant leur équipe et la composition de leur Deck Tactique pour chaque Ronde, afin que ces informations puissent être vérifiées, si besoin, par leurs adversaires ou l'Arbitre.

NOMBRE DE RONDES

Le nombre de Rondes d'un tournoi dépend du nombre des joueurs et est indiqué dans la table suivante :

Joueurs	Rondes
4-8	3
9-16	4
17+	5

Cette table n'est qu'un indicateur. L'Organisateur décide du nombre de Rondes du tournoi.

MARQUER DES POINTS

Le Classement durant un tournoi est déterminé par le total de **Points de Tournoi** des joueurs.

Après chaque Ronde, les joueurs reçoivent des *Points de Tournoi* selon l'issue de leur partie. Le nombre de points gagnés dépend de l'ampleur de la victoire d'un joueur, reflétée par la différence entre les *Points de Victoire* gagnés par chaque joueur, comme indiqué ci-dessous :

Issue de la partie	Points de Tournoi	Différence en Points de Victoire
Victoire totale	3	Différence de 5 ou + Points de Victoire.
Victoire	2	Différence de 4 ou + Points de Victoire.
Égalité	1	Différence de 0 Point de Victoire.
Défaite	0	Toute différence de Points de Victoire en faveur de l'adversaire.

Par exemple, au cours d'une Ronde, le Joueur A marque 7 *Points de Victoire* tandis que son opposant, le Joueur B, gagne 3 *Points de Victoire*. L'issue de la partie est une Victoire pour le Joueur A puisque la différence entre les scores des deux joueurs est de 4 (7 - 3 = 4) et une Défaite pour le Joueur B puisque la différence est en faveur de son adversaire. Le Joueur A gagne 2 *Points de Tournoi* et le Joueur B ne gagne rien.

SCORES FINAUX

Lorsque la dernière Ronde est achevée, l'Organisateur doit classer les joueurs selon leurs totaux de *Points de Tournoi*.

Le gagnant du tournoi est le joueur qui termine premier du classement, c'est à dire celui qui a le total de *Points de Tournoi* le plus élevé.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, comparez leurs totaux cumulés de *Points de Victoire* pour les départager.

Si les *Points de Tournoi* et de *Points de Victoire* sont égaux, comparez les *Frag*s cumulés de chacun. Si ceci ne tranche toujours pas l'égalité, comparez les *Points de Victoire* cumulés de tous leurs adversaires durant le tournoi pour les départager.

APPARIEMENTS

Les appariements de la première Ronde sont faits au hasard.

À partir de la seconde Ronde, le système Suisse est utilisé. Les joueurs sont classés selon leurs *Points de Tournoi*. Les égalités entre joueurs sont tranchées en comparant les *Points de Victoire* cumulés, puis les *Frag*s cumulés, puis le total des *Points de Victoire* cumulés de tous leurs opposants du tournoi. Une fois le classement établi, les adversaires sont désignés par ordre décroissant dans le classement (le premier contre le deuxième, le troisième contre le quatrième, etc.).

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (BYES)

Si le nombre de joueurs d'un tournoi est impair, lors de chaque Ronde un des joueurs doit attendre la Ronde suivante pour jouer. Ce joueur reçoit un Bye : il est considéré comme ayant remporté une Victoire (valant 2 *Points de Tournoi*), marqué 0 *Points de Victoire* et 0 *Frag*s.

L'Organisateur doit s'assurer qu'un même joueur ne reçoit pas plus d'un Bye par tournoi.

Lors de la première Ronde, le joueur recevant un Bye est déterminé au hasard. Durant les Rondes suivantes, le joueur le plus bas du classement bénéficie du Bye, à moins qu'il en ait déjà reçu un. Dans ce cas, le second joueur le plus bas du classement et n'ayant pas déjà reçu un Bye en bénéficie.

Lorsqu'un joueur reçoit un Bye, il doit le noter sur sa Fiche de Contrôle de Tournoi.

