



1. Descriptif du sujet

- Nom du jeu vidéo : Hearthstone
- Lien internet pour télécharger et jouer : <http://eu.battle.net/hearthstone/fr/>



- Le concours se déroulera sur un format championnat. Chaque joueur rencontrera tous les autres candidats en 1 contre 1. La règle de points est la suivante :
 - Une partie gagnée = 3 points
 - Une partie nulle = 1 point
 - Une partie perdue = 0 point
- Chaque partie est formatée à 15 minutes maximum. À l'issue de ces 15 minutes, le match est arrêté. Le candidat qui a obtenu le plus de points de vie est déclaré gagnant. Un candidat peut gagner une partie avant les 15 minutes en faisant tomber son adversaire à 0 points (K.O.).

2. Durée de l'épreuve: 6h00

- Jour 1 : environ 3 heures de match.
 - Jour 2 : environ 3 heures de match.
- La durée maximale d'une partie est de 15 minutes.

3. Consignes

- Avant le concours, les candidats auront créé un compte sur le jeu Hearthstone pour pouvoir participer. Nous conseillons aux candidats de préparer en amont des jeux de cartes pour chaque personnage : Le premier jour du concours, ils pourront choisir les 3 personnages avec lesquels ils joueront.
- Au début de l'épreuve, le jury récupèrera l'ensemble des moyens de communication de chaque candidat (téléphone portable, téléphone connecté, tablette...), qui leur seront restitués à la fin. Les candidats pourront garder leurs lecteurs mp3 pour écouter de la musique après vérification du matériel par le jury.
- Les candidats surpris en train de regarder l'écran géant du stand ou à communiquer entre eux, avec une personne du public ou avec un outil de communication seront sanctionnés. Une pénalité de 5 points sur 100 sera infligée à la première infraction ; une seconde infraction entraînera l'exclusion du concours.

4. Principe de jeu

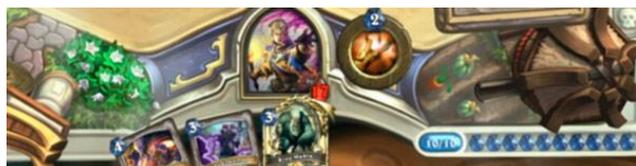
- Après avoir choisi une des 9 classes jouables du jeu, les joueurs utiliseront un deck de 30 cartes. Il pourra contenir deux exemplaires d'une même carte simple, mais sera limité à un seul exemplaire d'une même carte légendaire. Le deck pourra contenir plusieurs cartes légendaires pour autant qu'elles soient différentes. Il doit être composé à la fois de cartes identiques à toutes les classes et de cartes spécifiques à la classe choisie.
- Au premier tour, les joueurs reçoivent 4 cartes. Ils peuvent modifier certaines d'entre elles afin d'éviter d'avoir de grosses cartes impossibles à jouer en début de partie.



- Un tirage au sort détermine le joueur qui débutera la partie.
- La ressource utilisée dans le jeu est le cristal de mana. Il est représenté sur les cartes par la gemme bleue qui se trouve en haut à gauche de la carte. Il est utilisé pour invoquer les serviteurs et les sorts, et pour utiliser le pouvoir des héros ainsi que l'équipement.



- Vous débutez la partie avec un point de cristal de mana. À chaque tour, vous recevez un point de mana supplémentaire. Le maximum de cristaux de mana collectés dans le jeu est de 10.



- Chaque héros dispose d'une compétence propre qui lui coûte 2 cristaux de mana.
- Le héros peut utiliser sa compétence à chaque tour.
- Le héros s'accompagne de serviteurs dans la bataille grâce à des cartes serviteurs. Ceux-ci restent sur le champ de bataille et combattent pour le héros. Ils arrivent endormis sur le plateau de jeu et commencent à combattre au tour suivant. Le serviteur endormi ne pouvant combattre est représenté par un "Z" sur le plateau de jeu.



- Le serviteur attaque l'adversaire à concurrence du nombre indiqué sur la gemme jaune flanquée d'une épée en bas à gauche de la carte.



- Le serviteur reste sur le plateau de jeu ou retourne dans la main jusqu'à ce qu'il soit détruit par l'adversaire. Il est détruit une fois que sa vie a atteint zéro ou lorsqu'il est touché par certains sorts.



- La vie d'une carte est représentée par la gemme rouge en bas à droite.
- Le serviteur peut avoir une compétence particulière. Elle est alors représentée par

une icône brillante.

- Le serviteur peut avoir un sous-type (bête, dragon, murloc, pirate, démon) qui l'influence.

- Le serviteur dispose d'une compétence fréquente et non fréquente. La première n'est pas définie sur la carte comme Provocation (Taunt), Cri de bataille (Battlecry),.... Elle est donc à connaître. La seconde est celle spécifiée sur la carte.

- Les cartes de sort n'ont pas de valeur d'attaque ou de vie. Elles sont jouées une seule fois et sont ensuite perdues.

- Les cartes d'arme/d'équipement ont une valeur d'attaque et de vie. Le héros utilise des cristaux de mana pour pouvoir porter cet équipement.

- Quand le héros porte un équipement, la carte de celui-ci perd un point de durabilité à chaque fois que le héros frappe.

- Il existe une différence entre les cartes portant une gemme en leur centre et les autres. Ces dernières sont des cartes basiques. Les autres sont des cartes plus précieuses. La couleur de la gemme indique la rareté de la carte.



- Le fond de la carte de sort détermine la classe à laquelle elle appartient. Ainsi : pourpre est pour le Démoniste, le bleu-vert pour le Mage, le bleu pour le Chaman, le noir pour le Voleur, le brun foncé pour le Guerrier, le brun clair pour le Druide, le blanc pour le Prêtre, le vert pour le Chasseur et le rose pour le Paladin. Le fond de couleur gris indique que la carte n'est dédiée à aucune classe.



5. Déroulement de l'épreuve

J - 1 (24 mars): La veille du concours, les candidats seront accueillis sur le stand par le jury. Un briefing sur le déroulement de l'épreuve sera organisé.

Jour 1 (25 mars): Le jury organisera un tirage au sort pour déterminer les duos.

Les candidats disposeront d'environ 3 heures de jeu. 15 minutes par match, 5 minutes de pause entre les matchs.

Jour 2 (26 mars): Les candidats disposeront d'environ 3 heures de jeu.

6. Règles pour départager les candidats

Sera déclaré vainqueur du concours le candidat qui aura totalisé le plus de points de vie sur les deux jours d'épreuve, puis deuxième et troisième dans l'ordre décroissant du total des points obtenus.

Dans le cas d'une égalité de points, un match sera organisé pour départager les candidats.

Résumé :

Chaque joueur rencontrera deux fois tous les autres candidats en 1 contre 1.

La règle de points est la suivante :

- Une partie gagnée = 3 points
- Une partie nulle = 1 point
- Une partie perdue = 0 point



Abi vous souhaite un bon concours !