

Tournois Commands & Colors : Napoleonics

Open de Paris des Jeux d'Histoire

29 Septembre 2019

Vous avez entre les mains, le guide du participant du second Tournoi de Commands & Colors : Napoleonics, qui se déroulera le **dimanche 29 septembre 2019** lors de l'Open de Paris des Jeux d'Histoire (OPJH).

Celui-ci a pour but de faciliter votre venue à cet évènement.

Vous trouverez dans ce guide le règlement du tournoi.

Nous vous souhaitons bonne chance et sommes heureux de votre participation à cette compétition.

Les troupes sont en position, le théâtre des opérations est fixé, et l'Histoire est entre vos mains.

À vous de jouer !

Organisation générale :

1. Le tournoi Commands & Colors : Napoleonics est organisé par le Club « Les Prétoriens » présidé par François GONCALVES en accord avec les organisateurs de l'OPJH.

2. L'ouverture du tournoi est prévue à **10 heures le 29 septembre**. La première partie commencera à **10h15 précises le 29 septembre**. Les participants doivent impérativement être recensés avant. Il leur est donc demandé de se présenter dès l'ouverture du tournoi.

3. Le Tournoi est ouvert à tout joueur ayant connaissance du jeu Commands & Colors : Napoleonics.

4. La participation sera ouverte à tous les joueurs ayant acquitté leur inscription en bonne et due forme dans les temps impartis.

5. Les inscriptions se font directement sur le site de l'OPJH (www.opjh.tk) ou par email à m44pretoriens@gmail.com Les inscriptions ne sont valides que si : - elles respectent les conditions mentionnées ci - dessus, - le montant l'inscription a été reçu par les organisateurs, - il reste des places disponibles.

6. Pour des raisons de logistique et d'organisation, le nombre d'inscriptions est limité aux 32 premiers joueurs inscrits.

7. Les Tournois Commands & Colors : Napoleonics de l'OPJH se déroule en deux rondes sur la journée :

- 2 scénarios joués au cours des 2 premières rondes ;
- Tous les joueurs joueront le même scénario en même temps.

Un certain 7 septembre 1812 à Borodino :

- Village de Borodino
- Redoute de Raevski

8. Un tour est composé de deux parties avec un joueur côté Allié (Russe) et un joueur côté Français pour la 1re partie et inversion des rôles pour la seconde.

9. Une feuille d'homologation des résultats sera disponible sur chaque table, et permettra de formaliser les résultats afin que les organisateurs puissent planifier la suite de l'Open, constituer le classement et, in fine, déterminer les finalistes. Elle sera contresignée par les joueurs pour pouvoir être prise en compte.

10. Un point bonus sera attribué en cas de victoire sur les deux parties de la même ronde. De même les objectifs atteints permettront d'obtenir des points victoire bonus.

11. Pour départager les joueurs au classement final :

- Plus grand nombre de points de victoire
- Plus grand nombre de médailles gagnées
- Plus grand nombre de blocs restants
- Age du joueur (âge décroissant)

12. Le vainqueur de chaque tournoi recevra un prix ainsi que les 2e et 3e s'il y a plus de 12 participants.

13. Les cartes du tournoi seront mises en vente à la fin de celui-ci à un prix défini de manière à rembourser le club des Prétoriens des frais engagés pour leur impression.

Consignes générales :

- Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout candidat ayant un comportement déplacé ou outrancier.
- Pas de nourriture ni de boisson sur les tables de jeux. Il est interdit de fumer dans la salle.
- Extinction des téléphones portables pendant les parties.
- Les organisateurs ne sont pas responsables des affaires personnelles des personnes présentes, il convient à chacun d'y prêter attention.
- Tout dégât occasionné sera remboursé par les personnes responsables. - Commands & Colors : Napoleonic est d'abord un jeu, le fair-play doit être de mise pour tous les candidats. La bonne humeur sera le maître mot des Tournois Commands & Colors : Napoleonic de l'OPJH .
- La durée de chaque partie est limitée à 75 ou 90 minutes, il appartient aux joueurs de ne pas être trop lent pour jouer.
- Au bout des 75 ou 90 minutes la partie est arrêtée par un arbitre (le second joueur ayant terminé son tour).

