

ÉTAPES D'ACTIVATION



Pour activer un joueur, vous devez placer un jeton activation dans la zone correspondante sur la carte de ce joueur située sur votre plateau de coach. Si vous n'avez plus de jetons, vérifiez l'échelle de temps (1.01). Vous devez suivre les étapes d'activation dans l'ordre sans en sauter une seule (6.03).

1 1ère action Offensive

Le joueur actif doit réaliser l'une des actions suivantes.

Si le joueur est debout

MOUVEMENT EN 1ÈRE ACTION

Indiquez le mouvement du joueur en utilisant la figurine du joueur actif et les jetons de mouvement sans l'exécuter (1.04).

Jeton joueur actif

Jetons de mouvement



Si le joueur a un ou plusieurs jetons à terre

SE RELEVER

Retirez un jeton à terre (3.02).
Uniquement si le joueur n'est pas le porteur du ballon.

PASSE À TERRE

Vous devez déclarer le joueur à qui vous faites la passe. Souvenez-vous que les jets de dés sont faits à l'étape 5. Appliquez -2 en plus des modificateurs de distance. Si lorsque vous mesurez la distance de passe celle-ci est supérieure à 8", alors le jet de dés est annulé (3.03).

2 Défense

Chaque joueur en défense doit réaliser l'une des actions suivantes.

SANS mouvement défensif

SE RELEVER

Retirez un jeton à terre (3.02).

SE REPOSER

Retirez un jeton de fatigue face inactif. Si vous n'en avez pas, retournez un jeton fatigue actif côté inactif (4.03).

AVEC mouvement défensif (1.07), placez le jeton correspondant à côté du joueur.

! PRESSION

Les attaquants subissent -1 à leurs jets de dés pour chaque défenseur avec un jeton Pression dans les 2" de l'endroit où est réalisée l'action (1.06).

Les jets de dés sont faits à l'étape 5



PLAQUER

Action uniquement envers le porteur du ballon. Après votre mouvement, vérifiez si vous êtes en contact avec la trajectoire du porteur de ballon. Si ce n'est pas le cas, vous échouez à votre jet de dé et devez faire un jet de REF pour éviter de tomber à terre (1.21).



WOLER LE BALLON

Vous pouvez réaliser cette action de 3 façons, que vous devez spécifier lorsque vous déclarez l'action.

Voler le ballon d'un joueur à terre:

Si vous êtes au contact du joueur, faites un jet de CdB sans modificateurs.

Voler le ballon qui est à terre:

Si vous êtes au contact du ballon, faites un jet de CdB avec +4.

Voler le ballon au vol:

Si vous êtes sur la trajectoire d'une passe, faites un jet de CdB avec un modificateur de -2 (3.06).

3 Exécution du Mouvement

Le joueur actif exécute le mouvement indiqué lors de l'étape 1 (1.08).



Le joueur tente d'abord de se superposer au jeton de virage (s'il a été utilisé).



Le joueur tente ensuite d'arriver au contact du jeton de mouvement vert.

Note: le joueur ne se déplace que de sa valeur MVT lors de l'attaque.

4 2ème action Offensive

Le joueur actif doit réaliser l'une des actions suivantes.

MOUVEMENT EN 2ÈME ACTION

Vous pouvez vous déplacer jusqu'à la valeur max de votre MVT en attaque, dans n'importe quelle direction. Vous ne pouvez pas passer au dessus d'autres joueurs (1.10).

RAFFÛTER



Faites un jet de FOR, si vous réussissez le joueur plaquant reçoit un jeton À TERRE (1.20).

Critique: Le défenseur reçoit un jeton dommage sans faire de jet d'END.

PASSER

Vous devez déclarer le receveur de la passe et il NE PEUT PAS être en avant du passeur.

Faites un jet de CdB avec les modificateurs correspondant à la distance (2.01). Si le jet échoue, le receveur peut tenter de rattraper le ballon, prenant en compte les modificateurs correspondant pour la réception (2.02).

