

RÈGLEMENT DU CONCOURS DE PROGRAMMATION HIVEMINDER (LE « JEU ») DE MAN AHL

1. LE JEU

- 1.1. Le Jeu auquel vous allez participer est un jeu spécifique dénommé « HiveMinder » créé par AHL Partners LLP, l'organisateur du Concours de programmation de Man AHL (ci-après « **Organisateur** »).
- 1.2. Le Jeu se compose de plusieurs Plateaux de Jeu composés chacun de 64 cases hexagonales (les « cases ») assemblés sur une Grille de Jeu (plus de détails sont fournis au paragraphe 2).
- 1.3. A tout moment, il y aura sur les Plateaux de Jeu des éléments fixes, comprenant des ruches et des fleurs. Il y aura également différents éléments volants (les « **Éléments Volants** ») tels que des abeilles, des reines des abeilles et des graines qui se déplacent sur la Grille de Jeu autour des Plateaux de Jeu et qui les traversent.
- 1.4. Chaque joueur dispose d'un Plateau de Jeu et contrôle les Éléments Volants qui se trouvent sur ce Plateau de Jeu. Les coups de chaque joueur sont à leur tour régis par la Soumission d'un Participant.
- 1.5. Un joueur remporte le Jeu en marquant le plus grand nombre de Points en 10 000 coups.
- 1.6. Les Points sont marqués à chaque fois :
 - 1.6.1. qu'une abeille récolte du nectar de fleurs et le rapporte à une ruche sur le Plateau de Jeu du joueur (deux points par portion de nectar) ;
 - 1.6.2. qu'une ruche est installée sur le Plateau de Jeu du joueur (100 points) ; et
 - 1.6.3. qu'une fleur est installée sur le Plateau de Jeu du joueur (50 points).
- 1.7. Les Points sont perdus à chaque fois :
 - 1.7.1. qu'une abeille meurt (3 Points sont perdus) sur le Plateau de Jeu d'un joueur ; ou
 - 1.7.2. qu'une fleur qui était auparavant installée sur le Plateau de Jeu d'un joueur se fane et disparaît (les 50 points précédemment marqués sont perdus).
- 1.8. **Ruches et fleurs**
 - 1.8.1. Les Points marqués et perdus pour les ruches et les fleurs sont gagnés par le joueur sur le Plateau de Jeu duquel elles se situent.
- 1.9. **Ruches**
 - 1.9.1. Au lancement du Jeu, une ruche apparaîtra de manière aléatoire sur une case choisie au hasard sur le Plateau de Jeu d'un joueur. Cette case sera la même pour tous les joueurs.
- 1.10. **Fleurs**

1.10.1. Au lancement du Jeu, une fleur apparaîtra de manière aléatoire sur une case choisie au hasard sur le Plateau de Jeu d'un joueur. Cette case sera la même pour tous les joueurs.

1.10.2. Une fleur a une durée de vie de 300 tours avant de se faner et de disparaître du plateau. Sa durée de vie augmente néanmoins de 30 tours à chaque fois qu'une abeille la butine.

1.10.3. Les fleurs peuvent être créées en semant des graines (plus de détails sont fournis au paragraphe 1.13).

1.10.4. Le nombre de portions de nectar produites par une fleur augmente de un à chaque fois que la fleur est butinée 10 fois, avec un maximum de cinq portions de nectar.

1.11. **Éléments Volants**

A chaque coup, un Élément Volant se déplacera suivant la même trajectoire qu'au coup précédent sauf si un joueur décide de le rediriger. Un joueur peut décider de modifier la trajectoire d'un Élément Volant par une rotation d'un angle de 60° maximum et ne dispose que de 0,2 secondes pour faire son choix. Si un algorithme n'a pas pris la décision de modifier la trajectoire dans les 0,2 secondes imparties, le tour est réputé être passé mais il n'est pas mis fin au jeu.

1.12. **Abeilles**

1.12.1. Les Éléments Volants abeilles sont générés de manière aléatoire dans chaque ruche selon la probabilité d'une abeille tous les 10 tours.

1.12.2. Une abeille cesse d'exister si elle se pose sur une case occupée par une ruche.

1.12.3. Une abeille récolte du nectar à chaque fois qu'elle butine une fleur et peut transporter jusqu'à cinq portions de nectar simultanément.

1.12.4. Chaque abeille dispose d'une barre d'énergie qui décroît à un rythme constant mais qui peut être rechargée en butinant une fleur.

