



## Guide du Jeu Organisé (Octobre 2017 - Octobre 2018)

MAJ 22/12/2017

Vivez et participez à l'histoire de Rokugan durant les événements officiels pour La Légende des Cinq Anneaux le jeu de cartes (L5A jce).

Le Jeu Organisé, c'est l'occasion de pratiquer votre jeu favori en magasin. Une large variété d'événements vous attend, des sessions de découvertes où vous pouvez apprendre à jouer ou améliorer vos compétences et même des tournois où votre sens de la compétition sera récompensé. Le Jeu Organisé s'efforce de rassembler les communautés de joueurs de l'échelle locale jusqu'à l'échelle mondiale en vous permettant de jouer à la Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de cartes le plus souvent possible et en rencontrant d'autres joueurs qui aiment le jeu autant que vous !

### **Vue d'ensemble**

À Rokugan, les sept Clans Majeurs sont unis derrière l'Empereur. Pourtant les luttes de pouvoir font toujours rage sur les champs de bataille et dans les cours des grands seigneurs. Chaque clan rivalise, manigance, manipule pour avoir une plus grande influence. Quelques clans se battent frontalement avec honneur tandis que d'autres agiront plus secrètement pour faire avancer leurs causes.

Durant les événements officiels du Jeu Organisé L5A jce, vous pouvez défendre votre clan favori! Arborez fièrement sa bannière et son rôle élémentaire pour rivaliser avec les autres joueurs ! Les clans seront classés de trois manières différentes : *La Faveur de l'Empereur* permet de déterminer quel clan va accueillir la Cour d'Hiver. *Le Classement Élémentaire* permet à chaque clan de prétendre à un second rôle élémentaire. *La Gloire* détermine le clan qui remporte une saison de Kotei.

Aspirez à la gloire parmi vos pairs ! Les joueurs les plus valeureux ambitionnent de remporter le titre prestigieux de Hatamoto pour rejoindre *le Sanctuaire des Braves!*

### **Le programme de lancement (Octobre – décembre 2017)**

Trois événements de difficultés progressives permettront aux joueurs de découvrir Rokugan dans leur magasin de jeu local. Tout commence avec *la soirée de lancement* en utilisant des paquets de 30 cartes sur le week-end de la sortie de la boîte de base (ou dans les quelques semaines qui suivent). Après la première Cour d'Hiver, début novembre 2017, l'événement *Convocation Impériale* permettra d'utiliser les règles spéciales consacrées des rôles des clans (voir par ailleurs). Le dernier de cette série d'événements, *La Voie des Cinq Anneaux*, donnera un aperçu aux joueurs d'un tournoi amusant et compétitif.

### **La Cour d'Hiver – Le Championnat du Monde (Chaque année en Novembre)**

Chaque mois de novembre, l'Empereur assiste à la Cour d'Hiver en récompensant le clan qui a gagné sa Faveur. Les prix et les décorations au Championnat du Monde rendront hommage à ce clan. Le meilleur joueur de chaque clan déterminera le rôle de Gardien ou de Quêteur de son clan pour l'année suivante. Le Champion du monde sera nommé Shogun et aura un choix important à faire pour l'Histoire future de Rokugan !

## La saison des Kotei Toshi Ranbo (Novembre 2017- Aout 2018)

À L5A jce, pas de championnats nationaux ou continentaux, mais à la place, il y aura les prestigieux Kotei et Grands Kotei. Ces tournois auront lieu dans le monde entier. Les meilleurs joueurs de chaque tournoi pourront prétendre au titre envié d'Hatamoto de leur clan. Les joueurs les mieux classés du tournoi recevront aussi une invitation personnelle pour la prochaine Cour d'Hiver. Les vainqueurs des grands Kotei remporteront un voyage tous frais payés pour la prochaine Cour d'Hiver.

## Événements en magasins (à partir de janvier 2018)

Chaque trimestre, les magasins de jeux locaux pourront acheter un kit trimestriel de luxe pour doter et récompenser leurs événements en magasin avec des lots officiels. Les formats de jeu sont libres : ligue hebdomadaire, ligue mensuelle, tournoi mensuel... Chaque kit trimestriel contiendra en plus de quoi doter un événement spécial thématique avec des conditions particulières pour mettre les joueurs à l'Épreuve.