Critique: Déplacez le receveur de la passe de 2" dans n'importe quelle direction.

RAMASSER LE BALLON

Faites un jet de CdB avec un modificateur de +4 (3.05).

Les jets de dés sont faits à l'étape 5

MARQUER UN ESSAI

Uniquement si vous êtes en contact ou dans la zone d'en-but. Utilisez la 2nde valeur de CdB. Pour chaque jeton Fatigue (actif ou inactif) sur le joueur, appliquez -1 à votre CdB (4.04).

Après avoir tenté de marquer un essai, faites un coup d'envoi (5.03).

ESQUIVER

Faites un jet de REF. Si vous réussissez, déplacez le joueur de 2" dans n'importe quelle direction (1.19).

Critique: Déplacez de 4" au lieu de 2".

5 Mesure et jets de dés

Tous les jets de dés se font lors de cette étape.

MESURE

Vous ne pouvez rien mesurer avant cette étape, sauf pour la réalisation du 1er mouvement du joueur actif (étape 3).

Jeu d'équipe: Dans les jeux d'équipe, les secondes actions sont réalisées pendant cette étape dans l'ordre indiqué sur la carte.

JETS DE DÉS

L'ordre des jets de dés est toujours décidé par le coach attaquant.

6 Retrait des jetons

Retirer tous les jetons du terrain excepté les jetons À TERRE.



Les joueurs attaquants qui n'ont pas été activés peuvent retirer un jeton À TERRE.

Clarification: Un joueur À TERRE qui avait le ballon au début de l'activation est considéré activé pendant cette étape (1.11).



Postes

Chaque poste doit être occupé par un joueur qui a le symbole sur sa carte (6.06).



Ailier



Demi de mêlée



Arrière



Avant

Compétences par poste

Pas de côté: Le joueur jette 2 dés pour ESQUIVER.

Passe précise: Le joueur jette 2 dés pour PASSER (attention, pas pour PASSE À TERRE).

Massacre: Le joueur jette 2 dés pour RAFFÛTER.

Vision défensive: Le joueur se déplace de 2 fois sa valeur de MVT défensif.

Plaqueur expert: Le joueur jette 2 dés pour PLAQUER.

Ces compétences sont perdues tant que vous avez un jeton Fatigue actif.

Modificateurs de passe

Passe et réception.

Passe

0" a 2"	+4
2" a 4"	+2
4" a 8"	0
+8"	-2

Réception

0" a 2"	+2
2" a 4"	0
4" a 8"	-2
+8"	-4

Un seul modificateur est appliqué. Si la valeur est pile entre 2, appliquez le meilleur modificateur.

Jeu d'équipe

Résumé de l'utilisation d'une carte de jeu d'équipe (4.08).

- 1- Déclarez que vous allez utiliser une carte de jeu d'équipe et placez-la face cachée sur le terrain.
- 2- Placez le jeton d'activation dans la zone dédiée de la carte du joueur actif (porteur du ballon) sur le plateau de coach.
- 3- Indiquez quels joueurs seront activés pour ce jeu d'équipe.
- 4- Étape 1 de l'activation: souvenez-vous que vous indiquez uniquement le mouvement du porteur du ballon.
- 5- Étape 2 de l'activation: DÉFENSE, souvenez-vous que PLAQUER se fait uniquement sur le porteur du ballon.
- 6- Révélez la carte de jeu d'équipe et appliquez les effets en en-tête.
- 7- Étape 3 de l'activation: exécutez le mouvement de tous les joueurs activés (dans l'ordre que vous souhaitez).
- 8- Étape 4 de l'activation: les actions sont indiquées sur la carte de jeu d'équipe, elles ne peuvent pas être changées.
- 9- Étape 5 de l'activation: appliquez dans l'ordre indiqué les actions décrites sur la carte en 2ème action, incluant les mesures et jets de dés nécessaires.
- 10- Étape 6 de l'activation: placez la carte de jeu d'équipe à côté du terrain, vous la récupérez lors du prochain coup d'envoi.

