



MANIFESTE DES RENCONTRES DYSTOPIQUES

OLOMOC

INTRODUCTION

Le contrôle d'Olomòc et de ses secrets est un combat de toutes les nuits pour les différentes cabales impliquées. Et certaines de ces nuits peuvent être plus mouvementées qu'à l'habitude pour qui souhaite s'en faire le Coordinateur.

Ce Manifeste est pensé comme le guide de référence pour organiser des Rencontres dystopiques Olomòc. Il sera mis à jour régulièrement au regard des évolutions du jeu et des retours des joueurs.

En tant que guide il est pensé pour aider à l'organisation ou servir d'inspiration. Il ne faut donc pas hésiter à l'adapter avec des règles personnalisées.

QU'EST CE QU'UNE RENCONTRE DYSTOPIQUE ?

Une Rencontre Dystopique est un format de jeu organisé qui permet à un groupe de joueurs de s'affronter lors de plusieurs parties non pas pour un objectif de classement individuel mais pour défendre les intérêts de leurs factions favorites tout en influant sur l'avenir du jeu OLOMOC.

Le Coordinateur

Chaque rencontre est gérée par un organisateur qui est responsable de son bon fonctionnement.

La Loi comme ligne de conduite

Les règles utilisées sont celles de la dernière version en téléchargement sur le site internet d'Occicat games et ce en incluant les éventuels erratas et la FAQ présente sur le site.

MODÉLISME

Toutes les figurines de personnages utilisées doivent être des figurines officielles de la gamme Olomòc. Elles peuvent faire l'objet de conversions.

Jouer avec des figurines peintes est fortement recommandé pour le plaisir des yeux et l'expérience de jeu ! C'est au Coordinateur d'indiquer si la rencontre doit se jouer avec figurines entièrement peintes ou non.

Prix de peinture et de modélisme

Il est conseillé de mettre en avant les talents artistiques des participants lors de chaque rencontre. A ce titre il peut être organisé un prix de peinture qui récompense la plus belle cabale et/ou le plus beau Bloc (table).



MISE EN PLACE

Le Coordinateur doit prendre contact avec Occicat games pour obtenir :

- une zone dédiée à sa rencontre dystopique sur le “Bloc” du site internet
- un salon dédié de discussion sur le Discord officiel
- une communication d’Occicat games sur les réseaux sociaux afin de mobiliser le plus de joueurs possibles pour cette rencontre.

QU’EST CE QUE LE BLOC ?

Le Bloc est le support de suivi de toutes les parties de OLOMOC jouée pendant l’année que ce soit dans un cadre amical, familial ou d’un évènement organisé (tournoi ou rencontres dystopiques).

Pour se faire, rien de plus simple, chaque joueur doit renseigner les résultats des parties qu’il a joué sur la zone correspondante à son cadre de jeu (amical ou évènement particulier).

Ces résultats renseignés ont un double intérêt :

- Tenir à jour des statistiques de jeu toujours sympa à consulter comme par exemple le % de victoire de tel ou tel faction ou rang 3.
- Faire évoluer l’avenir du jeu ! Car oui, chaque partie enregistrée influencera l’avenir du jeu et notamment la création de nouvelles figurines alternatives en lien avec les factions victorieuses.

Occicat games publiera aussi plusieurs fois dans l’année les “Dossiers du Bloc” qui mettront en avant les faits d’armes plus ou moins glorieux des joueurs.