## Les rôles des clans

Les Cinq Anneaux élémentaires sont les fondements du monde, mais ils représentent aussi différentes philosophies. Durant leur vie, les samurai des Clans Majeurs suivent différents aspects des Anneaux - la ruse de l'Air, l'endurance de la Terre, la férocité du Feu, l'adaptabilité de l'Eau, ou l'inspection du Vide – toujours dans le but de protéger ou de démêler les mystères associés aux anneaux. Avec le passage des saisons, les objectifs des clans changent en fonction des décisions de leur daimyo et des vents du destin. Les clans qui développent leurs défenses, cimentent leurs alliances et suivent la tradition sont plutôt des Gardiens. Les clans qui veulent aller de l'avant, qui veulent bouger les lignes et qui cherchent de nouvelles possibilités, sont plutôt des Quêteurs.



Un clan ne peut avoir qu'un seul rôle pour un seul élément. Chaque année durant la Cour d'Hiver, les meilleurs de chaque clan choisiront ce rôle durant la **Cérémonie des Rôles Élémentaires** qui aura lieu juste après la **Cérémonie d'intronisation du nouveau Shogun**.

Ce choix est important, car le rôle choisi sera le seul autorisé pour les événements officiels du Jeu Organisé L5A jce pour toute l'année en cours et cela aura un impact sur la construction des decks. Un rôle ne peut être choisi qu'une seule fois.

## Les rôles de Gardiens et des Quêteurs

Pour construire un deck de L5A, toutes les règles du guide de référence s'appliquent. Dans le cadre du Jeu Organisé officiel, il y a un ajout important concernant l'accessibilité des rôles de **Quêteur** ou **Gardien**. Pour chaque clan, le choix du rôle et de l'élément est en effet restreint aux choix qui ont été faits à la Cour d'Hiver précédente.

Tous les joueurs, membres d'un même clan, sont unis derrière la même bannière pour triompher en utilisant le rôle qui leur a été assigné par la Cour d'Hiver. Chaque rôle apporte des éléments de construction de deck, l'accès à certains types de cartes avec des mentions comme « Rôle Gardien uniquement » ou « Rôle Feu uniquement »

Il y a 10 rôles au total, un **Gardien** et un **Quêteur** pour chacun des 5 éléments.

- Le rôle de **Gardien** augmente la valeur d'influence de votre forteresse de 3, vous permettant d'inclure plus de cartes d'un autre clan dans votre deck. Durant la partie, après avoir défendu avec succès une attaque de l'anneau correspondant à votre rôle, vous gagnez un Destin.
- Le rôle de **Quêteur** vous permet d'inclure deux provinces de l'élément correspondant à votre rôle. Cette carte remplace celle d'une province d'un autre élément. Quand vous révèlez l'une de vos provinces de votre élément durant la partie, vous gagnez un Destin.

## Rôles actuels des clans (à partir de Novembre 2017)

La première grande **Cérémonie des Rôles Élémentaires** aura lieu à la Cour d'Hiver début Novembre 2017. Les rôles qui seront choisis à ce moment-là, seront valables jusqu'à la Cour d'Hiver 2018.

Nous tiendrons ce document à jour à chaque changement de rôle.

Rôle	Clan
Gardien de la Terre	Crabe
Quêteur de l'Air	Grue
Quêteur du Feu	Dragon
Gardien du Feu	Lion
Gardien du Vide	Licorne
Gardien de l'Eau	Phénix
Quêteur du Vide	Scorpion

Durant la cour d'Hiver 2018 et un événement en magasin, les joueurs auront aussi accès à un second rôle pour leur clan. *Le Classement Elémentaire* de chaque clan déterminera ce second rôle qui sera officialisé à la fin de la saison des Kotei Toshi Ranbo.

### Récompenses

Une dotation exclusive récompensera ceux qui auront l'honneur de choisir le rôle de leur clan, des pierres gravées aux symboles des éléments seront la preuve de l'impact de leurs choix. Les joueurs pourront les arborer fièrement pour rappeler à tous leur rôle dans l'histoire de Rokugan.



## Les Classements des clans

*Malgré leur loyauté indéfectible à l'Empereur, les conflits sont courants entre les Clans Majeurs. Chaque victoire sur un champ de bataille ou à la cour va influencer la façon dont les clans sont perçus par le reste de Rokugan. L'estime qu'on porte à un clan ou alors le mépris qu'il provoque, ont leur importance lors des négociations à la cour, pour recruter de nouveau samurai, mais aussi pour capter l'attention et la Faveur de l'Empereur.*



*Durant la saison **Toshi Ranbo**, les joueurs vont contribuer au classement de leur clan dans 3 catégories. Trois types de points vont récompenser les Kotei et détermineront au final trois classements et trois récompenses différents pour les clans à la Cour d'Hiver 2018.*

Ce document sera mis à jour avec les classements des clans après la Cour d'Hiver 2017.

