

Saga - Livre des tournois alternatif – version 1 – Mars 2023

Par Armandou

Il n’y a pas de « bonne » ou de « mauvaise » façon d’organiser un tournoi Saga. L’objectif de ce document n’est pas de concurrencer le livret de tournoi officiel mais de proposer une alternative en capitalisant les contributions de la communauté internationale Saga.

On notera trois différences majeures de ligne éditoriale avec le livret officiel :

- Les décors sont majoritairement traités avec la méthode de placement universelle, qui est une règle très bien écrite.
- C’est la diversité des conditions de victoire qui se charge de mettre en difficulté les compositions les plus monotypes.
- Les matchs nuls sont possibles, afin d’avoir des classements plus représentatifs.

Constatant qu’il existe parfois encore des zones floues en tournoi, nous intégrons une « foire aux questions » pour clarifier certains points.

Factions et univers

Nous recommandons de restreindre les tournois à chaque livre pour offrir des parties plus équilibrées et plus intéressantes.

Bandes

- La dernière version en date des règles de SAGA (2022) et de la FAQ connue le jour du tournoi sont utilisées.
- Toutes les factions du supplément jouées sont autorisées.

Variante : autoriser les plateaux des autres âges (comme les vieux amis / nouveaux ennemis...) de l’âge joué, si vous avez un public de joueurs expérimentés.

- Les parties se joueront en 6 points.

Variante : Permettre aux joueurs de présenter des listes en 7 points pour des parties en 6 points (cf FAQ pour la mise en place des parties)

- Les unités ou personnages légendaires, reliques et artefacts ne sont pas autorisés.
- Les mercenaires sont autorisés conformément au livre de règle, il faudra prendre en compte le tableau limitant les recrutements de la dernière faq si l’âge en propose un (comme pour l’âge des vikings).

- Les ruses génériques ne sont pas autorisées.
- Les bannières de guerre sont autorisées conformément au livre joué.

La composition de la bande doit suivre les règles de la règle « Rassembler une bande » du livre de règle avec les précisions suivantes :

- La règle du ½ points p46 du livre de règle est autorisée (cf Faq pour la mise en place)
- Souvenez-vous que si la composition de votre bande est fixe, vous pouvez changer vos options d’équipement au déploiement.
- Les options d’équipement sont énoncées au fur et à mesure du déploiement.
- Les figurines devront être appropriés et clairement représenter les équipements.
- Les héros doivent être identifiables par votre adversaire. Les tailles de socle sont le moyen le plus simple.
- Pour fixer la composition de votre bande, une feuille de bande doit être utilisée (cf Faq pour un exemple). Les mercenaires et unités spécifiques à chaque faction utilisées doivent être indiqués sur la liste et ne peuvent être changés durant l’événement. L’option choisie pour les factions disposant de plusieurs sous-factions différentes devra être spécifiée et sera la même pour tout le tournoi.

Rondes et organisation

Les matchs seront déterminés aléatoirement pour la ronde 1. Pour les suivantes, le tournoi aura recours à la ronde suisse, assurant que la plupart des parties soient jouées contre des joueurs de niveau de jeu et d’expérience similaires.

Nous recommandons une durée minimale de 2h15 pour chaque ronde.

Points de tournoi

A chaque fin de ronde, les joueurs seront classés en fonction du nombre de points de tournoi. L'organisateur s'assurera que les joueurs ne jouent pas contre des adversaires qu'ils ont déjà affrontés dans le tournoi.

Le classement final sera basé sur les points de tournoi. La méthode pour calculer les points de tournoi sera la suivante :

- Victoire 5 points
- Egalité 2 points
- Défaite 1 point

En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est le goal average qui prévaudra (point de parties marquées par le joueur – points de parties des adversaires).

Code de conduite

Cet événement va être un moment de convivialité. Nous attendons que les joueurs se comportent comme des gentlemen. Veuillez noter que l'organisateur peut, en cas de comportement inapproprié, déduire des points de tournoi des joueurs, voire disqualifier des joueurs de l'événement.

