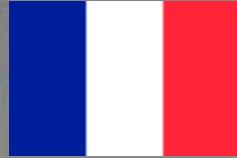


ラッシュ

TAKKUIRE

A CYBERPUNK
RUGBY GAME



INDEX

L'univers de Takkure– Page 4

Des joueurs de légende– Page 10

RÈGLES

Premier Contact– Page 12

Premiers Pas– Page 18

Passe et Jeu d'équipe– Page 31

Le Carré de la Mort – Page 34

4 contre 4 – Page 38

Match d'entraînement – Page 43

Pour de vrai, Match complet – Page 46

Glossaire et Tableaux – Page 50

CRÉATION ET ÉDITION

Créé par:



Édité par:



L'ÉQUIPE

Voici les personnes qui ont rendu Takkure possible:

- **Création et direction de projet:** Ramón Pérez “Sparco” (RamPer Design)
- **Production:** Daniel Pro Gil (Zenit Miniatures)
- **Illustration:** Héctor Millón (Kazu_Hec)
- **Sculpture:** Fernando Lago (Freddan114), David Pereira & Jose Pedrosa.
- **Mise en page:** Ramón Pérez & Kazu_Hec.
- **Design des terrains de jeux:** Hugo Rodríguez García.
- **Equipe de Développement et de test:** Daniel Domingo (Dioldien), Miguel Ángel Blanco Moreno (Miwi), Joan Ferragut (Ferra), Fernando López (Sir Nando) & Adrià Agustín (Hiperión).
- **Test:** Jonatan Reino (Asdepicas), Rodrigo Alonso (Rodro) & Víctor Elvira (Fictor).
- **Relecture du livre de règles:** Vicent Pavia Juan, Daniel Domingo & Catalina Lull.
- **Versión anglaise:** Mario Fariñas, Daniel Domingo, Nacho García Pérez & Randolph Johnson.
- **Versión française:** Nathanaël Delarge, David Ogea & Matthew Baboulin.
- **Fluff:** Mario Siles (Estetioseslahostia) & Ramón Pérez.
- **Vidéo:** Silvia Espadas (Magnet Videos).
- **Peintres:** Guillermo de la Calle (Giyepaints) & Berta Rodríguez (Bertaminiaturas).
- **Compagnies partenaires:** Dovige Scenery, Laser Army Scenery & Yedharo Models.
- **Test & Relecture:** les fans participants au patreon ORA Crítika et les membres du Bakunin Club, qui ont soutenu le projet depuis son tout premier jour.

A tous merci de rendre Takkure possible. Et merci à tous les autres qui ont donné leur avis et mis du leur pour faire de ce rêve une réalité.

LES BACKERS

Vous l'avez rendu possible, merci.

A
 A Edwards
 Aaron Farmer
 Abraham Olayo De Diego
 Adam Bienvenu
 Adri Nieto - Adrián Nieto Galindo
 Adriá Agustín Mora
 Adrián Alfonsín Gutiérrez
 Adrián Barrio
 Adrián Ruiz Picornell
 Adrián Santana Navarro
 Al Campbell
 Alan Bullard
 Alastair Duly
 Albano Castillo Callejas
 Alberto Abal
 Alberto Ríos Escobar
 Alberto Viera
 Alean Ricardo Gomez Paredes
 Alejandro Alberola Ibarra
 Alejandro Hevia
 Alejandro Rodríguez Monterroso
 Alejandro Sánchez Alarcón
 Alejandro Sesma Rangel
 Alexander Ludlam
 Alexandre Ducrocq
 Alfonso - Nuria Cortés Aránega
 Alfonso Mauro Usero González
 Alfredo Gil Reche
 Alfredo Hernández Sellés
 Allen Emlet
 Alonso Romero Carrillo
 Alun Edwards
 Álvaro De Lamo Pérez
 Álvaro García Colomo
 Andre Jeremy - Jérémy André
 Andrea Bufa
 Andrea Ernesto Boriani
 Andrea La Rosa
 Andreas Kiefhaber
 Andres Alonso Linares
 Andres Tapia Alonso
 Andres Tomas Ibañez
 Andreu Martínez Maestre
 Andreu Puig Costa
 Andrew Helson
 Andrin Würzler
 Angelica Lopez Lerma
 Anthony Pereda
 Antonio Beired Martin
 Antonio Diaz - Tonijor
 Antonio Dios Esponera
 Antonio Jesus Sánchez Pascual
 Aqua Calida Mykhailo Golovan
 Aric Hansen
 Aron Britchford
 Asier Campos Alvarez
 Attila Czifra
 Augusto E. Rodrigues
 Aurelio Juan Bueno Alvarez
 Austin Enriquez
B
 Baba Ghanoush - Nicolaj Wild
 Baki Hamna - Joshua Hamby
 Barry Gingell
 Bartomeu Servera Servera

Bartosz Rosa
 Ben Trenoweth
 Benjamin Preizal
 Bethan Nye
 Bialobos Pierre
 Brad Crawford
 Brian L Rooney
 Brian M Weisberg
 Burie Alain
C
 Cameron Michael Carlson
 Caracostas Nicola
 Carlo Bagnoli
 Carloni Cristian
 Carlos Guerrero Calatayud
 Carlos Pérez Juan
 Carlos Suazo López
 Charles Denham
 Charles Falcone
 Alejandro Alberola Ibarra
 Chris Bennett
 Chris Pijuan
 Chris Plaipe
 Chris Snyder
 Chris Zanelia
 Christian Burns
 Christian Westerholm López
 Christophe Fourrage
 Christophe Mathurin
 Christopher Broomfield
 Christopher Dinan
 Christopher Eberly
 Christopher Krajci
 Corey Sullivan
 Álvaro García Colomo
 Corvus Belli Sl
 Cotton Cedric
 Cristian Carloni
 Cristiano Santiglia
 Cristofer Cancellor Albalate
D
 Daniel Gaghan
 Daniel Gaumont
 Daniel McKinney
 Daniel Núñez Sánchez
 Daniel Otto
 Daniel T Murphy
 Daniele Verona
 Danilo Maruccia
 Danny Strahl
 Dario Martos
 David Anta De Frutos
 David Bea Lores
 David Cerdà Obrador
 David Fackelman
 David Fortes
 David Molla Monte
 David Mullen
 David Ogea
 David Polo Celma
 Denny Yan
 Derek Chien
 Derek J Sharpe
 Diego Esteban Gisbert
 Diego Fernandez Valbuena
 Donald O'bryan

Dr Gordon Watson
 Duthu Sylvère
E
 EbaN de Pedralbes
 Ed Churchman
 Edu Herbosa Cárcamo
 Edu Vidal Mata
 Egoitz Conte Aretxandieta
 Eliseo Garcia Martinez
 Elliot Hares
 Enrique Blasco Arnandis
 Eric Falsken
 Eric Harris
 Eric Hearth
 Eric Lamothe Legendre
 Ero Garcia Pleguezuelo
F
 Fabian Sellin
 Fabrizio Tripepi
 Fall Hyacinthe
 Familia Carballido Pérez
 Fernando Cazallas
 Fernando Liste Azpeitia
 Fernando López Toledano
 Florian Kaulfersch
 Francesc Mari Torrejón
 Francisco Javier Escobar Ordax
 Francisco José Morales Granado
 Francisco José Pando Martín
 Franz Baumdicker
 Fraser Mcfetridge
G
 Gabriel Pilon
 Gael Corral Bernárdez
 Gary Mcewen
 Gerard Puche
 Gémme Wüthrich
 Gian Lorenzo Madonna
 Gianluca Antonio Rigoni
 Giguete Marc
 Guillaume Bilodeau
 Guillaume Robert
 Guillemot Axel
 Guillermo De La Calle Aranda
 Gustavo Lobo
H
 Harald Griober
 Harlan Mcglinchey
 Harold Earl Mcammon Jr
 Harrison Lindner
 Haussaire Olivier
 Heah Khim Yong
 Hèctor Sanchis Mas
 Heydenreich Jeanne-Lise
 Hipolito Cabrera
 Hugo Lamosa Garrido
I
 Ivan Azcona Astiz
 Ivan Hervas Garcia
 Iván Portela López
J
 J Brian Andersen - Joseph
 Andersen
 J. R. Tracy
 Jacob Askeland
 Jahn Hermansen

Jaime Lopez Martinez
 Jakob Hildebrand
 James Cain
 James M Redmond
 James Mortimer
 James Webb
 Jamie Searle
 Jason E. Petrea
 Jason Fitzgerald
 Jaime Balaguero Bazataqui
 Lance Riera Genovart
 Javi Alba
 Javi López Gómez
 Javier Castellanos Frades
 Javier Cuenca
 Javier Garcia Bargaño
 Javier Velázquez Pastor
 Javier Vicente Morilla
 Jennifer Götz / Carlos Langa-Morales
 Jérémy Bongain
 Jeremy Goens
 Jerome Derien
 Jesús Álvarez Vergara
 Jesús Botello Gamo
 Fall Hyacinthe
 Jesus Coello
 Jesús Gómez Vargas
 Jim Negus
 Joan Rotger Bibiloni
 Joan Vallis De Padriens Amengual
 Joel L Bell
 Joel Ruiz Diaz
 Joel Traveller - Joel Tolbirt
 Jon Ander Otxoa De Zuazola
 Jon Gonzalez Ribadulla
 Jonatan Conesa Leñero
 Jonatan Reino
 Jonathan Hay
 Jordan Monestier
 Jorge Cristobal Mauleon
 Jorge Garcia Martin
 Jorge Jiménez Muñiz
 Jorge Martinez Amado
 Jorge Navarro Puche
 Jorge Piza Lloris
 Jorge Vega Lamas
 Jørn Marius Walle
 José Antonio Costa Rubio
 José Antonio Moreno Gómez
 Jose Carlos González
 José Cristóbal Ordoño Rubio
 Jose Enrique Cuello Gutierrez
 Jose Francisco Lopez Lopez
 José Manuel Delgado Nodar
 Jose Manuel Diaz Porras
 José Manuel Rodríguez Navarro
 José Manuel Rodríguez Navarro
 José Mañas Picó
 Josef Haydn
 Joseph Cerdà Baldó
 Joseph Pocs
 Joshua D Zakerski
 Juan Alberto Sánchez Costillo
 Juan Alejandro Hervás Valenzuela
 Juan Carlos Perez
 Juan Lois Rey
 Juan Manuel Moreno Barragán
 Juan Manuel Moreno Rivera
 Juan Marcos Garcia Perello
 Julio C. Molto Garcia
 Justin Freeman
 Justin Ragle