### La Faveur de l'Empereur

L'Empereur accorde, l'honneur d'accueillir la Cour d'Hiver au clan qui a sa faveur. Cela veut dire, que l'Empereur, les familles Impériales, et une grande partie de l'administration impériale vont voyager jusqu' à la capitale du clan désigné et vont y séjourner, y tenir cour durant tout l'hiver. Des représentants de tous les clans seront aussi invités. Gloire et Honneur vont rejaillir sur le clan qui accueille la Cour d'Hiver.

En termes de jeu, cela se traduit par des décorations de salles, des goodies et des trophées aux couleurs du clan qui accueille la Cour d'Hiver lors du Championnat du Monde en Novembre. Avoir la Faveur de l'Empereur, c'est la certitude que les prix les plus prestigieux seront aux couleurs de votre clan favori, et que chaque joueur récompensé, se rappellera, à travers ses lots, la gloire de votre clan.



Les tapis de jeux offert à tous les joueurs de la Cour d'Hiver 2017 seront aux couleurs du clan du Dragon qui a gagné la Faveur de l'Empereur lors de la Gen Con 2017.

Seules le récit des victoires les plus impressionnantes et des défaites les plus honteuses arrivent jusqu'aux oreilles de l'Empereur. Les Hatamoto sont les représentants les plus glorieux de chaque Clan Majeur et leurs performances aux Kotei et aux grands Kotei sont les plus grandes sources de points de classement pour gagner la Faveur de l'Empereur. En de rares occasions, de grandes démonstrations de loyauté envers son clan par d'autres membres du clan pourront aussi permettre le gain de points additionnels pour la Faveur de l'Empereur.

- Un Hatamoto gagne 10 **points de Faveur** pour son clan pour chaque victoire durant l'Épreuve du Samurai et l'Épreuve du Magistrat durant un Kotei.
- Un Hatamoto perd 10 points de Faveur pour son clan pour chaque défaite durant l'Épreuve du Samurai et l'Épreuve du Magistrat durant un Kotei.
- Durant les grands Kotei, les gains et les pertes de points sont doublés.
- À chaque Kotei ou Grand Kotei, un ou plusieurs clans peuvent remporter jusqu'à 100 points de faveur pour une impressionnante démonstration de loyauté à leur clan.

### Le Classement Élémentaire

Après la cour d'hiver 2017, les meilleurs joueurs de chaque clan auront choisi le rôle et l'élément de leur clan pour la saison 2017 des Kotei durant *la Cérémonie des Rôles Élémentaires*.

Les rôles sélectionnés seront les seuls possibles pour chaque clan pour construire son deck. Toutefois, les joueurs auront la possibilité à la Cour d'Hiver, mais aussi durant un événement en magasins de déterminer un rôle élémentaire supplémentaire par un vote et par le Classement Élémentaire.

Les rôles attribués lors de la Cour d'Hiver pourront ainsi être attribués à un clan supplémentaire. Par contre, chaque rôle assigné par le Classement Élémentaire ne pourra l'être qu'une seule fois. On ne pourra avoir qu'un seul Gardien du Feu par le biais de ce classement par exemple (et un autre via le choix de la Cour d'Hiver).



Chaque joueur qui participe à un Kotei ou un grand Kotei, ou au side-event "Le Dojo des Disciples Honorables" dispose d'un vote pour le rôle élémentaire additionnel de son clan, parmi les 9 autres disponibles.

Chaque vote pour un rôle donne 10 **points Élémentaires** au clan qui détient déjà ce rôle.

Après le dernier Kotei de la saison Toshi Ranbo, le clan avec le **moins** de points élémentaires recevra comme rôle secondaire, le rôle pour lequel ces membres ont le plus voté. Ensuite, le clan suivant dans le classement élémentaires, recevra comme rôle élémentaire supplémentaire, celui encore disponible pour lequel ces membres ont le plus voté. L'opération est ainsi répétée pour les 5 clans suivants. Les égalités au nombre de votes dans un clan sont départagés par le nombre de vote total pour le rôle en question, puis en dernier recours aléatoirement.

### La Gloire

La finalité de la saison Toshi Ranbo reste la victoire finale. Le clan qui aura gagné le plus de **points de gloire** à la fin de la saison des Kotei remportera la saison et sera doté d'une nouvelle carte de jeu commémorative dans une future extension.

Chaque joueur qui atteint le Top 16 durant l'Épreuve du Daimyô gagne 30 points de gloire pour son clan. Le vainqueur du tournoi gagne 100 points de gloire de plus pour son clan.