Déroulement d'une partie :

Avant de commencer :

- Mettre en place toutes les pièces du scénario.
- Vérifier la mise en place en s'aidant de la carte du scénario.
- Toute erreur de mise en place ne saurait annuler la partie. Il est de la responsabilité des joueurs de bien vérifier la disposition du terrain et des pièces, et de corriger les éventuelles erreurs.
- Une fois la vérification faite, les joueurs valident la pose en paraphant la feuille d'homologation sur la case prévue à cet effet.
- Les joueurs doivent prendre connaissance du Briefing, des Conditions de Victoire et des Règles Spéciales.
- Si besoin est, les joueurs peuvent recourir à un arbitre pour une explication des Règles Spéciales.

Pendant la partie :

- Rappel du tour de jeu :

1. Jouer une carte de commandement en la montrant à son adversaire.
2. Activation : annoncer et montrer les unités qui vont être activées en se conformant aux instructions de la carte qui vient d'être présentée.
3. Déplacement : déplacement (éventuel) des unités qui viennent d'être actives. Les unités se déplacent chacune une seule fois, l'une après l'autre. Se conformer aux contraintes sur les mouvements imposés par les terrains.
4. Combat : Faire combattre ses unités l'une après l'autre. Sélectionner une cible, et :
 - a. Vérifier la portée de tir, contrôler la ligne de mire
 - b. Appliquer les effets et contraintes des terrains
 - c. Résoudre le combat
5. Piocher une nouvelle carte.

- Puis passer au tour de l'autre joueur.

- Une unité déplacée est définitivement jouée sauf accord préalable entre les joueurs.

- Pour tout litige, geler le jeu et appeler un arbitre qui le résoudra en s'appuyant sur les règles du jeu et les FAQ.

- Les cartes de Tacticien sont jouées au moment adéquat avec un maximum de une par unité ou général.

Fin de la partie :

- À l'instant précis où un joueur remplit ses conditions de victoire, la partie s'arrête immédiatement.

- Les 2 joueurs comptent leurs blocs restants.

- Les résultats sont enregistrés sur la feuille d'homologation qui de la partie retour. sera signée par les 2 joueurs et remise à l'arbitre à l'issue.

- Les joueurs repositionnent la partie retour et reprennent le déroulement tel que décrit ci - dessus.

- La feuille doit être remise à l'équipe organisatrice qui enregistre les résultats et met à jour le classement du Tournoi Commands & Colors : Napoleonics de l'OPJH

Déroulement :

- Tout participant se voit attribuer en début du Tournoi Commands & Colors : Napoleonics de l'OPJH des feuilles de score

- Les organisateurs constituent les paires de joueurs pour les scénarios à jouer, en prenant soin de ne pas faire rejouer ensemble les mêmes joueurs (dans la mesure du possible).

- Via les feuilles d'homologation, les organisateurs recensent les points gagnés, les médailles obtenues et les blocs restants pour chaque joueur.

- Les organisateurs entretiennent au fil des parties un classement par points consultable par les joueurs.

- Ces différentes phases seront réitérées de manière à ce que tous les joueurs puissent jouer 3 scénarios en aller / retour.

- Le nombre de médailles obtenues et blocs sauvés départage les éventuels ex-æquo. Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, les aînés auront priorité sur les plus jeunes.

Règles applicables :

Les **règles de base**, des extensions **#2 (Russian Army)** et **#5 (Generals, Marshals & Tacticians)** doivent impérativement être connues de chaque joueur.

Matériel demandé :

Dans la mesure du possible, il est demandé à chaque joueur d'amener :

- **Les paquets de cartes de Commandement (90 cartes à dos vert) et de Tacticien (50 cartes à dos rouge) présents dans l'extension #5 (Generals, Marshals & Tacticians)**
- **Le livret de l'extension #2 (Russian Army)**
- **Des dés**
- **Des marqueurs de victoire, de garnison, de Paper Strength (#2 Russian Army) et de mise en carré des armées correspondantes.**
- **Les blocs des unités françaises suivantes :**
 - **Line Inf : 36**
 - **Light Inf : 20**
 - **Young Guard : 4**
 - **Old Guard : 8**
 - **Foot Art : 9**
 - **Guard Foot Art : 3**
 - **Light Cav : 12**
 - **Heavy Cav : 8**
 - **Heavy Cuirassier Cav : 4**
 - **General : 4**

- **Les blocs des unités russes suivantes :**
 - **Line Inf : 24**
 - **Light Inf : 16**
 - **Grenadier : 8**
 - **Light Guard Inf : 8**
 - **Guard Grenadier : 4**
 - **Foot Art : 16**
 - **Guard Foot Art : 3**
 - **Cossacks : 4**
 - **Light Cav : 12**
 - **Heavy Cav : 4**
 - **Heavy Cuirassier Cav : 4**
 - **Guard Heavy Cav : 6**
 - **General : 3**