Lorsque la dernière Ronde est achevée, les joueurs ayant reçu un Bye doivent :

1. Additionner tous les *Points de Victoire* gagnés durant le tournoi.
2. Multiplier ce total par le nombre de Rondes du tournoi.
3. Diviser ce produit par le nombre de Rondes jouées (un de moins que le nombre total de Rondes du tournoi) et arrondir au supérieur.

Le résultat est leur score final de *Points de Victoire*. En cas d'égalité, répétez ce processus avec les *Frag*s.

CONSTITUTION D'ÉQUIPES

L'Organisateur peut choisir n'importe quel format pour les compositions d'équipes, tant que les règles d'Aristeia! sont respectées.

SCÉNARIO

L'Organisateur doit choisir un Scénario (officiel ou fait maison) pour chaque Ronde. Le même Scénario ne peut pas être joué deux fois durant un tournoi. L'Organisateur doit faire connaître les Scénarios choisis lors de l'annonce initiale du tournoi afin que les joueurs puissent constituer leur équipe avec cette liste en tête. Si certains Scénarios sont faits maison, l'Organisateur doit mettre à disposition toutes les informations relatives à ces derniers lors de la première annonce du tournoi.

AGLRATING

L'AGLRating d'un joueur change selon ses résultats durant chaque Ronde et en fonction du facteur K de l'événement, comme détaillé dans le document présentant les Règles de base de l'AGL.

TRANSMETTRE LES RÉSULTATS

Afin de mettre à jour le Classement AGL avec les résultats d'un tournoi, les Organisateur doivent transmettre ces résultats en utilisant l'Official Event Manager, disponible sur agl.aristeiathegame.com.

En cas de problème avec le processus de transmission, contactez-nous à tournament@corvusbelli.com.

AGL : RÈGLES DE LIGUE STANDARD

RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événement Officiel, toutes les Ligues doivent respecter les Règles de Base de l'AGL. En cas de différence entre les Règles de base et celles édictées ici, ces dernières ont préséance.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Ce document concerne les Ligues AGL amicales. Dans ce format, 4 joueurs ou plus s'affrontent dans des matches un contre un durant 8 Rondes ou plus.

COMPOSITION DE DÉPART

Chaque joueur doit constituer sa Composition de Départ avant la Ligue. Durant la Ligue, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des Personnages en-dehors de leur Composition de Départ.

Il existe différentes méthodes pour choisir sa Composition de Départ, selon les Mods de Ligue choisis par l'Organisateur. Pour plus de détails, voir «Mods de Ligue» ci-dessous.

CHOISIR SON SPONSOR

Avant le début de la Ligue, les joueurs doivent choisir un Sponsor unique parmi ceux disponibles. Tous les joueurs peuvent choisir n'importe lequel des Sponsors Basiques et peuvent débloquer des Sponsors Spéciaux, en tant que récompense pour leurs performances durant des Événements Officiels d'Aristeia!

Les joueurs ne peuvent choisir un Sponsor Spécial que s'ils ont débloqué ce Sponsor sur leur profil AGL et respectent tout autre pré-requis imposé par ce Sponsor.

Les joueurs **ne peuvent pas** changer de Sponsor durant une Ligue.

FICHE DE CONTRÔLE DE LIGUE

Au début de l'événement, chaque joueur reçoit une Fiche de Contrôle de Ligue. Les joueurs doivent y inscrire leur nom, leur PIN Corvus, leur Sponsor et leurs Personnages de départ.

Durant la Ligue, les joueurs doivent y inscrire les résultats de leurs parties à la fin de chaque Ronde. Ils doivent aussi noter les Personnages constituant leur équipe et la composition de leur Deck Tactique pour chaque Ronde, afin que ces informations puissent être vérifiées, si besoin, par leurs adversaires ou l'Arbitre.

NOMBRE DE RONDES

Le nombre de Rondes d'une Ligue dépend du nombre des joueurs et est indiqué dans la table suivante :

Joueurs	Rondes
4-8	3
9-16	4
17+	5

Cette table n'est qu'un indicateur. L'Organisateur décide du nombre de Rondes de la Ligue.

MARQUER DES POINTS

Le Classement durant une Ligue est déterminé par le total de **Points de Ligue** des joueurs.