Assurez-vous de connaître les scénarios et de maintenir un rythme de jeu approprié pour que les parties se terminent à temps.

Décors et marqueurs objectifs

Les scénarios utilisent les décors décrits dans la table de décors du scénario « Le Choc des Seigneurs » du livre de règles.

Les scénarios utilisent des marqueurs objectifs. Il s'agit de pions ou de marqueurs ronds de 3 ou 4 cm de diamètre.

Ce que je dois apporter

- Livre de règle SAGA incluant les dernières FAQ et livre de l'âge joué incluant les dernières FAQ
- Votre bande composée de figurines appropriées à votre faction, représentant clairement les options d'équipement et le type de troupe choisi (entièrement peinte)
- Votre plateau de combat, des règles, des marqueurs fatigue, les dés SAGA de votre faction, des D6 et tout type de marqueurs dont vous aurez besoin.
- Trois marqueurs d'objectif de 4cm de diamètre.
- Un stylo et un papier.
- Vos terrains (si vous en avez)

Scenarios

Le présent livret est composé d'un pool de 6 scénarios :

1. **Prendre et tenir**
2. **Terre sacrée**
3. **Colère des seigneurs de guerre**
4. **Régnez sur le champ de bataille**
5. **Brandissez vos bannières**
6. **Briser le mur de boucliers**

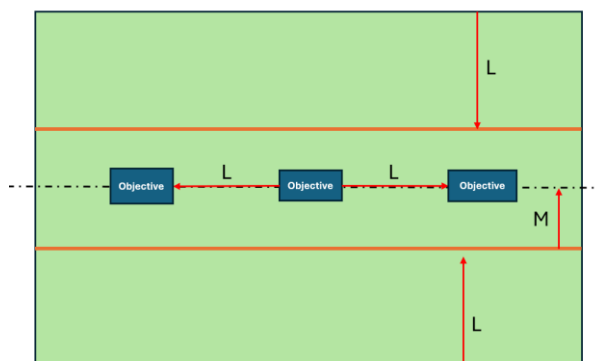
L'ordre des scénarios joués sera tiré aléatoirement, avant chaque ronde.

Si un scénario déjà tiré est désigné, un nouveau tirage aura lieu afin de ne pas jouer 2 fois le même lors du tournoi.

Un grand merci aux concepteurs de ces scénarios.

1. Prendre et tenir (Take & hold)

(Grande Mêlée Polonoise 2023) Crédits au concepteur du scénario original : Jan Raszyński



Mise en place

- 1) Placez 3 marqueurs d'objectifs sur une ligne le long de la ligne centrale qui divise la table sur toute sa longueur. Le premier marqueur est placé au centre du plateau, les deux autres à sa gauche et à sa droite, à une distance de L sur la ligne centrale.
- 2) Placez le terrain selon la méthode universelle (p. 8 Livre des batailles) à plus de C de tout objectif.

Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande en deux groupes avec un nombre égal d'unités, en plaçant le groupe avec son seigneur de guerre entièrement à L de son bord de table.
- 2) Le deuxième joueur déploie toute sa bande de guerre entièrement à L de son bord de table.
- 3) Le premier joueur déploie ses unités restantes entièrement à L de son bord de table.
- 4) Avant que le premier joueur ne commence sa première phase d'ordre, le deuxième joueur lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de bataille. Les 5 dés restants sont retirés du jeu jusqu'à la fin du premier tour.
- 5) Le premier joueur commence la partie avec tous les dés qu'il génère. Les dés restants sont retirés du jeu jusqu'à la fin du premier tour.