K
 Karim Zendougui
 Kees Dedeu Van Den Berg
 Kevin Witt
 Khi-Jon Chua
 Kieran Arnold
 Kyle Schweitzer
L
 Lai Kei Yi
 Lance Manstrong - Alan Passaro
 Lance Newton
 Leonard Wollenberg
 Leonardo Almandoz Aspas
 Luca Ganazza
 Luis Alberto Alonso Marín
 Luis Pérez Gramaje
 Luke Weston
M
 Magdalena Czarnicka
 Manuel Castellanos Cantera
 Manuel Rodríguez Becerra
 Marcin Biczyski
 Marco Antonio Saldon Guerrero
 Marco Tescari
 Marcos Diaz Delgado
 Marcos Peñalver Rodriguez
 Marcus Berg
 Marcus Ervin
 Mark Atkinson
 Mark Rickell
 Mark Sherman
 Marshall Hahn
 Mats Van Riezen
 Matthieu Feard
 Menno De Bode
 Michael A Michaelson
 Michael Galosi
 Michael Hochscheidt
 Michael Ordidge
 Michael Rossmassler
 Michael Schmitt
 Miguel Bolufer Labella
 Miguel Cámara Gil
 Miguel Narvaez Hidalgo
 Miguel Sánchez Rodriguez
 Mikel Gallego Rodrigo
 Miquel Pol Gomila
 Mykola Didyk
N
 Nathan R Hards
 Nathanael Delarge
 Nathaniel Skinner
 Nicholas Affinoti
 Nicholas Piper
 Nick And Jake - Jake Richmond
 Nick Rebergen
 Nicolas Chaumerliac
 Nicolas Morganti Navazo
 Norihisa Kontani
O
 Obadiah N Hampton
 Orlando Soage Sánchez
 Oscar Cid Lorenzo
 Oscar Clemente Barres
 Owen Bell
P
 Pablo Elizaga Puig
 Pablo Fernández García
 Pablo García Medina
 Pablo Gomez Lagunas

Pablo José López Mata
 Pablo Mayoral Izcue
 Pablo Murias Fernández
 Pablo Ruiz Valls
 Pascual Bosch Rosselló
 Pat Giles
 Patrick Mastrobuono
 Pau Miret
 Pau Prades
 Pau Reyneés Pujades
 Pedro Garcia Martinez
 Pere Antoni Pérez Muñoz
 Peter Lyons
R
 Rachel and Bryan Hunsberger
 Ramón Pérez Niño
 Randolph Johnson
 Randon Goble
 Raul Carril Estébanez
 Raúl Orgambidez Ramos
 Raul Sanchez Morillas
 Rhydan Sullivan
 Robert Burman
 Robert S Dawe
 Robert Skrzypiek
 Robey Jenkins
 Rodrigo Alonso Iglesias
 Roger Hernandez Rovira
 Romain Hanot
 Ross Nendick
 Rossignol Maxime
 Rubén Astudillo Ruiz
 Ryan Millledge
 Ryan Blair
S
 Samuel McClendon
 Samuel Vazquez Franco
 Santiago Botella Torres
 Santiago Perez Rodriguez
 Sascha Lillpopp
 Sébastien Rogge
 Sergio Jesus Gomez De Francisco
 Sergio Martinez Dominguez
 Shane Everly
 Shigeki Horaguchi
 Simon King
 Simon Powell
 Simon Teake
 Stefan Sova
 Stefano Ligeri
 Stephan Baasch
 Stephan Baasch
 Stephen Hinkoes
 Steven Le Bec
 Sven Schwarz
T
 Taylor Ekena
 Thomas Bonzeck
 Thomas Duenkel
 Thomas Hodgson-Cottingham
 Thomas Macdonald
 Thomas Rice
 Tim Ocock
 Timo Elsnar
 Tobias Dracup
 Tobias Fissenbert
 Tobias Schewe
 Tom Cuevas
 Tony Archielli
 Tony Miller

Tony Stretton
 Travis Allen
 Tuan-Kiet Hoang
 Tudor Iliescu
U
 Ulises Diaz Serrano
V
 Veijo Tuomisto
 Vicent Pavia Juan
 Vicente Juan Morey Ribot
 Victor Fernández Beltran
 Victor Montes Juarez
 Vispalie Vincent
 Vito Alonso Urbarrena
W
 Wallet Adrien
 Wesley Mccarter
 Will Stacey
 Will VonDomee
 William Youngblood
 Wojciech Pukrop
 Wojciech Zagórski
X
 Xavier Bodenand
Y
 Ylvain Blanc
 Yuan Tian
 Yuhki Kaneta
 Yuki Mizoguchi
Z
 Zadamov Vladislav
 Sergeevich
 A tous les backers qui ont complété leur pledge manager. Mais aussi à ceux nombreux qui ont collaboré en donnant € 1 ou une petite contribution qu'importe la somme.
 De plus, nous souhaitons bonne chance à ceux qui, à cause de la situation actuelle n'ont pas pu finaliser leur soutien, nous vous disons merci à tous.
 Et gros câlin à la famille de Ryan Glennon.

L'UNIVERS DE TAKKURE.

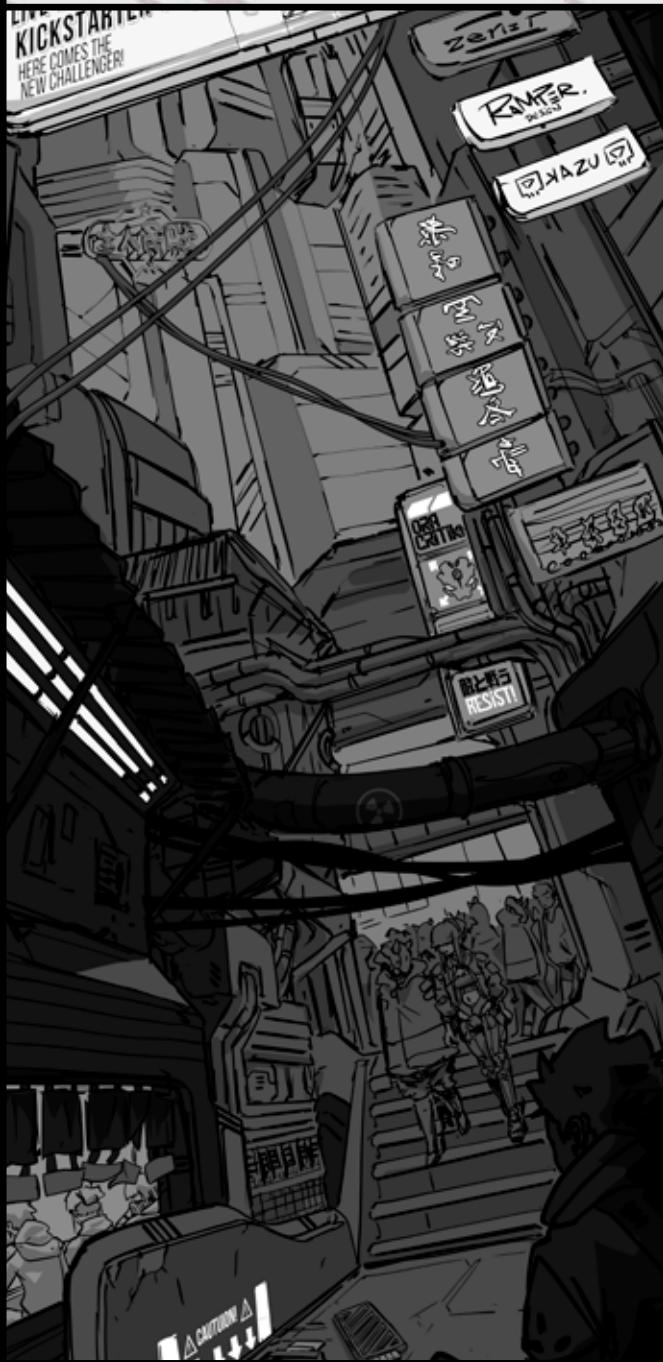
L'effondrement: l'avènement de La Triade.

En 2090, tout tourne autour de La Triade. Les grandes Mégacorporations d'avant ont façonné cette confiance en elle qui fait qu'elle détient aujourd'hui un pouvoir absolu. Comment ont-ils fini par détenir ce genre d'autorité? Ne soyez pas aussi naïf que l'était ma génération. Il y a des décennies, la tendance était à la fusion des grandes entreprises, qui devenaient plus grandes et plus puissantes. Ces organisations étendaient leur emprise sur les ressources et les secteurs stratégiques de chaque pays, engloutissant les États-nations. Les rares réglementations nationales ne pouvaient s'opposer à leurs transactions, qui se déroulaient en dehors, dans la sphère d'influence internationale. À vrai dire, nous n'avons même pas eu le temps de penser à ce qui se passait. Nous étions trop occupés. Perdus dans nos pensées, la tête basse, allant d'un travail à l'autre. Nous avons vendu notre temps pour payer le crédit qui a financé de brefs moments de bonheur, qu'il s'agisse d'acheter le dernier smartphone sous-cutané ou d'autres conneries. Puis est arrivé 2049, une année clé et tragique pour l'humanité. Malgré les alertes constantes de la communauté scientifique, la planète était complètement foutue et cette fois pour de vrai. Maintenant, la seule façon de plonger et voir un récif de corail c'est par la Réalité Virtuelle. Peut-être que grâce à vos cours d'histoire d'avant le Grand Pacte vous connaissez les concepts de la forêt amazonienne ou l'Arctique. Je me souviens des campagnes des écologistes mettant en scène des ours polaires affamés, agonisant alors que les couches de glace devenaient plus rares et plus fragiles. Inutile de dire qu'il n'y a plus un seul putain d'ours polaire vivant. En fait si, il y a Hogui, la mascotte de la pub pour ce complément alimentaire ressemble un peu à un ours polaire, mais avec des proportions étranges et des cyber-implants... mais revenons à notre sujet.

Vous n'avez pas besoin d'être un hippie pour lever les mains au ciel, il ne s'agissait pas uniquement des ours. La population humaine était condamnée, en plein chaos et dans une misère absolue. Alors que je n'étais qu'un enfant, j'ai vu de mes propres yeux quelqu'un se faire exploser le visage par un fusil à pompe, lors d'une dispute pour une simple boîte de sardines. L'humanité avait perdu le contrôle sur le chaos qu'elle avait elle-même déclenché.

Comment les gouvernements de pantins pouvaient-ils faire face à un tel défi ? Ils ne purent tout simplement pas. Pour la première fois dans l'histoire, les trois Mégacorporations conclurent un accord, une alliance afin de sauver l'humanité. Je parle d'une opération jamais vue auparavant, presque impensable à l'époque, oui vous savez ce que c'est : Le Grand Pacte Pour La Reconstruction (ou tout simplement le Grand Pacte). Bien sûr, le tout en échange des derniers morceaux de pouvoir restés hors de leur portée. Hégémonie absolue. Un processus de transformation à l'échelle planétaire dans chaque domaine. La politique, la société, l'économie, l'urbanisme, l'environnement, l'industrie de l'énergie, etc. Une sorte de New Deal colossal entre les mains du secteur privé. Tout ce que l'humanité avait à faire pour être sauvée, c'était « simplement » de renoncer à sa liberté.

L'idée d'avoir un commandement international pour traiter des problèmes mondiaux, bien intentionnée au départ, a été corrompue par La Triade. Cela s'est transformé en une équipe triée sur le volet par un groupe très restreint d'individus. Dirigeants, investisseurs, conseils d'administration à huis clos. Les bulletins de vote sont devenus obsolètes. Mais dites-moi, qui s'inquiète de la démocratie... quand l'alternative est d'errer sur une terre dévastée ?