Après chaque Ronde, les joueurs reçoivent des **Points de Ligue** selon l'issue de leur partie. Le nombre de points gagnés dépend de l'ampleur de la victoire d'un joueur, reflétée par la différence entre les **Points de Victoire** gagnés par chaque joueur, et est indiqué ci-dessous :

Issue de la partie	Points de Ligue	Différence en Points de Victoire
Victoire totale	3	Différence de 5 ou + Points de Victoire.
Victoire	2	Différence de 4 ou + Points de Victoire.
Égalité	1	Différence de 0 Point de Victoire.
Défaite	0	Toute différence de Points de Victoire en faveur de l'adversaire.

Par exemple, au cours d'une Ronde, le Joueur A marque 7 **Points de Victoire** tandis que son opposant, le Joueur B, gagne 3 **Points de Victoire**. L'issue de la partie est une Victoire pour le Joueur A puisque la différence entre les scores des deux joueurs est de 4 ($7 - 3 = 4$) et une Défaite pour le Joueur B puisque la différence est en faveur de son adversaire. Le Joueur A gagne 2 **Points de Tournoi** et le Joueur B ne gagne rien.

SCORES FINAUX

Lorsque la dernière Ronde est achevée, l'Organisateur doit classer les joueurs selon leurs totaux de **Points de Ligue**.

Le gagnant de la Ligue est le joueur qui termine premier du classement, c'est à dire celui qui a le total de **Points de Ligue** le plus élevé.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, comparez leur total cumulé respectif de **Points de Victoire** pour les départager.

Si les *Points de Ligue* et les *Points de Victoire* sont égaux, comparez les *Frag*s cumulés de chacun. Si ceci ne tranche toujours pas l'égalité, comparez les *Points de Victoire* accumulés par tous leurs adversaires durant la Ligue pour les départager.

APPARIEMENTS

Les appariements de la première Ronde sont faits au hasard.

À partir de la seconde Ronde, le système Suisse est utilisé. Les joueurs sont classés selon leurs *Points de Ligue*. Les égalités entre joueurs sont tranchées en comparant les *Points de Victoire* cumulés, puis les *Frag*s cumulés, puis le total des *Points de Victoire* cumulés de tous leurs opposants du tournoi. Une fois le classement établi, les adversaires sont désignés par ordre décroissant dans le classement (le premier contre le deuxième, le troisième contre le quatrième, etc.).

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (BYES)

Si le nombre de joueurs de la Ligue est impair, lors de chaque Ronde un joueur doit attendre la Ronde suivante pour jouer. Ce joueur reçoit un Bye : il est considéré comme ayant remporté une Victoire (valant 2 *Points de Ligue*), marqué 0 *Points de Victoire* et 0 *Frag*s.

L'Organisateur doit s'assurer qu'un même joueur ne reçoit pas plus d'un Bye par Ligue.

Lors de la première Ronde, le joueur recevant un Bye est déterminé au hasard. Durant les Rondes suivantes, le joueur le plus bas du classement reçoit le Bye, à moins qu'il en ait déjà reçu un. Dans ce cas, le second joueur le plus bas dans le classement n'ayant pas déjà reçu un Bye en bénéficie.

Lorsqu'un joueur reçoit un Bye, il doit le noter sur sa Fiche de Contrôle de Ligue.

Lorsque la dernière Ronde est achevée, les joueurs ayant reçu un Bye doivent :

1. Additionner tous les *Points de Victoire* gagnés durant la Ligue.
2. Multiplier ce total par le nombre de Rondes de la Ligue.
3. Diviser ce produit par le nombre de Rondes jouées (un de moins que le nombre total de Rondes de la Ligue) et arrondir au supérieur.

Le résultat est leur score final de *Points de Victoire*. En cas d'égalité, répétez ce processus avec les *Frag*s.

CONSTITUTION D'ÉQUIPES

La constitution des équipes doit respecter les règles énoncées dans le livre des règles d'Aristeia! et, s'il y en a, celles propres à l'événement.

