

CHALLENGE TERCIOS
SAUMUR 25-26- juin 2022
Musée des Blindés -1043 route Fontevraud, 49400 SAUMUR

Dans le cadre du musée des blindés de Saumur, nous organisons une convention amicale couvrant la période Renaissance, sur la règle TERCIOS - Liber Militum et Kingdoms.

LOGISTIQUE

Parking à l'extérieur du musée et possiblement dans l'enceinte du musée.

La rencontre se déroule dans l'enceinte du musée. Le petit déjeuner, et le déjeuner se prendront sur place, mais il n'y aura pas de service de restauration/bar additionnel en dehors de ces créneaux.

Espace non fumeur.

L'inscription au challenge donne droit à la visite du musée, libre pendant tout le week-end.

0. PRE-INSCRIPTION & RESERVATION

Dès la publication de la présente communication, pré-inscription à faire auprès de Franck Cieur - cieurfranck@gmail.com.

Le nombre de places est limité à 12 joueurs.

Les inscriptions définitives seront enregistrées une fois les listes d'armées reçues et validées.

Date limite d'envoi des listes d'armées : **11 juin.**

Participation aux frais : 10€/personne, comprenant le café du matin, le sandwich des midis, et l'entrée du musée pour les deux journées.

1. REGLE

La règle TERCIOS, d'origine espagnole, a eu une traduction anglaise officielle, et des versions françaises non officielles. Il est apparu que les joueurs se trouvant dans des régions différentes avaient parfois des versions ou interprétations différentes sur certains points de règle.

Un travail de compilation et d'alignement des méthodes est engagé entre différents clubs (Toulouse, Rouen, Limetz) pour conduire à une version commune.

Cette version ne constituera pas une version officielle adoubee par le créateur, mais le dénominateur commun d'une communauté naissante de joueurs. Elle sera la référence utilisée lors de la convention.

Cette version de la traduction française de la règle TERCIOS qui fera foi lors de cette convention - et le cas échéant quelques précisions spécifiques - sont disponibles sur le blog de Thierry Molière :

<http://figs.over-blog.com/2022/05/tercios-en-vf.html>

Les listes d'armées seront à choisir dans les livrets Tercios et ses extensions. Pour faciliter, un fascicule regroupant toutes les listes de Tercios et Kingdoms, a été finalisé. Il est lui aussi disponible sur le Blog de Thierry Molière (voir ci-dessus).

Les listes possibles sont :

1. Saint Empire Romain Germanique
2. Royaume d'Espagne
3. Protestants Allemands

4. Royaume du Danemark
5. Royaume d'Angleterre
6. Royaume de France
7. Principauté de Transylvanie
8. Royaume de Suède
9. Provinces Unies
10. Anglais Royalistes
11. Anglais Parlementaires
12. Anglais Covenantaires
13. Ecossais Montrose
14. Confédération Irlandaise
15. Communauté Polono-Lithuanienne
16. Tsarat de Russie
17. Empire Ottoman
18. Royaume de Hongrie
19. Royaume de Croatie
20. Cosaques
21. Tartares

L'objectif principal de cette convention est de prendre du plaisir en poussant du plomb autour d'une règle ludique et originale. Ce type de convention permettra aussi de progressivement arriver à une compréhension commune et consensuelle des points de règle et façons de jouer. Il y aura donc probablement des différences qui se lisseront petit à petit. L'arbitrage aura à coeur de favoriser un consensus et une consistance des décisions.

2. ECHELLE, FIGURINES & SOCLAGE

Echelle : 15 mm

Figurines peintes.

La profondeur minimale des socles sera de 4 cm, mais les joueurs peuvent aussi avoir des socles faisant 6 cm de profondeur. Carrés de piquiers seront sur des socles de 12cm x 12 cm.

Par équité entre les différents soclages possibles, il est convenu qu'un Régiment de déplacement 4", s'il était derrière et aligné au début de son mouvement à un autre Régiment, ne pourra pas le traverser perpendiculairement, puisqu'il ne pourrait pas le faire complètement - que son socle soit de 4 cm ou bien de 6 cm de profondeur. Bien sûr cela ne pose plus de problème avec une carte Ordre En Avant!.

Chaque participant amènera une armée parmi les listes disponibles dans les livret ci-dessus, et indiquera l'option choisie le cas échéant : par exemple compagnies (Tercios) ou bien compagnies (Kingdoms).

3. LISTES D'ARMEES

Les listes d'armées devront être envoyées à Franck Cieur, adresse : cieurfranck@gmail.com

Les listes seront budgétées à 1500 points maximum, commandements inclus.

Les budgets à utiliser sont décrits dans les listes d'armées mentionnées ci-dessus.

Les listes devront préciser les vertus et traits des commandants.

Un exemple de format utilisable pour les listes d'armées est disponible sur le Blog de Thierry Molière (voir ci-dessus).

4. FAIR PLAY

Cette convention n'est pas un tournoi et par conséquent ne générera pas de classement.

Les joueurs imprimeront leur liste d'armée qu'ils montreront à leur adversaire une fois les armées déployées.

Pour faciliter la compréhension, nous encourageons les joueurs à écrire sur des petits cartons, et rendre visible, les vertus et traits de leurs commandants. Tout autre moyen clair et non ambigu de les représenter est accepté.

5. APPARIEMENT ET SCENARI

Les joueurs seront répartis au départ en deux groupes selon des critères, à ce stade, non divulgués.

Les appariement seront déterminés à l'avance en évitant les rencontres entre partenaires habituels, et si possible, entre armées identiques.

La convention comprendra 4 batailles - deux le samedi et deux le dimanche.

Au début de chaque bataille, les joueurs procèdent à la constitution des terrains.

Une fois les terrains constitués (voir ci-dessous), un tirage sera effectué pour déterminer le type de scenario. L'ensemble des tables joueront le même scenario lors de chaque round.

6. ELEMENTS DE TERRAIN ET FIGURINES

Les joueurs amèneront leurs éléments de terrain, qui devront représenter le plus fidèlement possible les terrains. De plus, ils seront de dimension conforme à la fiche terrain qui se trouve sur le Blog de Thierry Molière (voir ci-dessus).

Les joueurs décriront les troupes à leur adversaire au moment où ils les placeront sur la table. Les figurines devront le plus possible correspondre à la liste, en particulier l'armement.

En cas de différence, un signe distinctif clair est vivement encouragé pour faciliter la mémorisation par le partenaire.

Les figurines devront être peintes, la convention se déroulant dans le cadre d'un musée national, du public sera susceptible de regarder les tables.

7. HORAIRES

Samedi

Ouverture des portes : 10h

Début de la première partie : 10h30

Fin de la première partie : 13h30

Déjeuner (sandwichs) servi à partir de 13h30-14h00

Début de la deuxième partie : 14h00

Fin de la deuxième partie : 17h00

Dimanche

Ouverture des portes : 10h (horaire sera possiblement avancé à 9h, si la direction du musée le confirme le samedi soir. Dans ce cas de figure, tous les horaires seront avancés d'une heure).

Début de la troisième partie : 10h30

Fin de la troisième partie : 13h30

Déjeuner (sandwichs): 13h30-14h00

Début de la quatrième partie : 14h00

Fin de la quatrième partie : 17h00