Fatigue

Les jetons Fatigue représentent la fatigue d'un joueur (4.01).

Il y a deux façons de recevoir des jetons Fatigue:

- 1- Au moment où un joueur reçoit le 3e jeton d'activation (pendant la même phase du temps).
 - 2- Lorsqu'indiqué par une compétence ou une carte.
- Lorsqu'un jeton Fatigue est donné, placez-le du côté actif à l'endroit prévu sur la carte du joueur présente sur le plateau de coach.

Si en raison d'effets de jeu vous devez recevoir un jeton Fatigue alors que vous avez un jeton Fatigue inactif, retournez simplement le jeton inactif du côté actif.



Actif



Inactif

EFFETS NÉGATIFS

La Fatigue produit des effets négatifs sur les joueurs, et ils sont cumulatifs:

- 1 **Fatigue** - Le joueur perd ses compétences de poste et d'entraînement
- 2 **Fatigues** - Le joueur ne peut se déplacer qu'une fois par activation
- 3 **Fatigues** - Le joueur subit -1 à ses caractéristiques FOR, CdB, REF et INT.

Souvenez-vous que ces effets sont cumulatifs: un joueur avec 3 jetons Fatigue subit les effets d'avoir 1, 2 ET 3 jetons Fatigue. Lorsqu'un jeton est inactif, il occupe toujours l'emplacement mais les effets négatifs ne sont pas appliqués.

Préparation du Match

Avant de jouer, réalisez les étapes suivantes(5.01).

- **Installez le terrain:** avec l'une des zones d'en-but en face de vous, vous devez aller marquer dans la zone opposée. Placez les gabarits, jetons et dés à portée de main. Mettez les plateaux de coach de chaque côté et l'échelle de temps à côté du terrain et à portée de chaque joueur.
- **Choisissez votre équipe:** choisissez les 4 joueurs qui joueront le match, prenez leurs figurines, leurs cartes et les cartes de jeu d'équipe.
- **Formez les decks de jeu:**
 - **Jeu individuel:** Prenez les cartes de jeu individuel génériques et celles de votre équipe, mélangez-les ensemble et placez ce deck face cachée près de votre plateau de coach. Piochez les 4 premières cartes du deck.
 - **Jeu d'équipe:** Prenez les cartes de jeu d'équipe génériques et celles de votre équipe. Choisissez 4 cartes parmi elles. Pendant la partie, vous jouerez avec ces 4 cartes. Vous pouvez les changer à la mi-temps.

Coup d'envoi

Le coup d'envoi met le ballon en jeu.

Les coups d'envoi ont lieu au début du match, au début de la seconde mi-temps, après avoir réussi ou échoué à marquer un essai.
Lorsqu'un coup d'envoi a lieu, vous devez déterminer quelle équipe le fait:
Début du match: Faites un jet d'arbitre. Le gagnant décide s'il veut que son équipe ou celle de l'adversaire fasse le coup d'envoi.
2nde mi-temps: l'équipe qui n'a pas fait le coup d'envoi en 1ère mi-temps.
Après un essai marqué: le coach défenseur décide.
Si le jet pour marquer un essai a échoué ou été annulé: le coach défenseur décide.
Avant de réaliser le coup d'envoi, les cartes de jeu d'équipe utilisées sont récupérées (5.03).

Mi-temps

Lorsque la 1ère mi-temps est terminée, suivez les étapes suivantes (6.02).

- **Tous les joueurs retirent un jeton Fatigue:** Retirez un jeton Fatigue, vous pouvez choisir celui que vous voulez, qu'il soit actif ou inactif.
- **Le coach change de stratégie:** Vous pouvez choisir 4 cartes de jeu d'équipe parmi les 8 disponibles.
- **Piochez de nouvelles cartes de jeu individuel:** Vous pouvez défausser autant de cartes de jeu individuel que vous le souhaitez, et piocher dans le deck des cartes de jeu individuel non utilisées jusqu'à en avoir 4 en main.