Tous les joueurs participants doivent utiliser Aristeia! Team Manager (disponible gratuitement sur le site d'Aristeia!) pour créer et vérifier leurs Équipes ou Compositions de Départ. En cas de divergence, les informations disponibles sur le site officiel des règles d'Aristeia! (wiki.aristeiathegame.com) font références.

CONSTITUTION D'ÉQUIPES AU DÉBUT DE CHAQUE RONDE

Une fois les appariements faits et le Scénario de la Ronde annoncé, les joueurs constituent leurs équipes en respectant les étapes suivantes :

1. Choix du Joueur Initial. Les joueurs choisissent au hasard, en tirant à pile ou face, celui qui sera le Joueur A. L'autre joueur devient le Joueur B.
2. Le Joueur A choisit un Personnage.
3. Le Joueur B choisit deux Personnages.
4. Le Joueur A choisit deux Personnages.
5. Le Joueur B choisit deux Personnages.
6. Le Joueur A choisit un Personnage.

CONSTRUCTION DE DECKS

Une fois les deux équipes constituées, les joueurs choisissent **secrètement** deux Tactiques de chacun de leur Personnages pour composer leurs decks Tactiques de 18 cartes.

MODS DE LIGUE

Les Organiseurs peuvent choisir parmi cinq Mods de Ligue. Les Organiseurs peuvent choisir plus d'un Mod, à moins que le Mod ne dise le contraire.

MOD DE LA REINE KOORIE

La Composition de Départ compte huit Personnages. Au début de chaque Ronde, après le choix du Joueur Initial mais avant le choix des Personnages, chaque joueur interdit à l'autre d'utiliser l'un des Personnages de sa Composition de Départ :

1. Le Joueur A interdit l'utilisation d'un Personnage de la Composition de Départ du Joueur B.
2. Le Joueur B interdit l'utilisation d'un Personnage de la Composition de Départ du Joueur A.

Lorsque les deux joueurs ont interdit l'utilisation d'un Personnage de la Composition de Départ de leur adversaire, ils choisissent leurs Personnages comme indiqué dans la section Constitution d'Équipes ci-dessus.

MOD FINALBOSS

La Composition de Départ compte huit Personnages. Au début de chaque Ronde, durant la constitution d'équipe, les Personnages choisis par un joueur ne peuvent pas être choisis par son adversaire.

MOD VASSILY

La Composition de Départ compte huit Personnages. Au début de chaque Ronde, après la constitution des équipes, chaque joueur assemble un mini-deck avec quatre cartes d'Initiative des Personnages qu'ils ont officiellement choisis. Chaque joueur peut ensuite remplacer secrètement l'une de ces cartes par celle d'un autre Personnage. Les deux joueurs révèlent ensuite leurs cartes d'Initiative et la composition réelle de leur équipe pour la partie.

MOD ZLAVIN

La Composition de Départ compte huit Personnages. Au début de chaque Ronde, chaque joueur constitue l'équipe de son adversaire mais en respectant les étapes de la section «Constitution d'équipe». Ainsi, chaque fois qu'un joueur doit choisir un Personnage, il le désigne dans la Composition de Départ de son adversaire.

MOD CARANO

Ce Mod n'est pas compatible avec d'autres. La Composition de Départ compte quatre Personnages. Les joueurs **ne peuvent pas** changer les Personnages de leur équipe durant la Ligue. Cependant, les joueurs peuvent changer la composition de leurs decks Tactiques au début de chaque Ronde.

SCÉNARIO

L'Organisateur doit choisir un Scénario Officiel AGL pour chaque Ronde. L'Organisateur doit faire connaître les Scénarios choisis lors de l'annonce initiale de la Ligue afin que les joueurs puissent constituer leur équipe avec cette liste en tête.

AGLRATING

L'AGLRating d'un joueur change selon ses résultats durant chaque Ronde et en fonction du facteur K de l'événement, comme détaillé dans le document présentant les Règles de base de l'AGL.

TRANSMETTRE LES RÉSULTATS

Afin de mettre à jour le Classement AGL avec les résultats d'une Ligue, les Organiseurs doivent transmettre ces résultats en utilisant l'Official Event Manager, disponible sur agl.aristeiathegame.com.