CONTEXTE



BLOC



ZONES



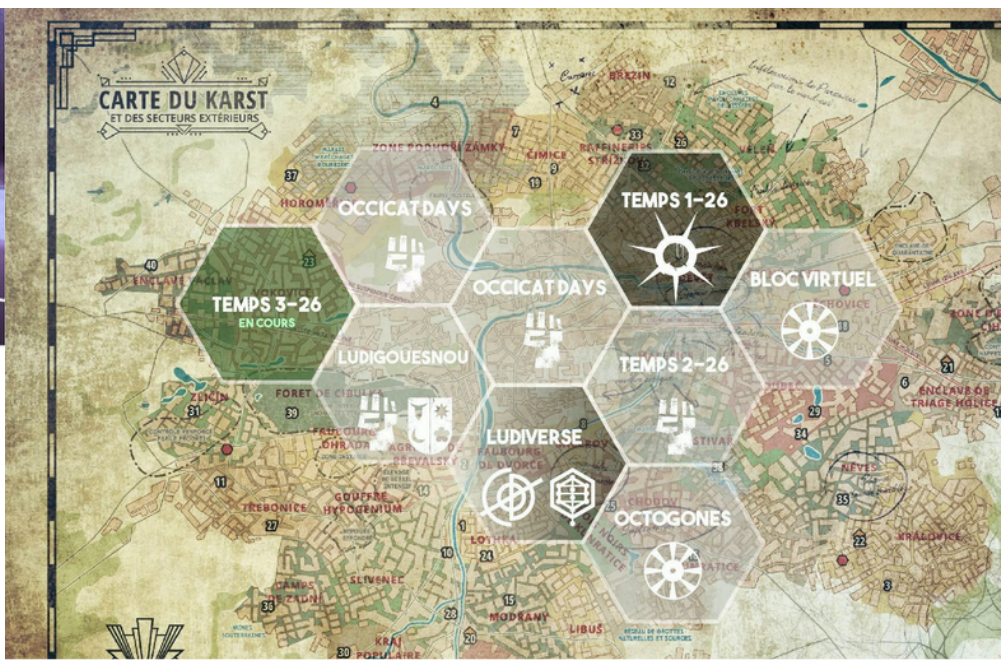
SAISIR UN AFFRONTEMENT



DONNÉES DU BLOC



	Lumière	57,33%		Ténèbres	42,67%
	Cable Dykovienné	9,33%		Autres	22,67%
	Famille Urkaras	10,67%		Ligue de Maisel	20,00%
	Loups de Libus	10,67%		Blockaus Devet	0,00%
	Réseau Rubin	26,67%			



CHOIX DES FACTIONS ET CONSTITUTION DES CABALES

Chaque participant doit avant le début de la rencontre indiquer son choix de faction et constituer :

- Pour les parties en 1vs1 : deux cabales (3 rouages + équipements/dons) qu'il souhaite jouer.
- Pour les parties en 2vs1 : deux cabales selon les règles du mode Intrication (pour rappel : 2 rouages de rang différents) et ce en utilisant seulement les rouages et équipements/dons utilisés dans ses cabales pour le 1vs1.

Ces éléments sont à renseigner sur la feuille de ronde prévue à cet effet à la fin de ce document. Le référentiel de Factions à jour est à retrouver dans la section ressource du site internet d'Occicat games.

Au début de chaque ronde, simultanément avec son adversaire, chaque joueur devra choisir une de ses deux cabales qu'il souhaite jouer.

RONDES DE JEU

Nombre de rondes

Chaque rencontre se compose de 4 rondes de jeu, qui correspondent chacune à une partie d'OLOMOC.

Temps de jeu d'une ronde

Il est recommandé de prévoir 1H30 de temps de jeu pour chaque ronde, mise en place incluse. Lorsqu'il ne reste plus que 15 minutes de temps de ronde, "le Coordinateur" annonce "dernier cycle".

Les joueurs doivent terminer le cycle en cours et considérer que la partie se termine à ce cycle-ci même si ce n'est pas le dernier.

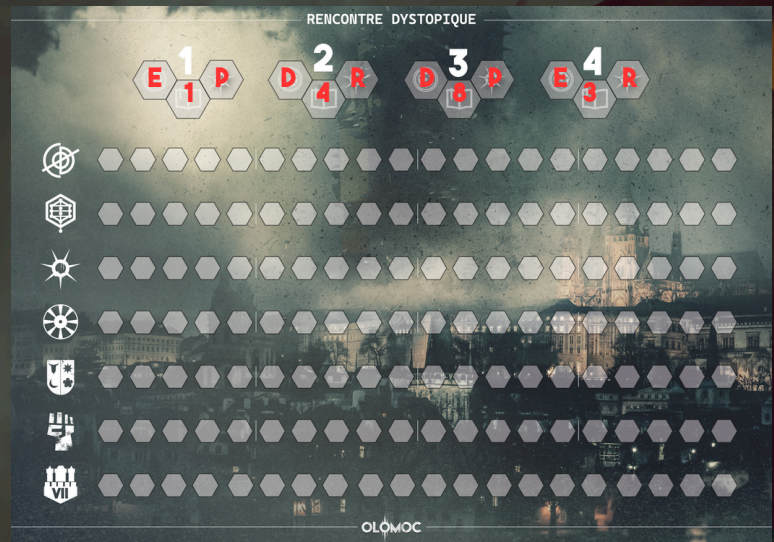
Lorsque "le Coordinateur" annonce la fin du temps de jeu, les joueurs finissent de jouer la phase de planification en cours puis la partie s'arrête.



CHOIX DES AGENDAS, ARTEFACTS, MINISTÈRES

Nous recommandons que le Coordinateur avant la rencontre :

- Détermine aléatoirement ou non pour chaque ronde le trio : Agenda, paquet Artefact, paquet Ministère qui sera joué.
- Puis les note sur la feuille de suivi de la rencontre selon leur numéro/lettre :
Agendas : numéro d'agenda
Artefact Rogues : R
Artefact Parasites : P
Ministères Désinformation : D
Ministères Endoctrinement : E



A noter qu'en cas d'agenda Visites, ce sera obligatoirement l'Artefact Rogues qui sera joué.

APPARIEMENTS

L'appariement des joueurs peut se faire selon :

- Une méthode propre au Coordinateur.
- En utilisant l'application de gestion des appariements à retrouver sur le Bloc en ligne.

Cette dernière respecte les critères suivants d'appariement par ordre de priorité :

- 1/ Ne pas affronter un joueur qu'on a déjà affronté (sauf en 2 contre 1)
- 2/ Ne pas participer à une partie multi-joueur si on en a déjà faite une
- 3/ Ne pas affronter un joueur de la même faction
- 4/ En 2 contre 1, constituer les équipes en favorisant un binôme de joueur de la même faction.