Règles spéciales et score

- 1) Les joueurs marquent des points de massacre comme décrit dans le livre des batailles à la page 6 (cf la faq de ce livret pour mémoire) auquel 'ajoute les points décrits ci-dessous.
- 2) Après leur premier tour, un joueur marque 3 points de massacre pour chaque marqueur d'objectif qu'il contrôle à la fin du tour de l'adversaire (cf la règle du contrôle du livre de bataille rappelée ci-dessous). Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour les marqueurs d'objectif pendant leur propre tour ou le premier tour de leur ennemi.
- 3) Un joueur marque 1 point de massacre bonus lorsque son unité attaquante remporte un corps à corps et qu'au moins une figurine de l'unité perdante se trouve à C d'un marqueur d'objectif avant que les pertes ne soient retirées.

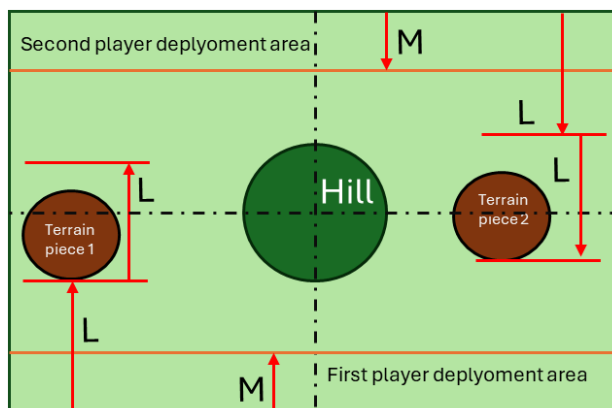
Fin de la partie

Après que les deux joueurs aient joué cinq tours, la partie se termine. Les joueurs comptent les points de massacre, si l'un d'eux a au moins 10 points et 3 de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

Rappel règle de contrôle d'objectif p17 du livre de bataille : pour qu'un joueur contrôle un objectif, les conditions suivantes doivent être réunies. Le joueur a au moins une unité non épuisée et non mercenaire à TC du marqueur d'objectif. Aucune figurine ennemie non épuisée ne se trouve à C de l'objectif. Les objectifs ne peuvent pas être transportés, déplacés ou affectés.

2. Terre sacrée (Sacred ground)

Version de la coupe du monde 2025



Mise en place

- 1) Placez une élévation (grand, dégagé, haut, pas de couvert) au centre du terrain.
- 2) Chaque joueur sélectionne un élément de terrain dans la table générale des terrains, le plaçant complètement entre L et 2x L de son bord de plateau, et plus loin que C de tous les autres éléments de terrain. Aucun autre terrain n'est placé ou déplacé (même par des règles spéciales).

Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur place une unité à M du bord de son plateau, suivi du deuxième joueur qui fait de même. Les joueurs placent à tour de rôle des unités jusqu'à ce que les armées soient placées.
- 2) Le premier joueur commence la partie avec 3 dés. Les 5 dés restants sont retirés du jeu pour ce tour. Le second joueur dispose de 5 dés SAGA pour son premier tour, les 3 autres sont retirés du jeu pour ce tour.

Règles spéciales et score

A partir du deuxième tour, les joueurs déterminent leurs points de conquête à la fin du tour de l'adversaire. Les points de conquête (p.6 Livre des batailles cf rappel ci-dessous*) sont calculés pour les unités sur l'un des trois éléments de terrain. Seules les figurines sur ou partiellement sur l'élément de terrain comptent.

Par exemple, si à la fin du tour de votre adversaire, il y a quatre figurines de votre unité de huit guerriers sur le premier terrain, deux de vos gardes du foyer sur le deuxième et votre seigneur de guerre sur le troisième, vous obtenez quatre points de conquête ($2+1+1=4$)

Le nombre maximum de points de conquête par terrain est égal au numéro du tour en cours. Par exemple, au quatrième tour, chaque terrain génère un maximum de quatre points de conquête. Tous les points de conquête sont comptabilisés et notés à la fin de chaque tour après le premier.