En cas de problème avec le processus de transmission, contactez-nous à agl@corvusbelli.com.

AGL : RÈGLES DE LIGUE AMICALE

RÈGLES DE BASE

En tant qu'Événement Officiel, toutes les Ligues doivent respecter les Règles de Base de l'AGL. En cas de différence entre les Règles de base et celles édictées ici, ces dernières ont préséance.

FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

Ce document concerne les Ligues AGL amicales. Dans ce format, 4 joueurs ou plus s'affrontent dans des matches un contre un durant 1 Ronde ou plus.

FICHE DE CONTRÔLE DE LIGUE

Au début de l'événement, chaque joueur reçoit une Fiche de Contrôle de Ligue. Les joueurs doivent y inscrire leur nom, leur PIN Corvus, leur Sponsor (si besoin) et leurs huit Personnages de départ (si besoin).

Durant la Ligue, les joueurs doivent y inscrire les résultats de leurs parties à la fin de chaque Ronde. Ils doivent aussi noter les Personnages constituant leur équipe et la composition de leur Deck Tactique pour chaque Ronde, afin que ces informations puissent être vérifiées, si besoin, par leurs adversaires ou l'Arbitre.

NOMBRE DE RONDES

Le nombre de Rondes d'un Ligue dépend du nombre des joueurs et est indiqué dans la table suivante :

Joueurs	Rondes
4-8	3
9-16	4
17+	5

Cette table n'est qu'un indicateur. L'Organisateur décide du nombre de Rondes du Ligue.

MARQUER DES POINTS

Le Classement durant une Ligue est déterminé par le total de **Points de Ligue** des joueurs.

Après chaque Ronde, les joueurs reçoivent des *Points de Ligue* selon l'issue de leur partie. Le nombre de points gagnés dépend de l'ampleur de la victoire d'un joueur, reflétée par la différence entre les *Points de Victoire* gagnés par chaque joueur, et est indiqué ci-dessous :

Issue de la partie	Points de Ligue	Différence en Points de Victoire
Victoire totale	3	Différence de 5 ou + Points de Victoire.
Victoire	2	Différence de 4 ou + Points de Victoire.
Égalité	1	Différence de 0 Point de Victoire.
Défaite	0	Toute différence de Points de Victoire en faveur de l'adversaire.

Par exemple, au cours d'une Ronde, le Joueur A marque 7 *Points de Victoire* tandis que son opposant, le Joueur B, gagne 3 *Points de Victoire*. L'issue de la partie est une Victoire pour le Joueur A puisque la différence entre les scores des deux joueurs est de 4 ($7 - 3 = 4$) et une Défaite pour le Joueur B puisque la différence est en faveur de son adversaire. Le Joueur A gagne 2 *Points de Ligue* et le Joueur B ne gagne rien.

SCORES FINAUX

Lorsque la dernière Ronde est achevée, l'Organisateur doit classer les joueurs selon leurs totaux de *Points de Ligue*.

Le gagnant de la Ligue est le joueur qui termine premier du classement, c'est à dire celui qui a le total de *Points de Ligue* le plus élevé.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils sont départagés par leurs totaux cumulés de *Points de Victoire* respectifs.

Si les *Points de Ligue* et les *Points de Victoire* sont égaux, comptez les *Frag*s cumulés de chacun. Si ceci ne tranche toujours pas l'égalité, comparez les *Points de Victoire* accumulés de tous leurs adversaires durant la Ligue pour les départager.

APPARIEMENTS

Les appariements de la première Ronde sont faits au hasard.

À partir de la seconde Ronde, le système Suisse est utilisé. Les joueurs sont classés selon leurs *Points de Ligue*. Les égalités entre joueurs sont tranchées en comparant les *Points de Victoire* cumulés, puis les *Frag*s cumulés, puis le total des *Points de Victoire* cumulés de tous leurs opposants du tournoi. Une fois le classement établi, les adversaires sont désignés par ordre décroissant dans le classement (le premier contre le deuxième, le troisième contre le quatrième, etc.).

NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS (BYES)

Si le nombre de joueurs de la Ligue est impair, lors de chaque Ronde un joueur doit passer son tour. Ce joueur reçoit un Bye : il est considéré comme ayant remporté une Victoire (valant 2 *Points de Ligue*), marqué 0 *Points de Victoire* et 0 *Frag*s.

L'Organisateur doit s'assurer qu'un même joueur ne reçoit pas plus d'un Bye par Ligue.

Lors de la première Ronde, le joueur recevant un Bye est déterminé au hasard. Durant les Rondes suivantes, le joueur au plus bas du classement reçoit le Bye, sauf s'il en a déjà bénéficié. Dans ce cas, le second joueur le plus bas dans le classement et n'ayant pas déjà reçu un Bye l'obtient.

Lorsqu'un joueur reçoit un Bye, il doit le noter sur sa Fiche de Contrôle de Ligue.

Lorsque la dernière Ronde est achevée, les joueurs ayant reçu un Bye doivent :

1. Additionner tous les *Points de Victoire* gagnés durant la Ligue.
2. Multiplier ce total par le nombre de Rondes de la Ligue.
3. Diviser ce produit par le nombre de Rondes jouées (un de moins que le nombre total de Rondes du tournoi) et arrondir au supérieur.

Le résultat est leur score final de *Points de Victoire*. En cas d'égalité, répétez ce processus avec les *Frag*s.

CONSTITUTION D'ÉQUIPES

L'Organisateur peut choisir n'importe quel format pour les compositions d'équipes, tant que les règles d'Aristeia! sont respectées.

SCÉNARIO

L'Organisateur doit choisir un Scénario (officiel ou fait maison) pour chaque Ronde. Le même Scénario ne peut pas être joué deux fois durant une Ligue. L'Organisateur doit faire connaître les Scénarios choisis lors de l'annonce initiale de la Ligue afin que les joueurs puissent constituer leur équipe avec cette liste en tête. Si certains Scénarios sont faits maison, l'Organisateur doit mettre à disposition toutes les informations relatives à ces derniers lors de la première annonce de la Ligue.

AGLRATING

L'AGLRating d'un joueur change selon ses résultats durant chaque Ronde et en fonction du facteur K de l'événement, comme détaillé dans le document présentant les Règles de base de l'AGL.

TRANSMETTRE LES RÉSULTATS

Afin de mettre à jour le Classement AGL avec les résultats d'une Ligue, les Organisateurs doivent transmettre ces résultats en utilisant l'Official Event Manager, disponible sur agl.aristeiathegame.com.

En cas de problème avec le processus de transmission, contactez-nous à agl@corvusbelli.com.

LISTE DES SPONSORS

Nom	Type	Effet
Vissiorama	Basique	Votre adversaire ne peut pas utiliser les effets de ses Sponsors durant cette partie.
Oxyd	Basique	Vous ne pouvez pas faire un Mulligan au début de la partie. Piochez cinq cartes pour composer votre Main de Départ (contre 4 habituellement).
Aigletech	Spécial	Vous pouvez faire un second Mulligan au début de la partie.
Accesstel	Spécial	Au début du Déploiement, choisissez un Personnage ennemi. Votre adversaire doit vous révéler les Tactiques choisies pour ce Personnage.
Tequian PSN	Spécial	Vous ne pouvez pas faire un Mulligan au début de la partie. Piochez 6 Tactiques pour votre Main de Départ. Choisissez 2 cartes et remettez-les dessus ou dessous votre deck : vous pouvez mettre une carte au-dessus et l'autre au-dessous, les deux dessus ou les deux dessous.
Shangmei	Spécial	Au début de la Phase de Déploiement, vous choisissez les Zones de déploiement à la place de l'Outsider.
Keller Resources	Spécial	Au début du premier Round et lors de chaque égalité en Points de Victoire, vous recevez le marqueur Outsider.
Compass Transportation	Spécial	Au début de la "Constitution d'équipes", vous choisissez qui devient le Joueur A.