

Le Grand Board Game Blitz Canadien

Règlements

1. Les règlements de chaque partie sont ceux dans la boîte. Sans variantes ou règles maisons.
2. L'arbitre a autorité ultime en regard aux questions ou disputes reliées aux règlements.
3. Les parties n'excederont pas le temps alloué -- à moins d'exception explicite de l'arbitre.
4. L'arbitre peut, si nécessaire, imposer des limites de temps aux tours des joueurs si la partie risque de dépasser le temps alloué.
5. Les règlements du jeu en cours décident quel joueur commence. Au cas ou les règlements ne spécifient pas de méthode pour choisir, l'arbitre imposera l'usage d'un dé a six faces -- chaque joueur lance le dé une fois, le plus haut choisi sa position de départ.
6. L'arrangement de joueurs et parties initial sera décidé au hasard: le joueur avec le numéro le plus haut choisira un jeu parmi ceux disponible pour les parties de premier tour, le joueur avec le second plus haut numéro choisira ensuite, et ainsi de suite. Le nombre de jeux en cours dépendra du nombres de joueurs: s'il y a huit joueurs, deux jeux seront choisis, les autres joueurs devront choisir un des deux jeux choisis; s'il y a douze joueurs, trois jeux seront choisis, etc.
7. L'arrangement de joueurs et parties pour le second tour sera choisi à l'aide d'un mix de points accumulés et sélection au hasard. Les gagnants choisiront au hasard lequel d'entre eux choisi le jeux en premier, en second, etc. Les joueurs en seconde place choisiront de la même façon ensuite, etc. Pour les tours suivants, l'arrangement sera déterminé à l'aide des points accumulés.
8. Points. Vous gagnez des points en finissant une partie comme premier, second, troisième ou quatrième (d'après les règlements de la partie en cours) Pour les parties de deux heures, le premier gagnera 10 points, le second 8, les troisième 6 et le dernier 4. La moitié pour les parties d'une heure.
9. Les joueurs ne sont pas requis de participer a tout les tours. Par contre, ils sont requis de finir une partie qu'ils ont commencé, a moins que les autres joueurs leurs permette d'abandonner -- à condition que cela n'affecte pas le résultant de la partie en cours. L'abandon d'une partie ne donne aucun point; idem pour le manque de participation.
10. Le gagnant est le joueur avec le plus de point à la fin du tournoi. Dépendamment du nombre total de joueurs, des prix pourront être donnés aux seconde et troisième places aussi. S'il y a une égalité pour le nombre de points, le "tie-breaker" est le nombre de jeux où les joueurs ont placé premier rang. S'il y a toujours une égalité, comparez le nombre de jeux que les joueurs ont joués les uns contre les autres, et qui s'est rangé plus haut que l'autre. S'il y a toujours une égalité, renversez une pièce de monnaie : le destin décide !