Le clan qui gagne le titre de clan le plus honorable après l'Épreuve du Magistrat de chaque Kotei remporte 200 points de gloire. Ensuite, dans l'ordre du classement chaque clan remporte 20 points de gloire de moins que le clan qui le précède au classement du tournoi.

Pour obtenir ce classement du clan le plus honorable, on enregistre après chaque partie des Épreuves des Samurai et des Magistrats, le score d'honneur du joueur avec le plus d'honneur à la fin de la partie. En cas d'égalité, c'est le score du gagnant de la partie qui est enregistré. Le clan le plus honorable sera déterminé en additionnant ces scores et en les divisant par le nombre de joueurs inscrits pour ce clan au début du tournoi.

## Le Sanctuaire des Braves

Les meilleurs joueurs de L5A le jeu de cartes aspirent à recevoir gloire et honneurs. Ceux qui accomplissent des exploits au nom de leur clan deviennent des Hatamoto. Cette distinction accorde de nombreux prix ainsi que la reconnaissance de tous durant les Kotei et l'inscription dans **le Sanctuaire des Braves**.

### Devenir Hatamoto

Pour devenir Hatamoto, il faut participer à un Kotei ou un grand Kotei. À l'issue de la première journée de tournoi principal, le meilleur joueur de chaque clan sera proclamé Hatamoto. Durant les grands Kotei, deux Hatamoto par clan seront ainsi nommés contre un durant les Kotei.

Les finalistes des Kotei et grands Kotei gagneront aussi le titre d'Hatamoto.

Il existe d'autres moyens de devenir Hatamoto, comme atteindre le Top 4 de la Cour d'Hiver, ou alors sur des tournois spéciaux comme les tournois de lancement Kiku Matsuri de la Gen Con 2017, ou le Honored Preview event de Londres en septembre 2017. Si des tournois spéciaux de ce type ont lieu, cela sera précisé dans les récompenses du tournoi.

Ceux qui se reposent sur leurs lauriers sont condamnés à l'oubli. Les Hatamoto conservent leurs titres le temps de deux Cours d'Hiver après leur nomination. Ces joueurs d'élite doivent se rappeler continuellement au bon souvenir du peuple de Rokugan et accomplir de nouveaux exploits pour conserver leur titre année après année.

### Les devoirs d'un Hatamoto

Chaque Hatamoto est un fier représentant de son clan. S'il trahit son serment, et défend les couleurs d'un autre clan, il sera déchu de son titre.

Un nouvel Hatamoto reçoit un badge honorifique preuve de son rang et un tapis de jeu, avec le Mon (symbole héraldique) de son clan. Il a aussi accès à des places réservées pour la prochaine Cour d'Hiver.

Si un Hatamoto gagne à nouveau le titre d'Hatamoto avant la fin de son mandat, il ne reçoit pas de nouveau tapis, mais il reçoit une boîte à pions en bois précieux.



Quand un Hatamoto se rend à un Kotei, ou à la Cour d'Hiver, il sera salué par tous. Les Hatamoto seront présentés et nommés avec leur clan d'appartenance à tous les joueurs au début de l'événement.

Le Chant de Rokugan au début de chaque Kotei est dirigé par les Hatamoto présents.

Les Hatamoto bénéficieront d'un espace de rassemblement et de rencontre pour les remercier de leur présence.

Jouer contre un Hatamoto est un honneur, le battre est un exploit important. Tous joueurs battant un Hatamoto durant les rondes suisses d'un Kotei gagnera un badge de triomphe pour célébrer sa victoire sur un adversaire redoutable.

Chaque Hatamoto présent à un Kotei recevra un badge de triomphe pour le ramener chez lui. Il pourra annoncer au début de n'importe quel événement local que le premier joueur qui le bat gagnera ce badge, ou alors il pourra organiser un événement pour le faire gagner.

De plus, les victoires et les défaites des Hatamoto à chaque Kotei sont capitales pour son clan. Les résultats des Hatamoto ont un impact sur le classement des clans pour la Faveur de l'Empereur.

## Hatamoto de la saison Kiku Matsuri

Les premiers Hatamoto ont été nommés lors de la courte saison Kiku Matsuri composée de deux événements : Kiku Matsuri à la Gen Con en août 2017 et l'Honored Preview Event à Londres en septembre 2017. Leurs titres sont valables jusqu'à la Cour d'hiver 2018.

**Crabe** : Eoin Burke, Joe Habes, John Merholtz, Stefan Rockensüß, Todd Preissig,

**Grue** : David Winner, Devin Bell, Gregory Miguel Henriques (Fr), John Urbanek, Matthew LeGare.

**Dragon** : Agustin Garzino, Brad Emon, Chris Pottorf, Chris Vaccaro, Christopher Satkowski, Gunnar Traustason, James Balthis, Kilian C. Downey, M. Alexander.