1.12.5. Une abeille meurt si elle n'a plus d'énergie ou lors d'une collision avec une autre abeille.

1.13. **Reines des abeilles**

1.13.1. Un Élément Volant reines des abeilles est généré dans une ruche lorsque 20 portions de nectar y ont été déposées. Une reine des abeilles est par la suite créée à chaque fois que sont déposées 20 portions supplémentaires de nectar.

1.13.2. Les reines des abeilles se déplacent comme les abeilles normales et disposent de la même énergie.

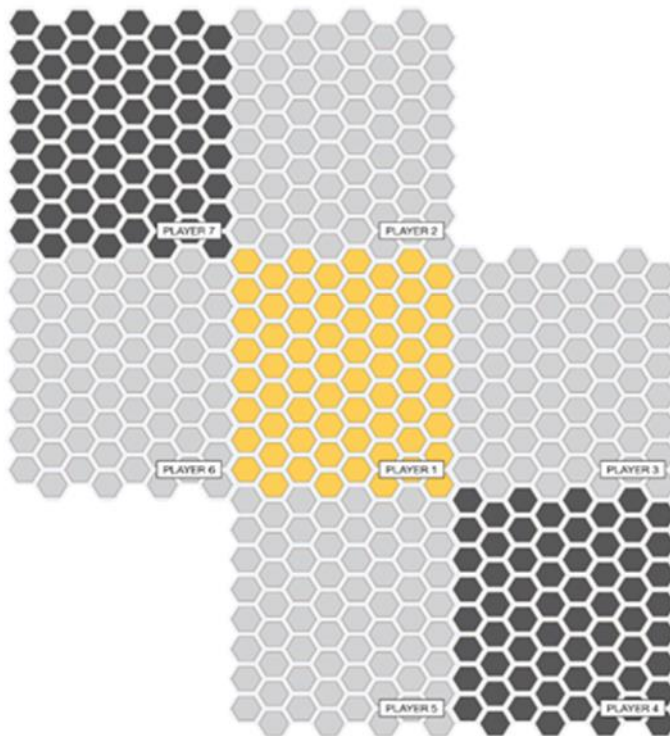
1.13.3. La reine des abeilles a la faculté de créer de nouvelles ruches. Une fois la nouvelle ruche créée, celle-ci créera des abeilles et le joueur peut l'utiliser pour y déposer du nectar. Le joueur dont le Plateau de Jeu accueille la création d'une nouvelle ruche gagne 100 points.

1.14. **Graines**

- 1.14.1. Une graine est créée par une fleur à chaque fois que celle-ci est butinée 10 fois.
- 1.14.2. Les graines se déplacent comme les abeilles mais ne disposent pas de barre d'énergie.
- 1.14.3. Les joueurs peuvent utiliser leur tour pour transformer une graine en fleur sur une case vide de leur choix.

2. LA GRILLE DE JEU

- 2.1. Le diagramme ci-dessous illustre la manière dont sont disposés les sept Plateaux de Jeu les uns par rapport aux autres sur la Grille de Jeu.



La structure tridimensionnelle signifie que le Plateau de Jeu de chaque joueur sera à tout moment réputé occuper la position centrale (c'est à dire qu'il sera le Plateau de Jeu en jaune).

- 2.2. Les Éléments Volants peuvent se déplacer hors des frontières du Plateau de Jeu. Par exemple :
 - 2.2.1. les Éléments Volants du Plateau de Jeu du joueur 4 peuvent se déplacer du bas de ce Plateau de Jeu vers le haut du Plateau de Jeu du joueur 2 ; et
 - 2.2.2. Les Éléments Volants du Plateau de Jeu du joueur 6 peuvent se déplacer de la gauche de ce Plateau de Jeu vers la droite du Plateau de Jeu du joueur 7.

3. GÉNÉRAL

- 3.1. L'adresse de l'Organisateur est Riverbank House, 2 Swan Lane, Londres EC4R 3AD, Royaume-Uni.

- 3.2. Les termes employés sans être définis dans le présent règlement (le « **Règlement** ») auront la signification qui leur est attribuée par les conditions générales publiées sur le Site Internet du Concours de l'Organisateur (les « **Conditions Générales** »).
- 3.3. Le présent Règlement et les Conditions Générales s'appliqueront ensemble au Concours. En cas de conflit entre des stipulations du Règlement et des Conditions Générales, ces dernières prévaudront.
- 3.4. Le présent Règlement est régi par le droit anglais. Les parties se soumettent à la compétence exclusive des tribunaux d'Angleterre et du pays de Galles s'agissant des sujets liés au Jeu.