La Mégalopole et les Secteurs Agricoles

Malgré tout, il faut reconnaître que c'était non seulement ambitieux, mais aussi très efficace, au moins pendant la phase initiale.

Les vieux gratte-ciel sont devenus le paradigme des nouvelles villes verticales densément peuplées : La Mégalopole.

La Triade conçoit, planifie et construit les trois immenses villes qui abritent aujourd'hui la majeure partie de la population humaine et qui, vues de loin, semblent s'étendre à l'infini. Alors que la densité de population augmentait dans les villes, l'extension du territoire diminuait. Nous avons commencé à produire de l'électricité à partir de sources d'énergies renouvelables et plus proches du consommateur, par ailleurs nous avons réduit la pollution et les besoins de se déplacer.

En sommet de cela, nous avons pu sauver quelques terres encore fertiles, et nous les avons transformées en Secteurs Agricoles qui nous fournissent en matières premières, mais toujours dans une optique de développement durable.

Cependant, toutes ces mesures étaient insuffisantes pour gérer ce problème délicat : il y avait encore beaucoup trop de monde... et le pire c'est que ça augmentait toujours. La Triade a lancé une campagne médiatique de masse très réussie. Pas besoin de politiques de contrôle des naissances qui vous obligeraient à ne pas avoir de progéniture ou qui limiteraient le nombre d'enfants, pas de stérilisations forcées. Pourquoi? Parce qu'il suffisait d'éduquer le gros de la population. Dans le passé, les familles avec le plus d'enfants étaient originaires de pays sous-développés...

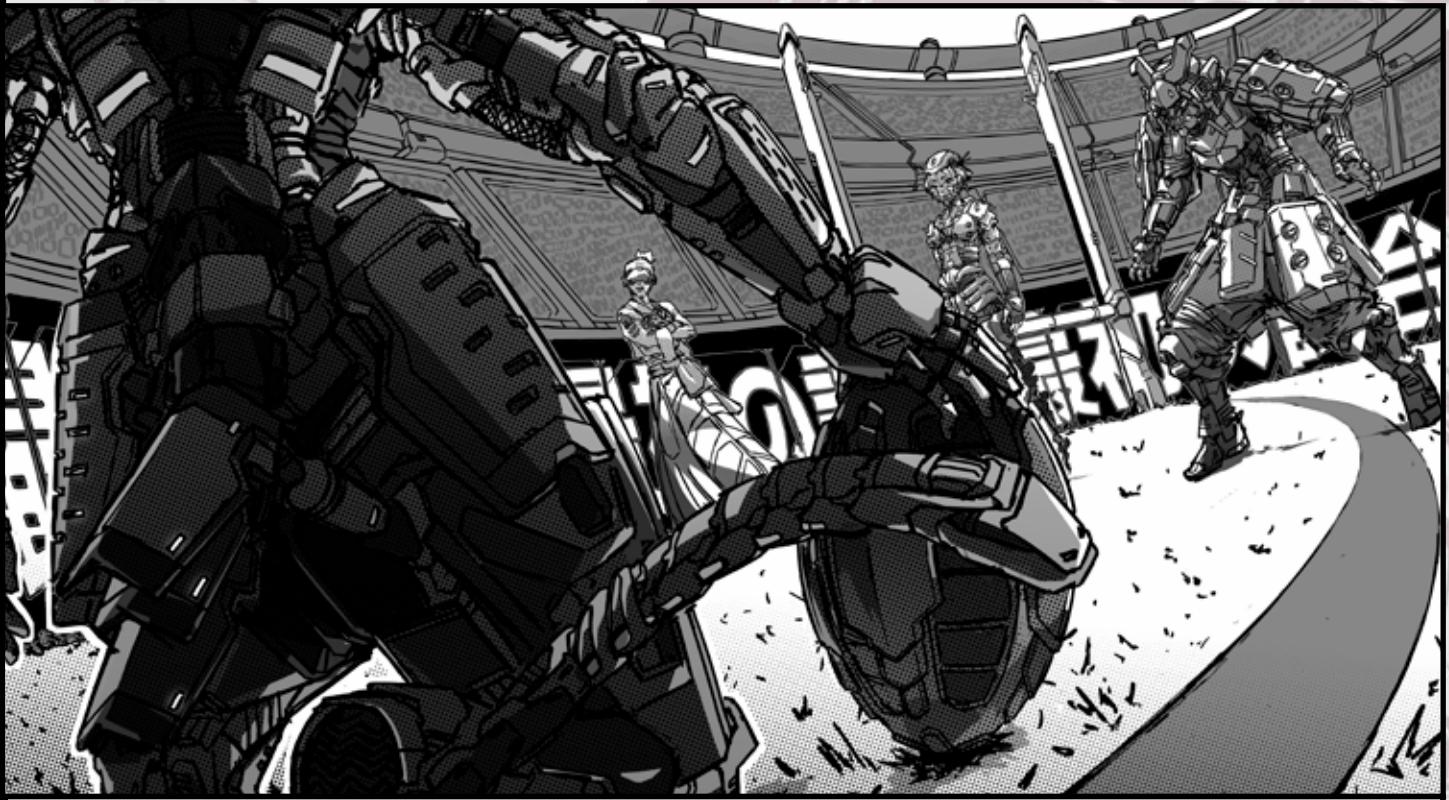
Quand on a une éducation, des loisirs, une culture... la vie est faite pour être vécue à fond ! Pas pour s'occuper de cinq ou six gamins. Je ne dis pas qu'avoir des enfants fait de vous un idiot. Ou peut-être que si. Avez-vous des enfants? Si vous êtes parent, je suis sûr que vous me comprenez quand je parle de ce «phénomène merveilleux» de l'existence. Si ce n'est pas le cas, vous comprendrez un jour. Le fait est que, statistiquement, les couples ayant fait des études supérieures ont en moyenne deux enfants, sans qu'aucune loi ne les y oblige. Deux parents, deux enfants. La population s'est stabilisée.

Un autre sujet de discussion longue serait de savoir si le système éducatif actuel, universel et assuré par une seule institution, est un mécanisme de contrôle social ou non.

Nous parlerons de cela une autre fois...

Mario Siles

Journaliste spécialiste de Takkure



Une soupe de sécurité: la naissance de Takkure

Pendant un certain temps, les choses fonctionnèrent assez bien.

Le processus de transformation du Grand Pacte a généré un grand nombre d'emplois, mais certains problèmes ont commencé à apparaître... ou plutôt, ils sont devenus plus visibles.

Les différences sociales entre les Néofonctionnaires de la Triade et les gens ordinaires augmentaient rapidement. Je ne parle même pas des hiérarques, des demi-dieux aux vies très éloignées des nôtres. Et non, je n'exagère pas quand je dis demi-dieux, j'ai choisi ce mot de façon intentionnelle. Grâce à leurs implants et traitements de régénération, ils continueront à vivre et à gouverner le destin de l'humanité longtemps après que vos petits-enfants seront devenus la nourriture des vers de terre. Quoi qu'il en soit, avec les trois Mégalofoles fonctionnant à plein régime, beaucoup d'industries sont tombées en disgrâce, en particulier les moins techniques et celles qui n'étaient pas liées d'une manière ou d'une autre à la robotique. C'était le point de rupture d'un changement de paradigme. Même les moissonneuses des Secteurs Agricoles se déplacent, opèrent et se réparent de manière autonome, ou au pire, elles sont contrôlées à distance. La vie de ceux en bas de la société empirait. Et pour ajouter à cela, nous nous sentions de plus en plus rejetés.

Ceux qui n'assistaient pas aux rendez-vous hebdomadaires avec leur thérapeute dépensaient leur argent en traitements psychiatriques. Nous travaillions depuis des cubes qui étaient notre chez nous et nous ne connaissons presque personne car, dans l'immensité de la Mégalopole, tout le monde était un étranger. Nous prenions des médicaments pour dormir et d'autres pour rester éveillé.

L'anxiété et la dépression étaient aussi courantes qu'un rhume autrefois. Nous avons perdu le sens de notre propre existence dans une structure sociale où nous étions, plus que jamais, traités comme des numéros. Seuls, dans un environnement hautement digitalisé et interconnecté, paradoxalement plus solitaires que jamais auparavant.

Le nouvel environnement nous taxait. Nous avons besoin d'un élément commun, d'une sorte de ciment social, d'un moyen de répondre aux besoins de notre être social interne. Et la Triade avait encore un tour dans sa manche. C'est ainsi que Takkure est né. Du latin Panem et circenses, du pain et des jeux, une soupape de sécurité. Le nouveau sport tendance à l'échelle planétaire, adapté à l'état du monde. Un sport qui peut être pratiqué presque n'importe où, avec seulement quatre joueurs par équipe, mais qui en même temps, attire des millions d'adeptes et génère de gros profits, en particulier dans Chrome la ville scintillante. Sanglant, immoral et sacrément divertissant. Avez-vous déjà été paumé, pris pour un crétin, et profité du large éventail de drogues légales disponibles? C'est quelque chose de similaire. Takkure est un moyen de vous enfuir encore plus d'une réalité qui rend déjà fou. Du pur opium qui engourdit vos sens. Ou du moins c'est comme ça que cela a débuté. Au fil du temps, c'est devenu autre chose, un moyen de protestation. Un outil très puissant pour les dépossédés, pour ceux dont la voix n'est jamais écoutée. Ceux qui jouent pour leurs équipes avec peu d'implants, de reprogrammation des sens ou d'ingénierie pharmaceutique.

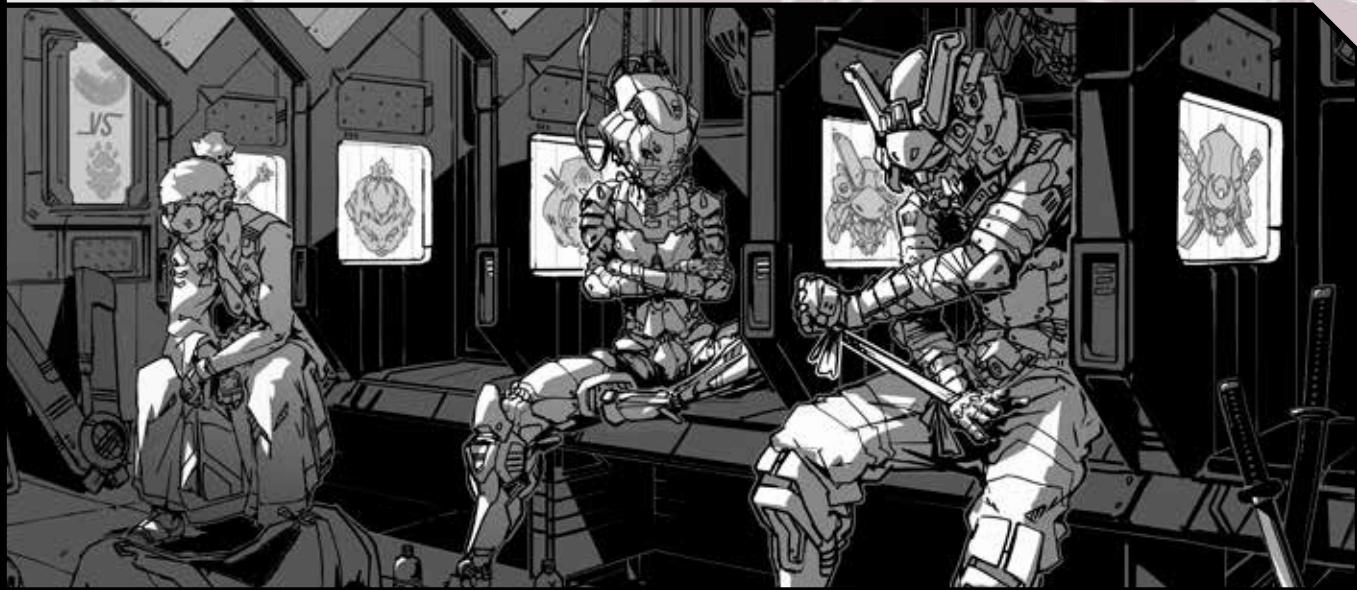
Un endroit pour se rendre visible grâce à des coups de poing haute définition, et avec un peu de chance causant des blessures graves avec des diagnostics en direct pour les salauds de l'élite.