**Lion** : Kyle Vankoevinger, Ryan Rocket, Timothy Wells,

**Phénix** : Jean-Baptiste Laroche (Fr), Matthew Beck, Nicholas Soto, Stephen Vann, Travis McDaniel, Trenton Selhorst.

**Scorpion** : Brian Benzel, David Lapp, Ernest Glaneman, Mark Armitage, Mathew Frye

**Licorne** : Jordan McClure, Benjamin Torell

## **La Saison des Kotei Toshi Ranbo (Novembre 2017- Août 2018)**

*Contribuez à la renommée de votre clan pour qu'il soit présent dans le cœur des habitants de Rokugan et à l'esprit des courtisans, en participant à la saison des Kotei.*

*Chaque Kotei est l'opportunité de gagner des points de classement pour votre clan favori, de démontrer votre loyauté et votre fidélité, mais aussi de gagner des prix uniques durant le tournoi principal. Les tournois side-events offriront d'autres occasions de jeux et possibilités de dotations.*

*Les 20 Kotei de la saison Toshi Ranbo de Novembre 2017 à Aout 2018 seront organisés partout dans le monde. Chaque participant pourra contribuer à la reconnaissance de son clan en contribuant par ses victoires ou choix aux trois classements des clans : La Faveur de l'Empereur, le Classement Élémentaire, la Gloire.*

### Organisation des tournois

#### **Tournoi principal**

Chaque Kotei et grand Kotei est divisé en 3 Épreuves successives. L'Épreuve du Samurai, l'Épreuve du Magistrat, et l'Épreuve du Daimyô. Certains grands Kotei auront deux journées 1. La journée 1A et la journée 1B, et une seule deuxième journée. Les joueurs ne peuvent s'inscrire qu'à la journée 1A ou à la journée 1B, pas les deux.

*L'Épreuve du Samurai* a lieu le matin de la première journée. Tous les joueurs inscrits participent à 4 rondes suisses. Ceux qui gagnent 18 points de tournoi pourront passer *l'Épreuve du Magistrat* l'après-midi.

*L'Épreuve du Magistrat* compte 3 rondes suisses de plus. Ceux qui ont marqué au moins 53 points de tournoi sont qualifiés pour *l'Épreuve du Daimyô*.

Les challengers des clans (le meilleur membre de chaque clan non qualifié), atteignent aussi *l'Épreuve du Daimyô*. Si un grand Kotei ne compte qu'une journée 1, il y a deux challengers par clan.

La première partie éliminatoire de *l'Épreuve du Daimyô* opposera les joueurs les moins bien classés pour atteindre un nombre de joueurs nécessaire pour une phase éliminatoire classique (8- 16- 32). Les meilleurs joueurs de la première journée auront un bye pour cette première partie.

Ensuite, à partir de la deuxième partie, on procède à un tableau en élimination directe classique, jusqu'à obtenir un champion.

#### **Récompenses du tournoi principal**

Il y a quelques différences entre la dotation des Kotei et des grands Kotei. Les prix marqués d'un\* ont une version pour les Kotei et des versions différentes pour les grands Kotei.

Chaque Hatamoto présent recevra un badge de triomphe Hatamoto. Chaque joueur qui battra un Hatamoto durant l'Épreuve des Samurai, ou des Magistrats recevra aussi ce badge de triomphe. Les performances des Hatamoto contribuent au classement par clan pour la Faveur de l'Empereur.

## Épreuve des Samurai (tous les participants – 4 rondes suisses – Jour 1 le matin)

Chaque participant recevra un tapis de jeu exclusif \*, un badge commémoratif, et 3 exemplaires de la carte promotionnelle du sceau de leur clan. Ils pourront aussi voter une fois pour choisir le rôle additionnel de leur clan.

Chaque joueur recevra aussi 4 exemplaires supplémentaires de la carte promotionnelle du sceau de son clan pour échanger avec ses 4 premiers adversaires de l'Épreuve.



## Épreuve des Magistrats (Au moins 18 points de tournois – 3 rondes suisses – Jour 1 l'après-midi)

Tous les joueurs qualifiés pour cette seconde Épreuve, reçoivent un jeton premier joueur en bois, trois exemplaires de la carte promotionnelle *Esprit Embrumé*, et un exemplaire de la carte promotionnelle de la voie de leur clan.