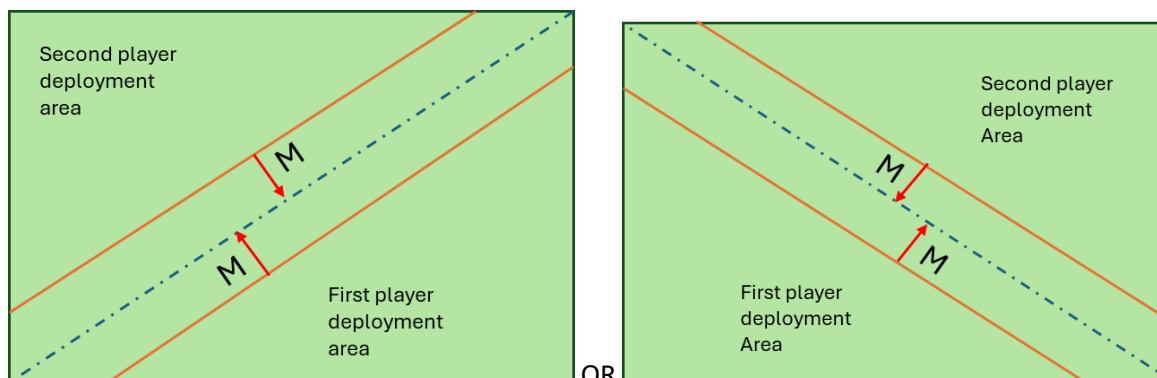
Fin de la partie

La partie se termine à la fin du sixième tour. Un joueur doit avoir 3 points de conquête de plus que son adversaire pour gagner, sinon c'est un match nul. Sinon, c'est un match nul.

*Points de conquête : additionnez la valeur de chacune des figurines restantes.	
3 ou moins	0
4 à 6	2
7 à 9	4
10 ou plus	6
Gardes ou unité héroïque	+1
Levées et/ou mercenaires	Divisez les points de conquête par deux
Unité avec la règle présence	+1

3. Colère des seigneurs de guerre (Wrath of the warlords)

Coupe du monde Allemagne 2023, crédits au concepteur du scénario original : Mirco Wenning



Mise en place

Le terrain est mis en place selon la méthode universelle (p. 8 Livre des batailles)

Déploiement et début de partie

- 1) Une fois le terrain placé, divisez la table en diagonale. Les coins de la ligne sont déterminés par le premier joueur. Chaque joueur place ses unités dans la zone de déploiement qui comprend son bord de plateau, complètement à l'extérieur de M de la ligne diagonale.
- 2) Le premier joueur place la moitié de ses unités dans sa zone de déploiement. Le deuxième joueur place toutes ses unités, puis le premier le reste de ses unités.
- 3) Le premier joueur commence avec 3 dés SAGA disponibles (les dés restants sont retirés pour le premier tour). Le deuxième joueur commence avec 5 dés SAGA, (les dés restants sont retirés pour le premier tour).

Règles spéciales

Mettez de côté toutes les pertes qui ne se produisent pas dans la phase 6 d'une mêlée. Lorsque les points de massacre sont déterminés à la fin de la partie, ces figurines comptent comme des levées.

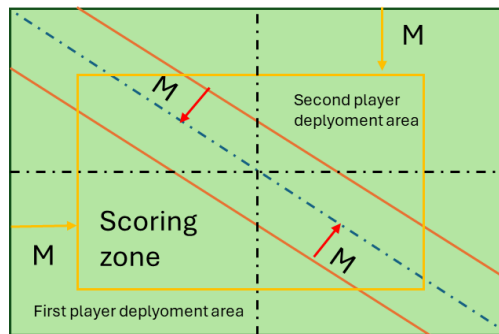
Fin de la partie

Après la fin du 5ème tour, sur un jet de dés de 4+, il y a un autre tour. Les figurines dans leur propre zone de déploiement à la fin de la partie comptent comme des levées détruites.