Mario Siles

Journaliste spécialiste de Takkure

Équipes et divisions

Takkure, en tant que sport le plus populaire au monde, compte des centaines de divisions et des milliers de compétitions dans les trois mégapoles. Chaque compétition a son propre ensemble de règles et de caractéristiques. Liges, tournois à élimination directe, championnats.... Vous pouvez trouver toutes sortes de compétitions. Les équipes sont innombrables et l'ITL (International Takkure League) à elle seule a plus de 10.000 équipes inscrites à travers le monde. C'est sans compter les milliers d'équipes qui appartiennent aux ligues souterraines, les ligues sans licence, où les règlements sont beaucoup plus souples. Par exemple, les équipes de la ville de Chrome, celles qui jouent la Neon League, la première division de la ville : c'est là que les meilleures équipes et les meilleurs joueurs s'affrontent. Parmi les plus célèbres, citons l'équipe Yamato des Yakuza, ou les Dorikin, une équipe de pilotes de course de rue illégales. Cependant aucune d'entre elles ne peut se comparer aux champions absolus, les Teriomorphs. Ils dominent la compétition depuis des années.



YAMATO

Alors vous voulez en savoir plus sur cette équipe à l'allure de Japon traditionnel... ça ne me surprend pas, mais attention à ne pas trop creuser le sujet. Le Yamato était avec le Musashi son frère, le cuirassé le plus lourd de l'histoire. Un symbole de la puissance de la marine impériale japonaise pendant la Seconde Guerre mondiale qui a transcendé jusqu'à ce jour, malgré sa fin tragique et la défaite des armées constituant l'Axe.

Yamato, c'est aussi le nom qu'a pris l'équipe sponsorisée par les Yakuza. Oui, vous avez bien entendu, les Yakuza. On pourrait penser que la mégalopole construite par la triade ne serait pas un endroit pour les mafias d'antan, en particulier pour une organisation criminelle avec une position notoirement nationaliste. Mais ce n'est pas le cas.

En y réfléchissant, la nation japonaise maintenant éteinte, avec son espace limité et ses avancées technologiques, une société interconnectée mais profondément isolée... ça pourrait même être la future mégalopole. Quoi qu'il en soit, les Yakuza, la mafia la plus redoutée de la nation du soleil levant, n'a eu aucun mal à s'adapter et à survivre au nouvel environnement. Bien qu'ils aient dû diversifier leurs activités.

Après tout, nombre de leurs activités sont devenues légales : les drogues et les jeux d'argent. Mais les Yakuza ont réussi à rester dans la course en s'occupant des contenus numériques les plus bizarres et les plus obscènes : réalité virtuelle où des simulations vous mettent avec des prostituées mineures ou dans lesquelles vous pouvez assassiner votre patron de façon très réaliste, d'autres encore vous font oublier l'éternelle déception que sont vos enfants ou l'infidélité de votre femme.

Les Yakuza contrôlent également l'exploitation d'Okane, la crypto-monnaie qui donne accès à tout ce contenu illégal et immoral, afin que les personnes les plus perturbées de la société puissent en profiter à leur guise.

Ne pensez pas que ces punks misérables ont pour autant abandonné leurs vieilles habitudes. Ils ne reculent pas devant la violence physique. De nombreuses rumeurs font état de certaines utilisations de ce type particulier de... contenu sensible. On dit que cela permet le chantage et le contrôle des néofonctionnaires et autres membres importants dans la hiérarchie de la Triade. Et malgré tout cela, les idiots ne cessent de tomber dans leur piège. Dans la Mégalopole, la dégradation de l'être humain n'a aucune limite, nous sommes comme des papillons de nuit incapables de nous empêcher de voler tout droit vers un destin tragique. Même si, dans ce cas, j'en suis plutôt content. Il est tout à fait possible de se faire enlever les poumons et les vendre au marché noir. Alors qu'est-ce que les Yamato ont à voir avec tout ça? Eh bien, les Yakuza ont besoin d'entreprises légales pour blanchir leur argent, une équipe pour Takkure est l'investissement parfait pour ça. Et pas uniquement, car alors que les médias se concentrent sur les performances de l'équipe, ils détournent le regard des activités illégales, qui peuvent se poursuivre tranquillement dans l'ombre...



TERIOMORPHS

Si vous n'avez pas entendu parler des Teriomorphs, c'est que soit les psychodrogues vous grillent le cerveau, soit que vous passez trop de temps à jouer avec votre avatar numérique, espèce de petit rat. Les Teriomorphs, c'est l'équipe ultime de Takkure. Ils ont les sponsors les plus riches, les cyberimplants les plus avancés et des augmentations sensorielles hors de portée pour toute autre équipe. En clair: ils représentent l'élite.

D'où viennent-ils? C'est un secret de polichinelle, mais la rumeur dit qu'ils ont été influencés directement ou indirectement par la Triade, ou peut-être par l'une des Megacorps. A en juger par le budget nécessaire pour créer une telle équipe... c'est fort probable.

Chaque joueur Teriomorph est devenu une star sans égal. Constamment sous le feu des projecteurs, ils accumulent les opportunités de marketing, les enfants les idolâtrant et ils sont représentés par toutes sortes de goodies.

Si vous voulez mon avis, je pense que tout ceci est une pièce de théâtre. Derrière les stars, il y a juste une bande de crétins qui ont accepté, probablement pour une somme d'argent ridicule, de laisser les autres mener leur vie comme un simple scénario de film. Je parierais ma vie qu'on leur dit même quand aller aux toilettes. Des jouets brisés, aussi exploités qu'une vache pendant qu'on tire son lait... Pourquoi tu me regardes comme ça? C'est vrai, j'oublie. Les jeunes de nos jours ne connaissent pas d'autre protéine que cette pâte de grillon dégoûtante.

Revenons-en à notre sujet. En public, ils se promènent avec fierté et se vantent de leurs performances, exhibant leurs caprices sans retenue. Chaque joueur a jusqu'à sept assistants, du médecin personnel au technicien en charge de leur équipement, en passant par un bio-ingénieur pour leurs implants ou encore un community manager qui surveille leur présence en ligne en temps réel. Les réseaux sociaux explosent dès qu'ils entrent dans le stade, avec n'importe quel geste qu'ils font ou leurs déclarations après un match. Comme vous devriez l'avoir deviné maintenant, les Teriomorphs sont une machine à sous. Le Gilded Scorpion, le vaisseau qui les transporte, déclenche une tempête de flashes, le hurlement des foules et des milliers de téléspectateurs en direct. Mais si vous regardez attentivement, vous verrez que rien n'est laissé au hasard. L'ordre exact dans lequel les joueurs sortent du vaisseau et saluent les caméras, le jeu de lumière et les couleurs de tout ce qui les entoure... Aucune autre équipe de Takkure ne peut captiver le public de cette manière avant même le début du match. Sur un ton différent, le tériomorphisme était très courant dans les religions anciennes. Le fait que l'équipe marketing ait choisi ce look et cette symbologie pour les "nouveaux dieux" de l'argent, est presque une mauvaise blague. Mais c'est juste la preuve à quel point le scénario est méticuleusement mis au point afin d'exciter le public. Comme je le disais, ne vous laissez pas bernier par cette pièce de théâtre, tout ce qui brille n'est pas de l'or. Il y a des mafias qui, même si elles ne sont pas reconnues comme telles, peuvent être bien pires que les Yakuza, détruisant des vies ou cachant des comportements dégoûtants, voire illégaux, juste pour faire couler l'argent. Chaque jour, il devient de plus en plus difficile d'ignorer tous les discours méprisants, les excès, les orgies et les abus commis par les Teriomorphs ou encore l'instabilité mentale de la plupart d'entre eux... Cependant, peu importe combien je déteste ces snobs dérangés, il est vrai qu'ils sont les meilleurs sur le terrain.

JOUEURS DE LÉGENDE.

Corneja et Akane

Corneja

C'est un joueur de Takkure à la retraite, il ne s'est pas vraiment révélé pendant sa carrière. Aujourd'hui, il travaille comme mécanicien dans son propre atelier. C'est un punk décharné, amer et cynique, toujours vêtu de son treillis de travail et les mains en permanence recouvertes de graisse.

Mais ce qui l'excite, c'est d'entraîner Akane, sa fille. C'est une petite de 7 ans, rapide comme un diable et qui voit Takkure comme l'opportunité de passer du temps avec son père et de brûler toute l'énergie qui l'empêche de rester assise plus d'une minute. Elle est grande pour son âge, avec de longs cheveux blonds foncés et un grand sourire.

Ensemble, ils travaillent sur son personnage : Tengu, le corbeau démon, dans l'espoir d'attirer l'attention des recruteurs toujours aux aguets.



Dawaza

Jaume Balaguero

Né dans un secteur agricole, souffrant de plusieurs malformations qui affectaient son visage et le rendaient très petit, il a été harcelé tout au long de son enfance, toujours la cible de blagues cruelles et d'insultes. Très intelligent, malgré sa taille, il a toujours été athlétique et large d'épaules. Il a mis en œuvre ses talents et a concentré son attention sur la bio-ingénierie, les améliorations physiques et les prothèses. Ses recherches l'ont amené à construire un puissant exosquelette qui l'a fait s'élever au-dessus de ceux qui se moquaient de lui et a augmenté ses capacités physiques. Lorsqu'il joue, il entre sur le terrain vêtu de son exosquelette, le visage recouvert d'un masque en forme de crâne et sa barbe parfaitement tressée.



Toonir

Pere Antoni Pérez

Il était l'ingénieur en cyberimplants le plus prometteur de sa promotion. Les entreprises se sont battues pour le recruter, mais c'était sans compter sa détermination et son intégrité, ce qui est assez rare de nos jours.