À l'issue de la troisième ronde de l'Épreuve des Magistrats, le meilleur joueur de chaque clan devient Hatamoto pour la fin de saison Toshi ranbo et la suivante. Chaque nouvel Hatamoto sera récompensé par des places réservées pour la prochaine Cour d'Hiver et son inscription au *Sanctuaire des Braves*.

Durant les grands Kotei, s'il n'y a pas plusieurs Jour 1, les deux joueurs les mieux classés de chaque clan seront proclamés Hatamoto.



## L'Épreuve du Daimyô (au moins 53 points de tournois ainsi que les challengers de chaque clan. Partie éliminatoire – Jour 2)

Tous les compétiteurs qui participent à cette Épreuve gagnent un cadran d'honneur acrylique et un exemplaire de la carte promotionnelle de la voie de leur clan. Chaque joueur encore en lice appartenant au clan le plus honorable à l'issue des deux premières Épreuves, reçoit une série de jetons Honneur en métal.

Durant un Kotei, les joueurs éliminés avant le quart de finale pourront participer au side-event *Le Dojo des Disciples Honorables*.

Durant un grand Kotei, les joueurs éliminés avant le huitième de finale pourront participer au side-event *Le Dojo des Disciples Honorables*.

Les joueurs qui atteignent le huitième de finale (top 16) gagnent un jeu de 5 jetons acryliques anneaux élémentaires recto verso.

Durant les grands Kotei, les joueurs des huitièmes de finale (top 16) gagnent une invitation pour la prochaine Cour d'Hiver

Durant un Kotei, les qualifiés en quart de finale (top 8) gagnent une invitation pour la prochaine Cour d'Hiver

Les joueurs qualifiés en quart de finale d'un grand Kotei remportent un set de cartes forteresses en plastique.

Une boîte à pions de jeux en bois, gravée avec le symbole de la saison de Toshi Ranbo récompense les demi-finalistes.

Les deux finalistes sont proclamés Hatamoto (si cela n'a pas déjà été fait) et ils reçoivent une invitation supplémentaire pour un ami pour la prochaine Cour d'Hiver. Le finaliste reçoit une plaque en couleur, commémorative de sa performance.

Le champion reçoit un trophée\* commémoratif de sa performance.

Les vainqueurs de grand Kotei auront leur voyage et leur hôtel payés pour la Cour d'Hiver.



## **Side-event Le Dojo des Disciples Honorables**

Ce tournoi commence en même temps que le tournoi principal le jour 2. C'est une opportunité supplémentaire de gagner une invitation pour la Cour d'Hiver pour ceux qui n'ont pas été qualifiés pour l'Épreuve du Daimyô. Il est composé de 6 rondes suisses.

Les joueurs éliminés de l'Épreuve du Daimyô avant le Top 8 (en Kotei) ou le top 16 (en grand Kotei) peuvent rejoindre Le Dojo des Disciples Honorables avec des byes pour chaque partie manquée.

Tous les participants reçoivent un pion de premier joueur en bois\*, un exemplaire de la carte sceau de leur clan, et un exemplaire de la carte de la voie de leur clan. Ils auront aussi un vote pour le choix du rôle élémentaire supplémentaire de leur clan.

Le vainqueur de chaque partie pendant les trois premières rondes, gagne un exemplaire de la carte promotionnelle *Esprit Embrumé*.

Chaque joueur qui marque 43 points remporte un cadran d'honneur acrylique.

Chaque joueur qui remporte au moins 52 points de tournoi remporte un set de jetons acryliques anneaux élémentaires et une invitation pour la prochaine Cour d'hiver avec un parchemin, preuve de sa performance.

## **Side-event Escarmouche**

Les tournois Escarmouche sont des tournois de 3 rondes suisses qui peuvent démarrer à tout moment durant un Kotei. Ils permettent aux joueurs de remporter de lots supplémentaires.

Le vainqueur de chaque partie pendant les trois rondes, gagne un exemplaire de la carte promotionnelle *Esprit Embrumé*.

Chaque participant à un side-event Escarmouche remportera une carte de la voie de son clan tant que l'Épreuve des Magistrats n'est pas commencée.

## **Gains de points aux différents classements pour les clans** **(Cf la section Classements des clans pour le détail des gains)**

### **La Faveur de l'Empereur**

Les points de Faveur sont gagnés ou perdus par les Hatamoto pour leur clan à chaque ronde du jour 1. Exceptionnellement des points de faveur seront attribués pour récompenser des démonstrations incroyables de fidélité envers un clan.

### **Le Classement Élémentaire**

Les points élémentaires servent à déterminer quel rôle élémentaire supplémentaire le clan va pouvoir utiliser durant deux événements importants : La Cour d'Hiver et un événement dédié en magasins. Chaque participant de Kotei dispose d'une voix pour voter pour ce rôle additionnel pour son clan. Les participants au side-event *Le Dojo des Disciples Honorables* auront un vote supplémentaire.