Les joueurs comptent des points de massacre, si l'un d'eux a au moins 10 points et 3 de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

4. Dirigez le champ de bataille (Rule the battiefied)

(Grande Mêlée Polonoise 2023) Crédits au concepteur du scénario original : Jan Raszyński



Mise en place

Tracez une ligne imaginaire entre deux coins opposés. Le premier joueur choisit une moitié. L'autre moitié revient au second. Placez le terrain selon la méthode Universelle (p. 8 Livre des batailles), en veillant à ce que tous les éléments du terrain soient à plus de C de la ligne imaginaire.

Déploiement et début du jeu

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes égaux. Il déploie le groupe avec son seigneur de guerre sur sa moitié du plateau, à plus de M de la ligne imaginaire. Le deuxième joueur déploie ensuite toute sa bande de guerre sur sa moitié, à plus de M de la ligne. Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa bande de guerre sur sa moitié, à plus de M de la ligne imaginaire.
- 2) Avant que le premier joueur ne commence sa première phase d'ordre, le deuxième joueur lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de bataille.
- 3) Le premier joueur reçoit son assortiment complet de dés.

Règles spéciales et score

Les joueurs marquent des points de massacre en éliminant des figurines et en contrôlant des quartiers du plateau.

Un joueur contrôle un quart s'il a plus d'unités non mercenaires et non épuisées générant des dés Saga dans ce quart. Les unités doivent être à plus de M des bords du plateau et exclusivement dans un quart. Les points pour contrôler les quarts sont comptabilisés après le premier tour et à la fin du tour de chaque adversaire.

Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour les marqueurs d'objectif pendant leur propre tour ou le premier tour de leur ennemi. Après leur premier tour, un joueur marque pour chaque quart qu'il contrôle à la fin du tour de son adversaire :

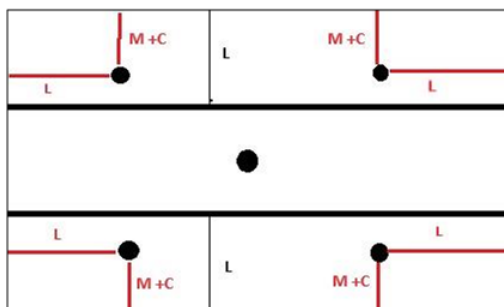
- 1 pt pour le quart contenant uniquement leur propre zone de déploiement.
- 2 pts pour l'un des quarts contenant les deux zones de déploiement ou celle de l'adversaire.
- +1 pt pour chaque quart où au moins la moitié de leurs unités de contrôle est de l'infanterie.

Fin de la partie

Après cinq tours, les joueurs comptent les points de massacre. Un joueur gagne s'il a au moins 10 points de massacre et 3 de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.

5. Brandissez vos bannières (Raise The Banners)

(Grande Mêlée Polonoise 2024) Crédits au concepteur du scénario original : Jan Raszyński



Mise en place

- 1) Commencez par placer 5 marqueurs objectifs. Un objectif au centre de la table, les 4 autres sont à L des petits bords et à M + C des grands bords de table.
- 2) Placez les éléments de terrain selon la méthode universelle (p 8 du Livre des Batailles). Les éléments de terrain doivent être à plus de C de tout objectif.

Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie son premier groupe, qui doit inclure son Seigneur, entièrement à L de son bord de table.
- 2) Ensuite, le deuxième joueur déploie la totalité de sa bande entièrement à L de son bord de table.
- 3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa bande entièrement à L de son bord de table.
- 4) La partie débute par le tour du premier joueur. Avant que le premier joueur ne débute sa première phase d'ordres, le second joueur lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de combat.