Il a rejeté toutes les offres et a ouvert son propre atelier, où il répare des implants à très bas prix, parfois en échange de faveurs voire de nourriture. C'est le meilleur ingénieur qui soit, mais peu importe à quel point quelqu'un est riche, il ne fait des réparations que pour les personnes dans le besoin et sans les moyens de payer un service normal.

Les entreprises et les mafias ont essayé de le forcer à fermer son atelier, mais lorsque vous avez le soutien de tout le peuple et que vous êtes le meilleur ingénieur de Chrome City, ce n'est pas si facile.



Kurōmudōmu

Barry Gingell

Depuis son plus jeune âge, Baz rêvait de devenir joueur de Takkure.

Dans son enfance, il a essayé de devenir pro mais n'a pas réussi à impressionner les équipes principales et à accéder à leurs camps d'entraînement. Il avait le cerveau, mais pas le corps. Il n'a pourtant jamais cessé de rêver. Grâce à sa ruse, il partit dans le monde et fit fortune. Ce que la nature lui avait refusé, la technologie lui fournirait. Il a utilisé ses ressources pour améliorer son corps avec la meilleure cybertechnologie disponible, lui permettant de rivaliser avec les meilleurs. Au fil du temps, il s'est construit une vraie famille. Son équipe Takkure : les Gokin-ka. Une bande de marginaux qui n'avaient pas non plus réussi à entrer dans la cour des grands. Ils ont le rêve commun de faire leurs preuves sur le terrain et ils ont la cybertech pour le faire. Ce sont les parias, et ils en veulent.



La baleine

Jesus Coello



Une baleine bleue, le dernier membre de son espèce. Au bord de l'extinction, les corporations ont décidé de préserver La Baleine. C'était pendant les jours les plus durs de l'exode et c'était un grand coup marketing. Les meilleurs ingénieurs et généticiens ont travaillé à l'installation d'implants et à sa modification génétique, en essayant d'augmenter sa durée de vie. Cela a fonctionné, mais ils n'ont pas réalisé à quel point et il était trop tard pour arrêter. De nos jours, elle est presque immortelle et sa taille a augmenté de façon exponentielle.

Ne sachant pas quoi en faire, elle a fini par être achetée par la Ligue Internationale de Takkure, qui l'a transformée en un stade flottant, le plus impressionnant et le plus dangereux, idéal pour l'équipe des Islanders. Traversant actuellement les océans, les mers et même certaines rivières, elle emmène les équipes partout où elles doivent jouer. C'est tout un spectacle d'assister à un match en étant au sommet d'une baleine, mais ceci n'est réservé qu'à quelques privilégiés.

Lone and Wolf

David Ogea



On ne sait pas grand-chose sur lui, il s'est enfui après l'assassinat du shogun, et même s'il n'a jamais été officiellement accusé du crime, l'ombre du doute jetée sur lui fait que tout le monde le regarde avec suspicion. À cause de cela, il a été forcé d'errer de ville en ville, travaillant comme mercenaire. Jusqu'à ce qu'il ait la chance de jouer à Takkure. Ainsi, il s'est avéré être l'un des premiers joueurs des Yamato, mais de nos jours on ne le voit jouer que dans des équipes clandestines.

Un enfant l'accompagne partout où il va, mais qui est l'enfant ou quelle est leur relation, c'est un mystère.

Kodiak

Randy Johnson



Comme beaucoup d'enfants, il était fasciné par Takkure. Il a commencé à jouer dès son plus jeune âge et a lentement gravi tous les niveaux. Il n'a jamais été le plus rapide ou le plus agile, mais il possédait une force et une détermination uniques pour la défense. Il est considéré comme une légende parmi les défenseurs chez les Teriomorph, même après sa retraite.

Son rugissement, sa détermination à ne pas céder un pouce de terrain et sa volonté de plaquer sont encore dans les mémoires.

Même s'il ne joue plus, on le retrouve entraîneur des jeunes espoirs Teriomorph.

Raiken

Justin Ragle



Arrêté après une bagarre d'ivrognes, il aurait frappé le mauvais néofonctionnaire. Voyant qu'il était un jeune espoir élite de Takkure, les Yakuza sont intervenus et lui ont proposé un accord : jouer pour eux ou aller en prison.

Pris entre le marteau et l'enclume, il a accepté le deal et joue désormais en réserve pour les équipes de Yamato et occasionnellement pour leur équipe première.

Il est un grand atout pour n'importe quelle équipe et compte de plus en plus d'adeptes dans les ligues clandestines, sa simple présence suffit à augmenter les ventes de billets.

00. PREMIER CONTACT.

COMMENT UTILISER CE LIVRE DE RÈGLES

Le livre de règles de Takkure™ est divisé en exercices. Vous pouvez faire les exercices pendant que vous lisez les règles; cela vous aidera à assimiler les règles plus facilement. Dans ce livre de règles, vous trouverez un petit personnage qui vous aidera dans cette tâche: Placky. Il vous expliquera tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer.

Dans les exercices, les règles et les actions seront clairement indiquées. Mais si vous ne vous souvenez pas où une certaine règle ou action est expliquée, vous pouvez consulter le glossaire, en page 41.

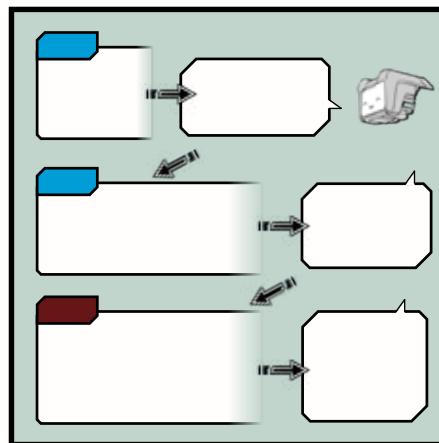
Une chose importante dont vous devez toujours vous souvenir: c'est un sport avec une longue tradition, après un match, serrez la main de votre adversaire et profitez de la troisième mi-temps ensemble.

Merci d'avoir acheté Takkure™, nous espérons que vous vous amuserez et que vous apprécierez ce sport au rythme effréné avec vos amis.

L'équipe de développement de Takkure™.

COMMENT LIRE CE LIVRE DE RÈGLES

Ce livre de règles est présenté comme une bande dessinée ou un manga, avec les textes, actions et règles dans les bulles. Vous devez donc lire comme ceci. Voici un exemple:



Bonjour et bienvenue, je suis Placky. J'ai été programmé pour vous aider à apprendre facilement les règles de Takkure.

D'abord, pourquoi voulez-vous devenir coach? Pensez-vous avoir ce qu'il faut pour entraîner les équipes de la Neon First Series?

Le vouloir c'est bien, mais ce ne sera pas suffisant. Il est très difficile de coacher une équipe de joueurs hyper motivés, avec de forts caractères et des modifications corporelles qui ne sont pas toujours de la meilleure qualité.

Nous allons commencer par les bases de ce sport, je dois m'assurer que vous les connaissez. Je vais vous apprendre étape par étape comment devenir un grand coach et atteindre la gloire. Parce que la gloire est ce que vous voulez tous ... mais peu y accèdent.

Je sais que vous avez hâte d'arpenter le terrain mais, avant de commencer les exercices, il y a certaines choses que je dois vous expliquer. Personne n'aime la théorie mais elle vous aidera à mieux assimiler le reste des règles et des exercices.

La première chose, la plus importante, est que vous sachiez d'où vient ce sport et la raison de ses règles principales. Takkure™ est une évolution du rugby, un sport né il y a près de 200 ans, qui a progressivement évolué jusqu'à devenir le sport que nous connaissons aujourd'hui et qui est pratiqué dans toutes les grandes villes du monde.

Et il y a 3 règles très importantes que Takkure™ a héritées du Rugby:



Takkure™ est un jeu en constante évolution.

Il est possible que certaines règles soient modifiées ou clarifiées dans le futur donc vous aurez besoin de garder en tête l'ordre de priorité des règles.

0.01

LES RÈGLES DU RUGBY_

- Vous ne pouvez pas passer une balle à un joueur qui est devant vous.
- Vous ne pouvez plaquer que le joueur porteur du ballon et le porteur est le seul joueur à pouvoir entrer en contact avec les défenseurs.
- Une fois A TERRE, vous ne pouvez pas vous relever si vous portez le ballon.

0.02

ORDRE DE PRIORITÉ DES RÈGLES_

Il est possible qu'une règle décrite dans une compétence, une carte, une équipe, une FAQ ou une extension affecte ou contredise une règle décrite dans ce livre de règles.

Une règle dans une compétence, une carte, une équipe, une FAQ ou une extension a la priorité sur ce livre de règles.

Passons maintenant à des choses plus pratiques.

Comme je vous l'ai dit, nous commençons par le plus basique. Je dois donc m'assurer que vous savez comment mesurer correctement. Toutes les mesures et le matériel de ce jeu sont en pouces. Si vous utilisez normalement le système métrique, ne vous inquiétez pas, il est très facile de s'y habituer.

COMMENT MESURER

Dans ce jeu, vous **NE POUVEZ PAS** mesurer avant de déclarer une action. Vous ne pouvez mesurer que lorsqu'une règle le demande.

Dans Takkure™, toutes les mesures sont en pouces. Ceci est indiqué par (") après la valeur. Un pouce fait environ 2,5 cm. Mais ne vous inquiétez pas, vous n'aurez pas à le calculer. Dans le matériel de jeu, vous avez toutes les réglottes nécessaires pour jouer avec les mesures en pouces.

On mesure dans deux cas:

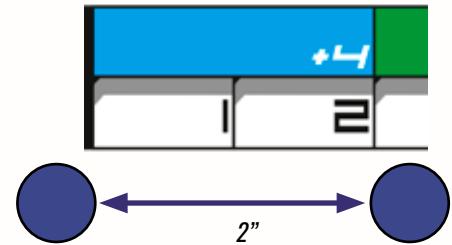
Vérifier une distance (Fig 1): Pour vérifier une distance entre deux objets, généralement des figurines, vous mesurez à partir des points les plus proches entre ces deux objets.

Faire un mouvement ou placer un objet: Nous appelons cela «Déplacer VERS» ou «Placer À». Dans les deux cas, vous devez choisir le bord du socle qui est dans la direction où vous allez vous déplacer ou placer cet objet et le bouger jusqu'à ce que ce bord atteigne les pouces que vous pouvez ou souhaitez faire.

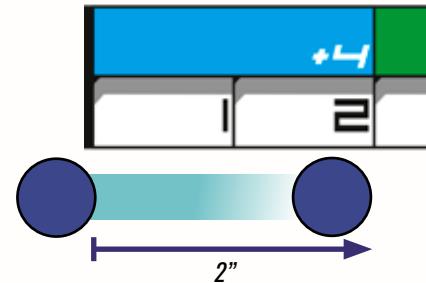
Exemple de déplacement (Fig2): Pour mesurer un mouvement, vous devez choisir un point sur la figurine et vous déplacer de ce point jusqu'à atteindre le nombre de pouces maximum autorisé par votre valeur de mouvement.

Exemple de placement (Fig2): Une règle ou une compétence peut vous dire de placer le ballon ou un joueur à X", disons par exemple à 2", voici comment mesurer dans cette situation.