### **La Gloire**

Les points de gloire sont gagnés par ceux qui atteignent le Top 16 des tournois et par le champion du tournoi. Un classement du clan le plus honorable qui est obtenu par l'addition des scores d'honneur obtenus à chaque partie, pondéré par le nombre de participants de chaque clan, octroie des points de gloire supplémentaire.

## **Programme des Kotei de la saison Toshi Ranbo (MAJ 25/10/2017)**

Cinq des vingt tournois de la saison Toshi Ranbo seront des Grands Kotei avec des prix différents et plus de points à gagner pour les différents classements.

La finale de la saison aura lieu pendant le Grand Kotei de la Gen Con en août 2018. Le classement final des clans pour la prochaine Cour d'Hiver y sera dévoilé.

17- 19 Novembre 2017 : Grand Kotei de Philadelphie- États-Unis – Convention Cascade Games

1<sup>er</sup>-3 décembre 2017 : Kotei de Madrid – Espagne – Convention Game On

27-28 janvier 2018 : Kotei de Cork – Irlande – Convention Warpcon

14-15 avril 2018 : Kotei de Varsovie – Pologne

19-20 mai 2018 : Kotei de Dusseldorf – Allemagne

1<sup>er</sup>- 3 juin 2018 : Grand Kotei de Birmingham – Angleterre – Salon UK Games Expo.

2- 5 août 2018 : Grand Kotei d'Indianapolis – États-Unis – Salon Gen Con

# La Cour d'Hiver – Le Championnat du Monde

Chaque année, l'Empereur de Rokugan honore le Clan Majeur qui a sa faveur en lui offrant l'insigne privilège d'accueillir la Cour d'Hiver. Le championnat du Monde L5A jce a lieu durant cet événement chaque mois de novembre au FFG Game center de Minneapolis. Des prix fantastiques attendent tous les participants à ce point d'orgue d'une année de compétition. Le clan favorisé par l'Empereur est représenté et à l'honneur sur les lots exclusifs et les trophées!

Le Champion du monde est nommé Shogun. Il aura l'honneur et le privilège de faire un Choix qui va modifier l'Histoire de Rokugan et va influencer l'avenir de l'Empire. Les meilleurs joueurs de chaque clan décideront aussi du rôle élémentaire de leur Clan pour l'année à venir.

En 2017, la cour d'Hiver a lieu du 01 au 04 novembre.

## Organisation des tournois

### Tournoi principal

La Cour d'Hiver est constituée de trois Jours 1 distincts du 1<sup>er</sup> au 3 novembre 2017 : Jour 1Z le mercredi, Jour 1A le jeudi et Jour 1B le vendredi. Le jour 2 est le samedi 4 novembre.

Pour chaque jour 1, il y a 6 rondes suisses à jouer. Chaque joueur ayant totalisé au moins 34 points de tournoi est qualifié pour le jour 2

Le jour 2, les qualifiés vont jouer deux rondes suisses supplémentaires en conservant les scores de la première journée. Pour départager les égalités, la résistance du jour 2 sera consultée en premier, puis la résistance du jour 1. La résistance étendue du jour 1 sera utilisée comme ultime départage en cas d'égalité.

Les 16 joueurs les mieux classés après les rondes suisses sont qualifiés pour les phases éliminatoires en compagnie du joueur le mieux classé de chaque clan qui ne fait pas déjà partie du top 16. Ces derniers seront nommés les challengers des clans.

La première rencontre des éliminatoires opposera les challengers de clan aux joueurs du Top 16 les moins bien classés. Les 9 joueurs du Top 16 les mieux classés ne participeront pas à ce premier tour éliminatoire. Ensuite, le Top 16 final se joue en élimination directe pour déterminer le nouveau Champion du Monde et Shogun.

Pour clôturer la Cour d'Hiver, les joueurs les mieux classés de chaque clan participeront à la *la Cérémonie des Rôles Élémentaires* pour choisir le rôle élémentaire de chaque clan pour la saison Toshi Ranbo. En commençant par le nouveau Shogun, puis en poursuivant par ordre de classement, le représentant de chaque clan choisira un rôle encore disponible différent de celui que son clan avait lors de la Cour d'hiver. Chacun seront récompensés par une pierre représentant l'élément et le rôle choisi.