Règles spéciales

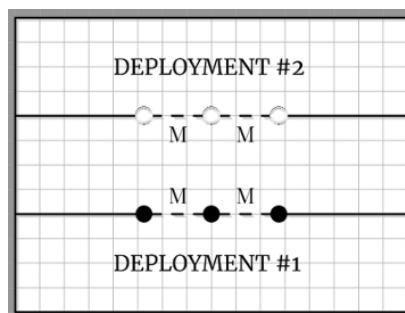
- Au début de la partie, chaque joueur plante automatiquement sa bannière sur les objectifs dans sa zone de déploiement. Le marqueur d'objectif central est neutre (contrôlé par aucun joueur.)
- Pour planter sa bannière sur un objectif neutre ou remplacer la bannière du joueur adverse par la sienne, une unité du joueur dont c'est le tour doit s'activer pour un mouvement et terminer son activation au contact socle à socle du marqueur d'objectif.
- Les unités de Mercenaires ne peuvent pas planter la bannière de leur joueur. En revanche, elles peuvent retirer la bannière du joueur adverse en terminant une activation de mouvement au contact socle à socle d'un marqueur d'objectif. Auquel cas, le marqueur d'objectif devient neutre.
- Les activations de manœuvre ne permettent pas de planter ou de retirer une bannière. Lors de leur premier tour, les joueurs ne peuvent pas planter ou retirer de bannière. Les joueurs ne peuvent pas planter ou retirer de bannière d'un marqueur d'objectif tant qu'une unité ennemie générant un dé Saga est en contact socle à socle avec le marqueur d'objectif.

Fin de la partie

À la fin de la partie, chaque joueur fait le total des points de massacre pour les figurines ennemies éliminées. Ce total est plafonné en fonction du nombre de marqueur d'objectif où les joueurs ont hissé leur bannière à l'issue de la partie. Chaque joueur peut marquer 5 points de massacre, plus 5 points par marqueur d'objectif où sa bannière est plantée à la fin de la partie. Par exemple, si un joueur a planté sa bannière sur 2 objectifs, il pourra marquer 15 points de massacre maximum. Après que les joueurs ont joué chacun 5 tours complets, on détermine le vainqueur. Un joueur gagne s'il a 3 de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.

6. Briser le mur de boucliers (To Break a Shieldwall)

(Grande Mêlée Polonoise 2024) Crédits au concepteur du scénario original : Jan Raszyński



Mise en place

- 1) Chaque joueur place 3 marqueurs d'objectif sur la table, à L de son bord de la table. Le premier est placé au centre. Les autres sont placés à côtés gauche et droite, à une distance de M.
- 2) Placez le terrain selon la méthode universelle (p. 8 Livre des batailles) à plus de C de tout objectif.

Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur déploie la moitié de ses unités, y compris le Seigneur de guerre, à L du bord long de la table. Aucune unité des deux joueurs ne peut être déployée en contact avec les objectifs.
- 2) Ensuite, le deuxième joueur déploie toute sa bande à L de son bord de table.
- 3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa bande à L de son bord de table et commence la partie. Avant de commencer, le 2eme joueur peut lancer et placer 3 dés sur son plateau de bataille.

Règles spéciales et score

- 1) Les joueurs marquent des points de Massacre comme et également en déplaçant les marqueurs d'objectif.
- 2) Les marqueurs d'objectif peuvent être capturés et déplacés comme décrit dans le Livre des batailles page 17.
- 3) À la fin de chacun de ses tours après le premier, un joueur marque 2 points pour chacun de ses marqueurs d'objectif entièrement situés dans la moitié de plateau adverse ou 3 points pour chaque objectif entièrement déplacé dans la zone de déploiement adverse.
- 4) Si le marqueur est porté par une unité au moment du score, toutes les figurines de l'unité doivent se tenir entièrement dans les zones de score pour marquer. L'unité qui détient l'objectif n'a pas d'importance.
- 5) Les unités peuvent capturer et déplacer les marqueurs d'objectifs ennemis, mais les joueurs ne marquent des points que sur leurs propres objectifs situés dans la moitié de table adverse.