(Fig1) VÉRIFIER UNE DISTANCE



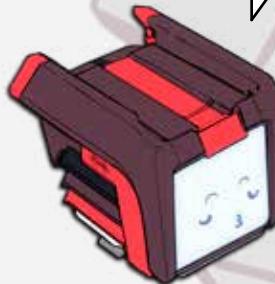
(Fig2) AVANCER JUSQU'À 2" ET PLACER À 2"



DÉFINITIONS

- **Coach:** C'est vous, la personne qui déplace les figurines, lance les dés et s'amuse à Takkure™
- **Joueur:** C'est la figurine qui se trouve sur le terrain de jeu. Représente un membre de l'une des deux équipes jouant le match.
- **Équipe:** les 4 joueurs qui appartiennent au même Coach.

Dans Takkure™, certains termes qui existent dans d'autres sports ou jeux n'ont pas la même signification ou ne sont pas utilisés. Donc avant de continuer il vaut mieux les définir pour que ce soit clair.



Chaque fois que vous jouez un match et pendant les exercices, il y aura une équipe en attaque et une équipe en défense. Cela peut sembler très basique, presque inutile à expliquer. Mais à certains moments du jeu, cela peut ne pas être clair. Alors je vous l'explique en détail, pour que lorsque vous avez des doutes, vous puissiez revenir ici et vous en rappeler.

ÉQUIPES EN ATTAQUE ET EN DÉFENSE

Dans Takkure™, il y a toujours une équipe en attaque et une équipe en défense. Qui attaque et qui défend est défini par la possession du ballon.

POSSESSION DU BALLON

Si un joueur d'une équipe porte le ballon, l'équipe de ce joueur est celle qui attaque. L'autre équipe est celle qui défend.

Au début du match, l'équipe qui reçoit le ballon dans son camp, lors du coup d'envoi, est l'équipe attaquante.

Il peut y avoir des situations où le ballon n'est en la possession d'aucun joueur. Dans ces cas-là, souvenez-vous que l'équipe attaquante ne perdra la possession que lorsqu'un joueur de l'équipe en défense prendra le ballon dans ses mains.

Lorsqu'un joueur de l'équipe qui défend récupère le ballon, son équipe prend possession du ballon, et devient donc l'équipe attaquante.

JETON BALLON



Eh bien, assez de théorie, allons sur le terrain. Voyons si vous avez ce qu'il faut pour être un coach. Non, je ne veux pas dire que... je parle du matériel. Vérifiez que vous avez tout ce qui suit:

MATÉRIEL DE JEU

- 4 figurines et cartes Yamato
- 4 figurines et cartes Teriomorph
- Cartes à jouer: 8 cartes génériques pour chaque équipe, 8 pour Yamato et 8 pour Teriomorph
- Terrain de jeu
- 2x plateaux de coach
- planche de temps de jeu
- 6x dés à 12 faces (D12)
- 3 rouges et 3 jaunes
- Jetons
- Règlettes et gabarit de dispersion.



S'il manque quelque chose, envoyez un e-mail à : takkurethegame@gmail.com



Tout est là? Parfait, maintenant déployez le terrain, mettez tout le matériel à côté de vous et c'est parti!

CARACTÉRISTIQUES_

MOUVEMENT (MVT)

Indique la vitesse d'un joueur (en pouces). La première valeur est le mouvement lors de l'attaque et la deuxième valeur est le mouvement en défense.

CONTRÔLE DU BALLON (CdB)

Indique la compétence du joueur à tenir le ballon. La première valeur est pour un usage général tandis que la seconde est utilisée pour MARQUER UN ESSAI.

FORCE (FOR)

Indique combien le joueur est puissant et imposant. Ce sera la valeur de référence pour le PLAQUAGE et le RAFFÛT.

RÉFLEXES (RÉF)

Indique l'agilité du joueur. Utilisé pour les jets d'ESQUIVE et pour éviter de tomber au sol.

INTELLIGENCE (INT)

Utilisé pour certaines compétences spéciales des cartes et des joueurs.

PROTECTION (PRO)

Représente l'armure que le joueur porte, elle protège des dommages. On l'ajoute au PHY dans les jets d'endurance.

PHYSIQUE (PHY)

Représente la taille et la corpulence du joueur. C'est le nombre maximum de dommages que vous pouvez recevoir avant d'être blessé.

CARTE DE JOUEUR_

Nom

Position

Illustration

Taille de socle

Compétence de Position

Compétence du Joueur



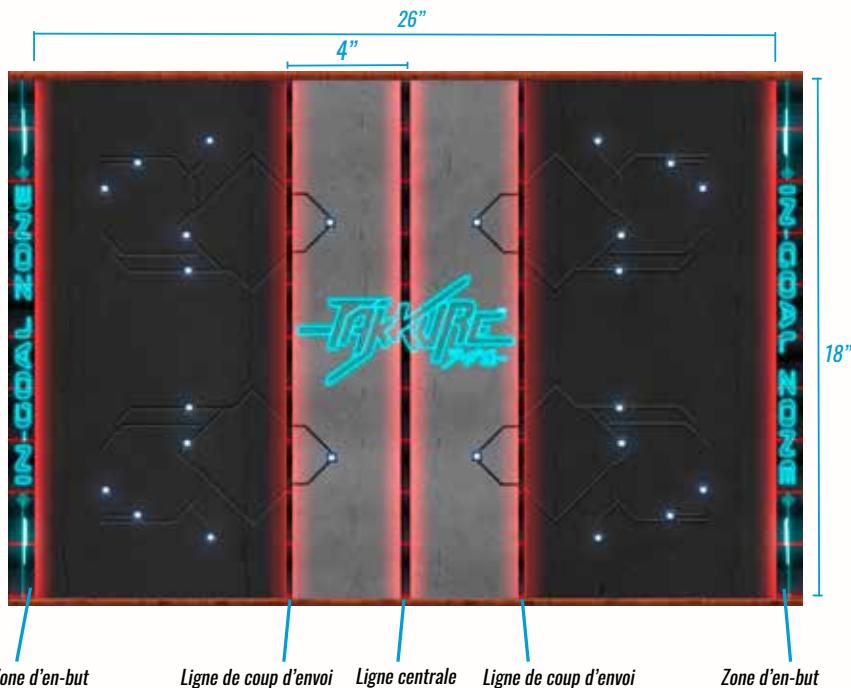
The image shows a player card for 'YOKOZUNA'. The card features a central illustration of a sumo wrestler in red and black gear. To the left of the illustration is a vertical column of seven icons with corresponding numbers: a hand (4/2), a ball (7/11), a fist (8), a lightning bolt (6), a brain (7), a shield (0), and a person (5). Below these numbers is a red circle containing the number '40'. To the right of the illustration, the word 'MASSAGE' is written in a stylized font. Below the illustration, the word 'COMPS' is written. At the bottom of the card, there is a grey box containing the text: '!!! SUMO: UNE FOIS PAR ACTION LORSQUE CE JOUEUR RÉUSSIT À RAFFÛTER OU PLAQUER, VOUS POUVEZ FORCER VOTRE ADVERSAIRE À RELANCER LE JET D'ENDURANCE.' Blue arrows point from labels to various parts of the card: 'Nom' points to the name 'YOKOZUNA', 'Position' points to the top right corner, 'Illustration' points to the central image, 'Taille de socle' points to the '40' in the red circle, 'Compétence de Position' points to the 'MASSAGE' text, and 'Compétence du Joueur' points to the bottom grey box.

 Indique si la compétence est une compétence par en traînement. Dans ce cas, c'est affecté par la Fatigue du oueur (cf. Fatigue, page 39).

40 Indique la taille, en millimètres, du socle du joueur.

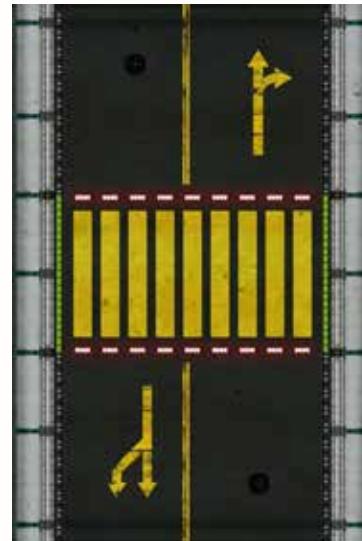
 Indique à quelles positions vous pouvez mettre votre joueur (cf. Positions, page 49).

TERRAIN_

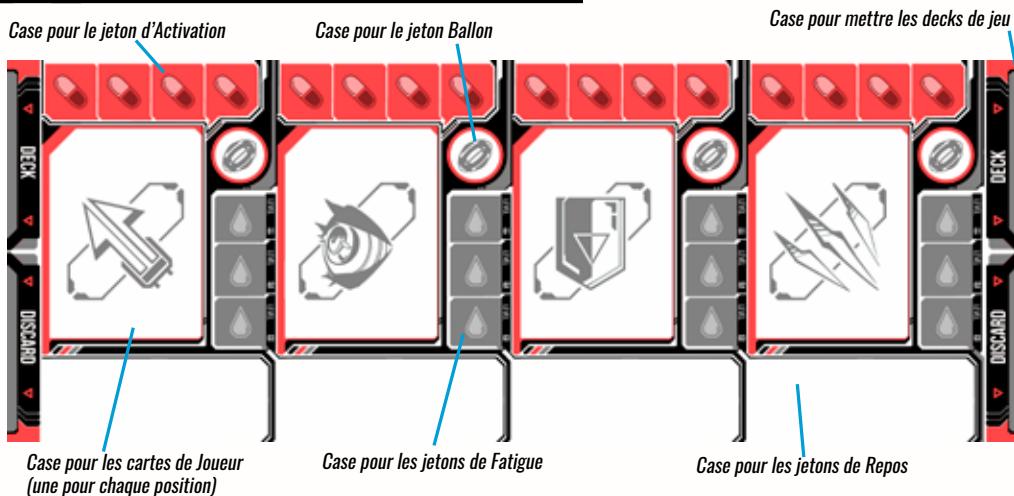


Terrain B

Du côté B du terrain vous avez un terrain alternatif. Les distances clés sont exactement les mêmes et sont indiquées dessus.



PLATEAU DE COACH_



Vous connaissez maintenant tout le matériel du jeu. Vous avez tout? Parfait! Déployez le terrain, gardez tout à portée de main et c'est parti!