### Side-event La réception de la Cour d'Hiver

Cet événement est un espace de jeu libre que l'on peut intégrer à tout moment. Une zone de jeu est prévue dans l'espace événement du Radisson Hotel où les joueurs pourront plus facilement trouver trois adversaires le mercredi 1er novembre de 9h00 à 21h00.

### Side-event Le départ de la cour du clan du Dragon

Ce tournoi aura lieu le dimanche 5 novembre. Il comptera 4 rondes suisses.

Les résultats contribueront la Gloire initiale et au Classement Élémentaire pour le classement des clans durant la saison Toshi Ranbo. Les joueurs peuvent utiliser le nouveau rôle élémentaire de leur clan ou l'ancien.

## Dotations

### Tournoi principal

Le Clan de Dragon a gagné la Faveur de l'Empereur à Kiku Matsuri, l'avant-première L5A jce à la Gen Con en août 2017. Il sera représenté sur de nombreux prix attribués la Cour d'Hiver cette année.

- Chaque participant recevra un tapis de jeu exclusif et un bonnet.
- Chaque participant recevra un exemplaire de la carte promotionnelle alternative Togashi Kazue. Pour les collectionneurs, des exemplaires supplémentaires seront disponibles sur *le Mur des Récompenses*.
- Chaque participant recevra 10 tickets récompenses pour sa participation.



- Chaque joueur recevra plus 10 tickets récompenses pour chaque partie gagnée pendant le premier jour. Ces tickets peuvent être échangés au *Mur des Récompenses* contre des dotations et des objets promotionnels. Le *Mur des Récompenses* contiendra des prix initialement distribués durant Kiku Matsuri.

- Les **Hatamoto** présents seront acclamés le premier jour. Vaincre l'un d'eux durant les rondes suisses est un glorieux exploit. Le joueur sera récompensé par un badge de triomphe Hatamoto.



- Après les rondes suisses des différents Jour 1. Le membre le mieux classé de chaque clan recevra un compteur d'honneur aux couleurs de son clan.

- Chaque joueur ayant totalisé au moins 34 points de tournoi gagne un ensemble de cinq jetons honorés et cinq jetons déshonorés et est qualifié pour le jour 2. Des sets supplémentaires de ces jetons seront disponibles sur le *Mur des Récompenses*.

- À l'issue de ces rondes suisses du jour 2, le meilleur joueur de chaque clan sera nommé **Hatamoto** de son clan pour la future saison Toshi Ranbo. Chaque Hatamoto gagne une place réservée pour les deux prochaines Cours d'Hiver et son inscription dans le *Sanctuaire des Braves*.



- Les 32 premiers joueurs à l'issue des rondes gagnent un tapis de jeu représentant Togashi Kazue. Chaque tapis indiquera à quel rang le joueur récompensé à terminer le tournoi.

- Les participants du Top 16 gagnent une médaille.

- Les 8 premiers joueurs gagnent une boîte en bois avec le Mon de l'estimé Clan du Dragon.

- Les 4 premiers concurrents gagnent une lithographie à encadrer représentant le champion du Clan de Dragon, Togashi Yokuni. Ils seront aussi nommés Hatamoto si cela n'a pas déjà été fait.

- Le finaliste gagne une plaque pour commémorer sa performance.

- Le champion remporte un trophée et tapis de jeu unique et est nommé Shogun pour la Saison Toshi Ranbo entière (2017-2018)! Le voyage, l'hébergement et l'entrée pour assister à la Cour d'hiver 2018 lui seront également offerts ainsi qu'à la personne de son choix. Il aura aussi le privilège unique d'effectuer un choix historique avec un impact sur l'histoire de Rokugan. Et pour finir, la plus grande récompense lui permettra d'inspirer la conception d'une carte pour la Légende des Cinq Anneaux: le Jeu de cartes et de collaborer avec l'équipe créative du jeu!

- Chaque participant à la *Cérémonie des Rôles Élémentaires* en clôture de la Cour d'Hiver reçoit une pierre représentant l'élément et le rôle qu'il a choisi pour son clan.



### Side-event La réception de la Cour d'Hiver

Les participants recevront un exemplaire de la carte promotionnelle Togashi Kazue. Cinq tickets récompenses seront aussi attribués à ceux qui finissent leurs parties.

Les tickets récompenses sont utilisables pour obtenir des lots sur le *Mur des Récompenses*.

### Side-event Le départ de la cour du clan du Dragon

Dix tickets récompenses seront attribués à chaque participant Dix tickets récompenses seront aussi attribués à chaque victoire.

Les tickets récompenses sont utilisables pour obtenir des lots sur le *Mur des Récompenses*.

Les résultats enregistrés contribueront au classement des clans pour la saison Toshi ranbo.