Fin de la partie

Après six tours joués par chaque joueur, la partie se termine. Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur additionne le score de sa bande en points de massacre et les points marqués pour les objectifs.

Résumé de la règle de capture de marqueurs d'objectif p 17 du livre de bataille

Une unité terminant une activation de mouvement au contact d'un marqueur d'objectif peut choisir de le capturer. Retirez le marqueur de la table. Une unité portant un objectif se déplace et charge comme sur un terrain accidenté (distance maximale de C). Aucune capacité Saga ni règle spéciale ne permet à une unité de se déplacer de plus de C. Les unités qui ne peuvent pas se déplacer sur un terrain accidenté, comme les chars ou les chariots, ne peuvent ni se déplacer ni charger une fois qu'elles ont capturé un objectif. Une unité avec un objectif ne peut pas se déplacer via une capacité spéciale.

Une unité portant un objectif ne peut pas s'activer pendant le tour de l'adversaire, quelle qu'en soit la raison. En mêlée, l'unité gagnante peut choisir de s'emparer d'un objectif détenu par l'unité adverse. Si elle est éliminée, une unité laissera l'objectif à la place de la dernière figurine retirée. Une unité ne peut détenir qu'un seul objectif et ne peut pas choisir de l'abandonner ou de le transmettre à une autre unité amie.

Foire aux questions

Quand dévoilez-vous vos 6 points si le tournoi permet des listes à 7 points ?

Au même moment pour les deux joueurs, après l'attribution du scénario.

Dans colère des chefs de guerre, si je tue un seigneur de guerre avec une attaque de tir, comment cela compte-t-il ?

Le seigneur équivaut à 1 figurine de levée.

Comment traitez-vous les objectifs ?

Les objectifs sont traités comme des terrains découverts, mais vous ne pouvez pas terminer votre mouvement dessus. Vous pouvez donc vous déplacer et tirer à travers eux librement, mais vous ne pouvez pas rester immobile dessus.

Faut-il effectuer des échanges de demi-points déjà dans la liste ?

Non, vous le faites à chaque partie.

Pour déterminer qui devient le premier joueur, faut-il procéder à un tirage au sort ?

Non, le gagnant du tirage au sort devient le premier joueur.

Comment mettre en œuvre les règles spéciales qui permettent de mettre en place des décors supplémentaires ?

Certaines unités ou règles spéciales permettent de mettre en place des décors supplémentaires. Ces derniers sont placés après la mise en place des terrains dictés par le scénario, en commençant par ceux du premier joueur. Les terrains spéciaux et additionnels ne peuvent pas être placés à C d'un élément de terrain ou d'un marqueur objectif. S'ils ne peuvent pas être placés, ils sont perdus tout simplement.

Plus de dés Saga ?

Comme cela est écrit dans la faq du livre de bataille, le fait qu'un joueur ne génère plus de dés Saga ne met pas automatiquement fin à la partie. Jouez les tours suivants et comptez les points normalement. Pour préserver l'équité du résultat final du tournoi, quoiqu'il arrive un scénario doit être joué jusqu'à la fin et ce même si une bande débute sa phase d'Ordres sans aucun dé Saga à lancer.

Comment jouer les activations réactions ?

Si le joueur a eu un délai convenable pour réagir et que son adversaire est en train de préparer son activation suivante, le joueur ne peut plus réaliser d'activation réaction. On considère que la fenêtre pour intervenir suite à l'activation précédente est passée. Ceci afin d'éviter que le joueur utilise les réflexions de son adversaire pour construire une réaction qui aurait dû intervenir à l'issue de la précédente activation.

Feuille de bande

Nom du joueur			Composition			
Faction (et éventuelle sous faction)			1..... 2..... 3..... 4..... 5..... 6.....			
Ronde et scénario	Opposant	Faction	Résultat (Victoire/ Nul / Défaite)	Goal average	Total goal average après cette partie	Total point de tournois après cette partie
1						
2						
3						
4						
5						