01. PREMIERS PAS.

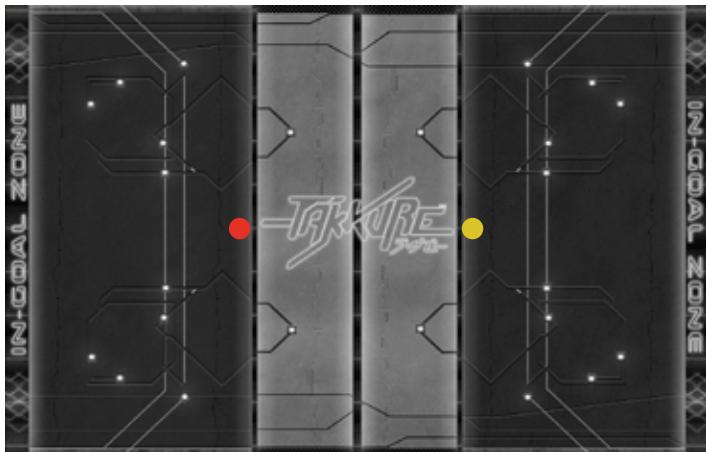
Tout d'abord je vais vous apprendre comment activer vos joueurs, les déplacer sur le terrain, comment défendre et comment marquer un essai, ce qui est l'objectif ultime de ce jeu: marquer plus d'essais que le coach adverse.
Demandez à un autre coach de vous aider pour que vous puissiez vous entraîner ensemble, ce sera plus amusant. Si vous n'avez personne de disponible, vous pouvez jouer les deux équipes. Ce n'est pas très compliqué.
Puisqu'il s'agit du premier exercice, nous allons y aller doucement, je vais vous expliquer étape par étape. Dans les prochains exercices, nous irons un peu plus vite.



MISE EN PLACE DE L'EXERCICE

Asseyez-vous l'un en face de l'autre et placez le terrain avec le petit côté face à vous. Chaque coach prend un plateau de coach, un joueur et sa carte. Ne prenez pas le joueur avec le socle le plus grand pour le moment.
Laissez le reste du matériel à proximité.

Placez les joueurs comme indiqué dans le diagramme suivant.



Placez le marqueur ballon sur la carte de l'un des joueurs ou adjacent à son socle.

Choisissez lequel des deux joueurs est le porteur du ballon. Si vous jouez avec un autre coach, tirez au sort ou le propriétaire du jeu décide. Comme je l'ai déjà expliqué, ce joueur est donc le joueur attaquant.

Nous allons maintenant voir comment activer un joueur pour qu'il effectue ses actions. C'est le moyen de faire entrer le ballon dans la zone d'en-but. Et rappelez-vous, c'est ce que vous devez faire si vous voulez gagner un match.

Le coach attaquant prend les 4 jetons d'activation. Et maintenant je vais vous expliquer comment les utiliser.

ACTIVATION_

L'équipe attaquante peut utiliser l'un de ses jetons d'activation pour activer l'un de ses joueurs. Ce n'est pas forcément le joueur qui porte le ballon.
Placez le jeton dans la case prévue pour les jetons d'activation du joueur sur le plateau de coach ou sur sa carte. Maintenant, ce joueur devient le **JOUEUR ACTIF**.
Le **JOUEUR ACTIF** doit suivre une série d'étapes pour terminer son activation.

Une fois l'activation terminée, le coach attaquant doit utiliser les jetons d'activation restants.

JETON D'ACTIVATION_

Une fois qu'un joueur est activé, il doit suivre les étapes suivantes dans l'ordre indiqué.



Nous allons maintenant expliquer ces étapes une par une. Sur ce premier exercice vos actions seront guidées afin de vous aider à mieux comprendre les règles du jeu.

ÉTAPES D'ACTIVATION_

- 1- 1ÈRE ACTION OFFENSIVE**
- 2- DÉFENSE**
- 3- EXÉCUTION DU MOUVEMENT**
- 4- 2ÈME ACTION OFFENSIVE**
- 5- MESURES ET JETS DE DÉS**
- 6- RETRAIT DES JETONS**

Une fois la séquence effectuée, l'activation est terminée.

1ÈRE ACTION OFFENSIVE_

Le joueur peut faire l'une des actions suivantes :

- **MOUVEMENT**
- **SE RELEVER**
- **PASSE À TERRE**

Nous allons maintenant effectuer un **MOUVEMENT** pour avancer vers la zone d'en-but. Je vais vous expliquer comment faire un **MOUVEMENT** en **1ÈRE ACTION**:

MOUVEMENT EN 1ÈRE ACTION

Pour faire un MOUVEMENT en 1ère action, vous devez indiquer le mouvement que vous allez effectuer en utilisant soit le jeton de mouvement seul soit avec le jeton de virage. Seul le mouvement du joueur actif est affiché: vous n'avez pas à marquer le mouvement d'un joueur autre que le joueur actif (comme dans un mouvement d'équipe).

Vous pouvez marquer le mouvement de deux façons:

- uniquement avec le jeton Mouvement: Dans ce cas, le joueur effectuera un mouvement en ligne droite jusqu'à ce qu'il entre en contact avec le jeton de mouvement. (Voir Figure 1)

- avec le jeton Virage: Placez ce jeton entre le joueur et le jeton Mouvement. Lors de l'étape 3, le joueur effectuera un mouvement en LIGNE DROITE jusqu'à ce qu'il soit placé sur le jeton Virage, puis il effectuera un autre mouvement en LIGNE DROITE jusqu'à ce qu'il soit en contact avec le jeton Mouvement. (Voir Figure 2)

Il n'y a pas de limite de distance pour marquer le mouvement, mais vous devez garder à l'esprit que le joueur ne bougera que du maximum de pouces indiqué par la première valeur de son MVT (MOUVEMENT D'ATTAQUE).

Important: le joueur essaiera TOUJOURS de se déplacer le plus possible. Si vous voulez vous déplacer moins, vous devez rapprocher le jeton de mouvement: le mouvement du joueur s'arrêtera lorsqu'il entrera en contact avec le jeton de Mouvement. (Voir Figure 3)

Rappelez-vous: Dans cette étape, vous ne devez placer que les jetons de mouvement, pas déplacer le joueur. Le mouvement est effectué lors de l'étape 3 de l'activation.

JETON MOUVEMENT



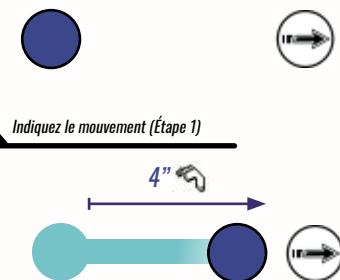
JETON VIRAGE



SYMBOLE MOUVEMENT

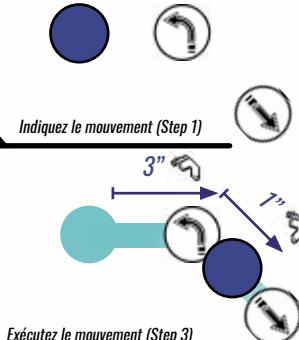


(Fig1) LIGNE DROITE



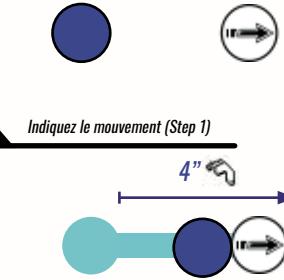
Exécutez le mouvement (Step 3)

(Fig2) VIRAGE



Exécutez le mouvement (Step 3)

(Fig3) MOUVEMENT COURT



Exécutez le mouvement (Step 3)

A présent, vous devez indiquer le mouvement tel que montré dans l'exemple suivant. La première fois que vous faites cet exercice, je vous suggère de suivre les indications. Une fois entraîné, vous pouvez essayer de vous déplacer comme vous le souhaitez.



Une fois que le mouvement est marqué, il est temps de défendre. Le coach de la défense doit déclarer ce que ses joueurs vont faire. Dans le cas présent il n'y en a qu'un.

Je vais vous expliquer toutes les actions à mesure que nous progressons au travers des exercices. À présent, ce que vous devriez faire est FAIRE PRESSION. Pourquoi? Parce que c'est une action que vous utilisez lorsque vous pensez que vous n'allez pas faire un plaquage.

EXERCICE: MOUVEMENT EN 1ÈRE_

Le joueur actif fait un mouvement en ligne droite vers le défenseur.

- JOUEUR ATTAQUANT (ACTIF)
- JOUEUR DÉFENSEUR



1.05

DÉFENSE_

À ce moment TOUS les joueurs de l'équipe en défense peuvent réaliser une action défensive. Chaque action de joueur peut être différente.

Voici les actions disponibles en défense:

- FAIRE PRESSION
- VOLER LA BALLE
- PLAQUER
- SE RELEVER
- SE REPOSER

1.06

FAIRE PRESSION_

Cette action permet de faire un Mouvement Défensif.

FAIRE PRESSION représente le fait que le joueur essaie de perturber les joueurs adverses proches de lui.

Indiquez que vous faites cette action avec le jeton faire pression.

Les joueurs attaquants sont affectés s'il y a un joueur qui FAIT PRESSION dans les 2" du point exact où se déroule l'action.

Les joueurs attaquants affectés par la PRESSION souffrent d'un modificateur -1 à la valeur de caractéristique associée à la seconde action qu'ils exécutent pendant cette activation.

Un joueur attaquant peut être affecté par plusieurs joueurs défenseurs qui ont choisi l'action FAIRE PRESSION. Les modificateurs de pression sont cumulables.

JETON PRESSION_



Un mouvement défensif est un mouvement que certaines actions défensives vous permettent de faire. Il fonctionne comme ceci:



Nous allons maintenant effectuer le mouvement défensif avec le joueur défenseur. Suivez l'exemple ci-dessous.

Le joueur défenseur ayant exécuté son action, il s'est rapproché du joueur attaquant, mais est encore trop loin pour faire une quelconque action de défense. Nous allons donc suivre les étapes d'activation pour se diriger droit vers la zone d'en-but. Mais d'abord, exécutons le mouvement que nous avons marqué à l'étape 1.

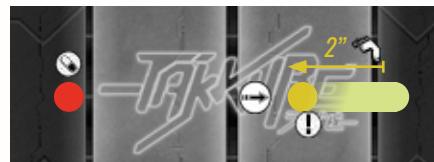
1.07

MOUVEMENT DÉFENSIF

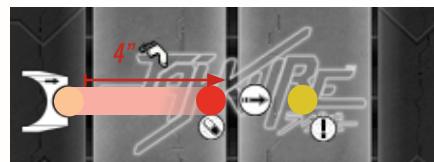
En défense, certaines actions ou capacités vous permettent de faire un mouvement. Le joueur peut faire un mouvement du maximum de la seconde valeur de MVT. Il n'est pas nécessaire de marquer les mouvements défensifs, vous pouvez faire le mouvement dans n'importe quelle direction et pas forcément en ligne droite. Déclarez l'action de défense, mesurez et faites bouger le joueur. Gardez à l'esprit que d'autres joueurs bloqueront votre mouvement. L'action se fera après le mouvement. A présent, nous allons réaliser le mouvement défensif avec le joueur en défense. Suivez l'exemple ci-dessous.

EXERCICE: MOUVEMENT DÉFENSIF ET EXÉCUTION

Mouvement défensif: Faites un mouvement défensif de 2" directement vers le joueur attaquant.



Exécution du Mouvement (Étape3): Faites un mouvement de 4" directement vers le jeton mouvement.



1.08

EXÉCUTION DU MOUVEMENT

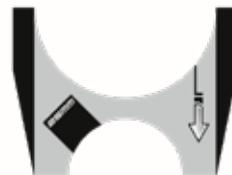
Dans cette étape, le joueur actif exécute le mouvement qu'il a précédemment marqué. Vous devez marquer avec un jeton de joueur actif l'endroit où le joueur commence son activation (avant d'effectuer le déplacement).

