

Skull & Roses Règles des Tournois

Deux styles de tournois multi-tables sont possibles,
les tournois par éliminations (*shootout*) et les tournois par cumul de points.
L'idéal est de n'avoir que des tables de 6 joueurs.

Par éliminations :

Choisir les versions suivantes selon le nombre décroissant de joueurs.

Le type 1 pour un grand nombre de participants.

type 1 : Seul le gagnant de chaque table est sélectionné pour le niveau suivant.
(36 joueurs minimum, dans ce cas le deuxième round sera la finale).

type 2 : Le gagnant, le second et éventuellement troisième de chaque table sont sélectionnés pour le niveau suivant.
Le premier gagnant étant déterminé, chaque joueur conserve ses cartes et la partie continue jusqu'à l'avènement d'un nouveau gagnant. C'est le gagnant précédent qui désigne le premier joueur suivant.
Idem pour désigner l'éventuel troisième gagnant.
(12 joueurs minimum, dans ce cas le deuxième round sera la finale)

type 3 : Le gagnant et tous les joueurs avec un tapis noir sont sélectionnés pour le niveau suivant. (les joueurs ont intérêt à gagner le plus vite possible pour qu'il y ait moins de sélectionnés)

Pour chaque type, les étapes se succèdent jusqu'à ce que reste le nombre de joueurs nécessaire pour la table finale (maximum 8 joueurs).

Les joueurs éliminés d'une table sont éliminés du tournoi

Par cumul de points : (cette version permet de récompenser les victoires les plus difficiles et garder un certain suspense)

Prévoir un certains nombre de rounds constitutifs du tournoi, un round est l'étape durant laquelle toutes les tables jouent une partie en même temps. Prévoir une rotation des joueurs pour qu'il y ait un minimum de joueurs se retrouvant sur une table suivante.

Dès qu'il y a un gagnant sur une table, le round sur cette table est terminé et les points de chaque joueurs encore en lice sont calculés selon la méthode suivante.

• Pour le vainqueur : (1 point par tapis Roses  sur la table
+ 1 point par carte au centre) x 2

• Pour les tapis Roses  : la moitié des points du vainqueur

• Pour les tapis Skull  : 1pt + nombre de ses propres cartes perdues

• Pour les éliminés : 1pt

À la fin de ce round chaque joueur cumule ses points aux points du round précédent.

Ainsi de suite jusqu'à la fin du dernier round.

Le ou les gagnants du tournoi sont déterminés selon leur total de points, les totaux les plus élevés en tête puis classés dans l'ordre décroissant.

Cas particulier, le duel extrême (*heads up*) : Il reste 2 joueurs, chacun avec une seule carte.

Le joueur qui essaye de réaliser son défi perd s'il retourne un Skull, y compris si le Skull est retourné chez son adversaire (cet adversaire serait également éliminé en configuration standard).

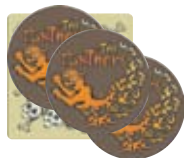
Exemples de scores par cumul de points

Partie difficile

*Bulls
vainqueur*



*16 cartes
perdues*



Bulls ----- 40 points
Eagles ----- 4 points
Himself --- 20 points
Panthers ---- 2 points
Snakes ---- 20 points
Werewolves 20 points

Partie standard

*Bulls
vainqueur*



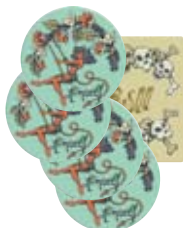
*13 cartes perdues
&
1 tapis «Roses»
1 tapis «Skull»*



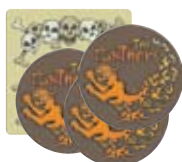
Bulls ----- 32 points
Eagles ----- 2 points
Himself ---- 1 point
Panthers --- 16 points
Snakes ----- 1 point
Werewolves - 1 point

Partie très facile

*Bulls
vainqueur*



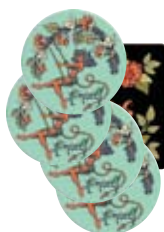
*2 cartes
perdues*



Bulls ----- 6 points
Eagles ----- 1 point
Himself ---- 1 point
Panthers ---- 2 points
Snakes ----- 1 point
Werewolves - 1 point