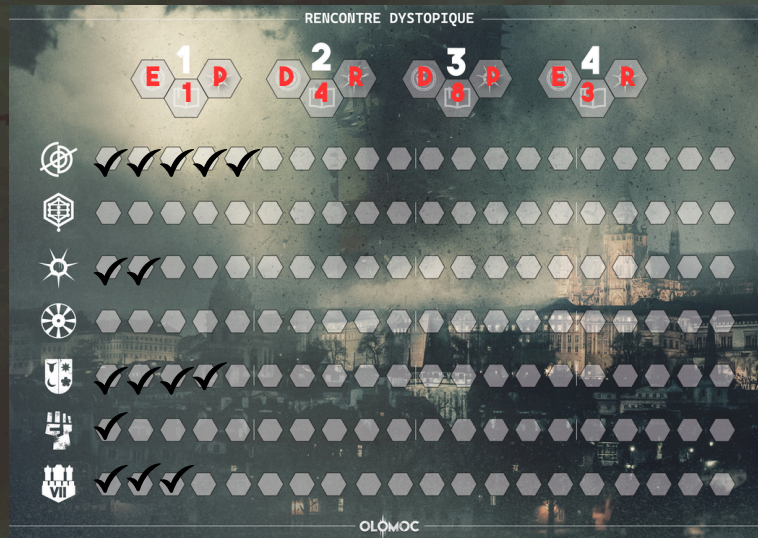
Nombre impair de joueurs

S'il y a un nombre impair de joueurs lors d'une rencontre dystopique, pas d'inquiétude et peut-être même tant mieux ! Certains joueurs disputeront en conséquence des parties en mutli-joueurs lors de certaines rondes (en 2 vs 1).

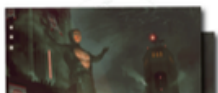
RÉSULTATS DES RONDES

A la fin de chaque partie jouées, le gagnant :

- Sur la feuille de suivi des rencontres coche une case de victoire pour sa faction. En cas de partie multijoueur, l'équipe gagnante coche deux cases de victoire Une pour chacune des factions gagnantes. S'il s'agit deux fois de la même faction, il faut donc cocher deux cases de victoire pour cette faction.



- Sur le Bloc online, enregistre les résultats de la partie jouée dans la zone correspondante à la rencontre dystopique.



CONTEXTE



BLOC



ZONES



SAISIR UN AFFRONTEMENT

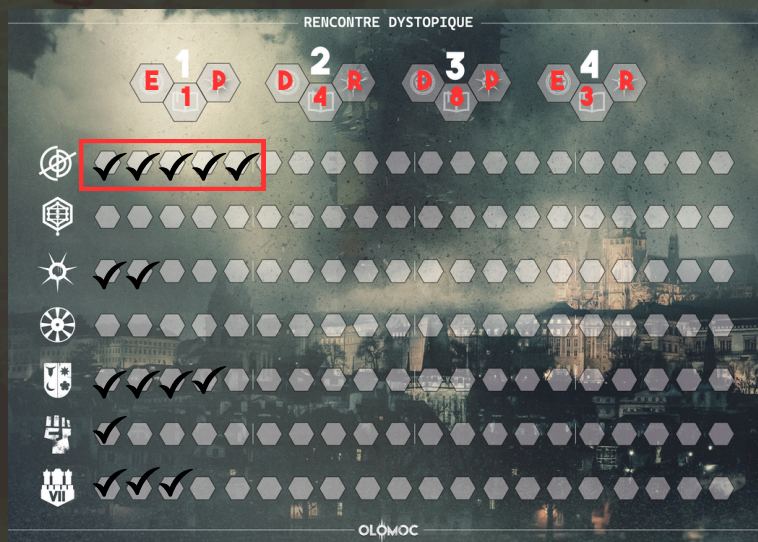


DONNÉES DU BLOC



FIN DE LA RENCONTRE DYSTOPIQUE

A la fin de la 4ème ronde, le Coordinateur prend note de la faction ou des factions (en cas d'égalité) qui possèdent le plus de victoire. Cette ou ces factions remportent donc les Rencontres dystopiques ainsi que les joueurs qui ont joués pour cette ou ces factions.



ADMINISTRÉ :



FACTION :

CABALE 1

RANG 1 :

EQUIPEMENT :

RANG 2 :

EQUIPEMENT :

RANG 3 :

EQUIPEMENT :

CABALE 2

RANG 1 :

EQUIPEMENT :

RANG 2 :

EQUIPEMENT :

RANG 3 :

EQUIPEMENT :

RONDE 1 ADVERSAIRE(S) :

RONDE 2 ADVERSAIRE(S) :

RONDE 3 ADVERSAIRE(S) :

RONDE 4 ADVERSAIRE(S) :

PRIX PEINTURE :

PRIX BLOC :



FEUILLE DE RONDE

2

3

4