Partie bizarre

*Bulls
vainqueur*



Bulls ----- 10 points
Eagles ----- 5 points
Himself ---- 5 points
Panthers ---- 1 point
Snakes ----- 5 points
Werewolves - 5 points



<i>Exemple de répartition des joueurs par cumuls de points :</i>					
<i>joueurs</i>	<i>tables round 1</i>	<i>tables round 2</i>	<i>tables round 3</i>	<i>round 4, Finale</i>	<i>Vainqueurs</i>
1	A	1 ^{er} score	1 ^{er} score	1 ^{er} score	1 ^{er} score
2	A	2 ^{ème} score	2 ^{ème} score	2 ^{ème} score	2 ^{ème} score
3	A	3 ^{ème} score	3 ^{ème} score	3 ^{ème} score	3 ^{ème} score
4	A	4 ^{ème} score	4 ^{ème} score	4 ^{ème} score	
5	A	5 ^{ème} score	5 ^{ème} score	5 ^{ème} score	
6	A	6 ^{ème} score	6 ^{ème} score	6 ^{ème} score	
7	B	7 ^{ème} score	7 ^{ème} score		
8	B	8 ^{ème} score	8 ^{ème} score		
9	B	9 ^{ème} score	9 ^{ème} score		
10	B	10 ^{ème} score	10 ^{ème} score		
11	B	11 ^{ème} score	11 ^{ème} score		
12	B	12 ^{ème} score	12 ^{ème} score		
13	C	13 ^{ème} score			
14	C	14 ^{ème} score			
15	C	15 ^{ème} score			
16	C	16 ^{ème} score			
17	C	17 ^{ème} score			
18	C	18 ^{ème} score			

Règlement des tournois de Skull and Roses

Le fait de s'inscrire à un tournoi implique de la part des participants une acceptation tacite de l'ensemble des règles écrites et de toutes les décisions qui seront prises par le directeur de tournoi et par ses assistants.

La priorité dans la prise de décision du directeur de tournoi et par ses assistants doit être en premier lieu la logique du jeu, l'impartialité et la probité. Des circonstances exceptionnelles peuvent à l'occasion conduire à des décisions qui laisseraient la logique du jeu prévaloir sur des règles techniques. Les décisions du directeur de tournoi et ses assistants sont souveraines.

Placement

Les places sont tirées au sort selon une méthode choisie par l'organisation.

Disqualifications

Une exclusion du tournoi est obligatoire en cas de collusion, tricherie, insulte, ou comportement agressif.

Présence à table

Les joueurs doivent rester à table tant qu'ils sont actifs dans un coup.

Temps de réflexion

Un joueur a le droit de réfléchir avant l'exécution de son choix. Si ce temps paraît excessif aux autres joueurs, il peut être demandé à ce joueur de prendre une décision rapide.

Joueur éliminé

Un joueur qui a perdu sa dernière carte glisse

son tapis au centre de la table en conservant la même face exposée.

Cartes exposées

Une (ou plusieurs) carte dévoilée pendant une partie, reste visible jusqu'à ce que tous les joueurs en aient pris connaissance.

Un joueur qui aura montré une ou plusieurs de ses cartes jouées à un autre joueur de la table sera tenu à la fin du coup de montrer sa ou ses cartes à tous les joueurs afin de maintenir l'équité de l'information.

Déclarations, commentaires

Qu'ils soient impliqués ou non dans le coup, les joueurs d'une même table peuvent :

- Déclarer leur main, qu'ils disent ou non la vérité, mais il est interdit de la montrer.
- Donner un conseil ou commenter (avec le

respect qui s'impose) le jeu d'un adversaire.

Il est strictement interdit de montrer la face cachée de n'importe quelle carte aux joueurs ou spectateurs avant la fin d'une tentative de réalisation de défi. Après cette tentative et avant le tour suivant, un joueur peut révéler une ou toutes les cartes qu'il a déposées sur son tapis.

Il est à tout moment interdit de révéler l'intégralité des cartes de sa main.

Il est interdit aux spectateurs d'intervenir ou commenter à voix haute les parties en cours. Leur attitude ne doit en aucun cas nuire au bon déroulement d'une partie. Un joueur peut demander à un spectateur d'être plus discret, voire de quitter la proximité de la table.