Rappelez-vous que le mouvement est en ligne droite, par le chemin le plus court possible, aussi loin que son Mouvement d'Attaque le permet, jusqu'à ce qu'il entre en contact avec le jeton de mouvement ou qu'il n'épuise toute la valeur de MOV.

Le joueur actif a toujours la priorité pour être placé sur le plateau de jeu et à cette étape il ignore toutes les figurines sur le plateau de jeu. Lorsque le mouvement se termine, déplacez tous les joueurs qui empêchent de placer le joueur actif dans sa position finale.

Il ne peut pas déplacer les joueurs de son équipe de cette façon, si le mouvement se termine sur un joueur de la même équipe, réduisez le mouvement jusqu'à ce que vous puissiez le placer correctement. Si vous avez des doutes à ce sujet, vous pouvez consulter les RÈGLES D'OCCUPATION DE L'ESPACE, page 48.

JETON DE JOUEUR ACTIF



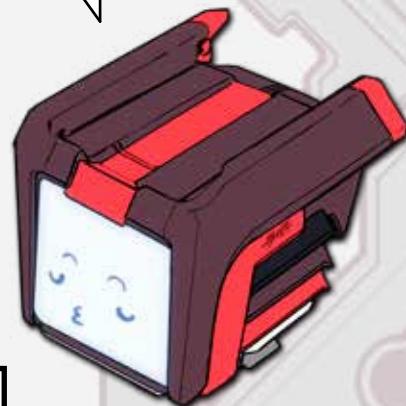
Continuons avec les étapes de l'activation. À présent le joueur actif doit choisir une seconde action.

SECONDE ACTION DE L'ATTAQUANT_

En seconde action, le joueur actif peut effectuer l'une des actions suivantes:

- **MOUVEMENT EN 2nde ACTION**
- **PASSER**
- **RAMASSER LA BALLE**
- **ESQUIVER**
- **RAFFÛTER**
- **MARQUER UN ESSAI**

Comme vous êtes encore loin et qu'il n'y a pas de coéquipiers à qui passer le ballon, faites un **MOUVEMENT** à nouveau. Ce mouvement est différent de ce que nous avons fait auparavant, je vais vous l'expliquer.



MOUVEMENT EN 2nde ACTION_

Pour réaliser un mouvement en 2nde action, vous n'avez pas besoin des jetons de mouvement. Faites simplement bouger le joueur jusqu'au maximum de son Mouvement d'Attaque dans la direction que vous voulez, ce mouvement n'est pas nécessairement en ligne droite.

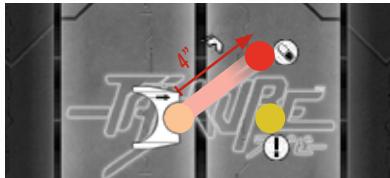
Pendant ce mouvement, les autres joueurs bloquent votre mouvement. Si pendant le premier mouvement un joueur a déclaré **PLAQUER** contre ce joueur, vous devez marquer le début du second mouvement avec le jeton de joueur actif. Si **PLAQUER** réussit, le joueur tombe là où est le jeton.

Vérifiez les **RÈGLES D'OCCUPATION DE L'ESPACE**, page 48.

Maintenant, avancez le joueur attaquant à nouveau comme dans l'exercice précédent. Ce mouvement est prévu pour tenter de vous éloigner le plus possible du défenseur tout en avançant pour aller Marquer un **ESSAI**.

EXERCICE: MOUVEMENT EN SECONDE ACTION_

Déplacez le joueur de 4" comme indiqué sur le schéma. N'oubliez pas que les jetons de mouvement ne sont pas nécessaires lorsque vous vous déplacez en seconde action.



Comme il s'agit de la première activation et qu'il n'y a eu aucun contact entre les deux joueurs, il n'y a rien à mesurer ni de dés à lancer, l'étape 5 ne s'applique pas. Nous verrons cela lors de la prochaine activation.

Dans la dernière étape de l'activation, certains jetons sont retirés, cette étape est simple mais ne l'oubliez pas.

RETRAIT DES JETONS_

Retirez tous les jetons de pression, de mouvement et de joueur actif. Les joueurs de l'équipe attaquante qui n'ont pas été activés peuvent retirer un jeton À TERRE.
Note: Un joueur À TERRE qui portait le ballon au début de son activation est considéré actif pendant cette étape.



Vous avez vu les étapes à suivre lors de l'activation d'un joueur. Cela peut sembler fastidieux mais c'est comme s'entraîner jusqu'à ce que vous acquériez une mémoire musculaire: avec un peu de pratique, cela viendra tout seul et vous verrez que le jeu est très rapide et fluide. Mais nous n'avons vu que ce qui est très basique: les étapes à suivre lors de l'exécution d'une action et le mouvement. Comme vous pouvez le voir, les joueurs sont maintenant très proches et le joueur défenseur peut essayer de PLAQUER le joueur attaquant. Alors passons à l'exercice et voyons ce qu'il se passe.

Prenez un autre jeton d'activation, placez-le sur la carte du joueur qui porte le ballon, qui en aura donc deux à présent.

Revenons à l'ordre d'activation d'un joueur:

1- 1ère action de l'attaquant

N'oubliez pas que vous devez indiquer le mouvement avec les jetons de mouvement, pas l'exécuter. Si vous souhaitez effectuer un changement de direction pendant le déplacement, utilisez le jeton Virage pour le montrer. N'oubliez pas que vous vous déplacerez toujours du maximum de pouces en essayant d'atteindre le jeton de mouvement.

EXERCICE: MOUVEMENT EN 1ÈRE ACTION_

Puisque vous êtes toujours en apprentissage de ce premier exercice, indiquez le prochain mouvement.



2- Défense

À ce stade, le défenseur doit choisir quelle action réaliser, il est très proche donc il est temps d'essayer de PLAQUER.

Je sais que vous sentez déjà le sang, alors voyons comment PLAQUER.

PLAQUER (DÉCLARATION)_

Cette action permet de faire un Mouvement Défensif. La condition principale est que vous ne pouvez PLAQUER que le joueur portant le ballon, QU'IL SOIT LE JOUEUR ACTIF OU NON.

Vous devez déclarer quel joueur et à quel endroit vous allez essayer de plaquer, avant de mesurer la distance et de réaliser le mouvement défensif. Vous pouvez choisir de PLAQUER le joueur où il est ou à tout endroit du mouvement qu'il a marqué lors de l'étape 1 de l'activation. Vous ne pouvez pas plaquer un joueur à terre.

Une fois l'endroit décidé, mesurez et approchez-vous en le plus possible. Vous pouvez utiliser le jeton PLAQUER pour indiquer que vous avez réalisé cette action.

JETON PLAQUER_



EXERCICE: DÉFENSE

Vous êtes maintenant suffisamment proche du chemin du joueur actif pour le PLAQUER.
Le coach défenseur déplace son joueur jusqu'au point indiqué sur le schéma.



3- Exécution du mouvement.

Le joueur actif exécute maintenant le mouvement qu'il a marqué. Rappelez-vous que le joueur actif ne voit jamais son mouvement interrompu pendant cette étape.

Si vous avez des doutes à ce sujet, consultez les règles d'occupation de l'espace, Page 48.

Comme vous le voyez, le joueur actif passe au-delà du joueur défenseur et il essaie d'entrer en contact avec le jeton de mouvement. Mais vous savez déjà que le joueur défenseur peut essayer de vous plaquer, vous pouvez donc décider de l'action à réaliser maintenant.

EXERCICE: EXÉCUTION DU MOUVEMENT

Déplacez le joueur actif de 4" vers la direction du jeton de mouvement.



4- 2ème Action de l'attaquant.

Une fois le mouvement effectué, voyons ce que le joueur attaquant peut faire pour réagir au PLAQUAGE déclaré par le joueur défenseur.

Je vais vous expliquer ce que vous pouvez faire, en fonction des différentes situations que vous pouvez rencontrer

ESQUIVE: Cela vous permet de faire un petit mouvement supplémentaire si vous réussissez au jet de dés et que vous vous éloignez du défenseur. C'est très utile si le joueur a une valeur élevée sur sa caractéristique REF.

RAFFÛTER: Cette action ne fournit aucun mouvement supplémentaire mais met KO le joueur adverse en cas de succès. Utilisez-le avec un joueur qui a une valeur FOR élevée ou face à plusieurs défenseurs.

Choisissez l'une des deux actions, en fonction de la FOR ou REF du joueur que vous avez choisi pour l'exercice. Une fois que vous avez choisi votre deuxième action, nous verrons qui réussit à atteindre son objectif. Pour cela, nous devons voir comment fonctionnent les jets de dés à Takkure™. Cette fois nous passons à l'étape 5 qui est le moment où vous jetez les dés, mais avant cela il faut d'abord vérifier les distances pour appliquer les modificateurs.

MESURER PENDANT L'ÉTAPE 5

Pendant cette étape, effectuez toutes les mesures non requises par une action de mouvement.
 Par exemple: mesurez si un joueur attaquant est à 2" ou moins d'un joueur défenseur qui a choisi FAIRE PRESSION ou la distance entre deux joueurs pour une PASSE.
 Une fois toutes les distances vérifiées pour déterminer les modificateurs à appliquer, faites tous les jets nécessaires pour voir quelles actions réussissent.

JET SANS OPPOSITION

Les jets de dés sans opposition sont utilisés pour déterminer si un joueur réussit son action.
 Un jet sans opposition est effectué lorsqu'aucun joueur de l'équipe en défense n'intervient dans l'action. Il vous suffit donc de réussir votre jet pour que l'action réussisse.
 Pour faire un jet sans opposition, lancez un dé à douze faces (D12), appliquez tous les modificateurs et regardez le résultat. S'il est inférieur ou égal alors c'est réussi. S'il est supérieur, c'est un échec et l'action n'est pas exécutée.

EXEMPLE DE JETS SANS OPPOSITION

Force (FOR) 7
 Résultats des dés:



SUCCÈS



ÉCHEC

JET EN OPPOSITION

Le jet de dés en opposition est utilisé lorsque plusieurs joueurs se battent pour le succès d'une action afin de déterminer quel joueur l'emporte.
 Dans un jet en opposition, chaque joueur impliqué effectue un jet de dés et compare le résultat avec la caractéristique utilisée par son action. C'est comme un jet sans opposition mais le succès dépend du résultat obtenu par les autres joueurs. Dans un jet en opposition, un seul joueur peut réussir.

- **Si tous échouent:** tous échouent, c'est tout. Si l'action du joueur a un effet en échouant, appliquez-le.
- **Si un seul réussit:** ce joueur est le vainqueur du jet, il réussit son action. Les autres joueurs ont échoué, appliquez les effets possibles de leurs actions.
- **Si plusieurs joueurs réussissent:** Dans ce cas, vous devez comparer les résultats des dés: le joueur ayant la valeur la plus élevée est le gagnant, il a réussi son action et en applique les effets. Les autres joueurs n'appliquent pas les effets de leurs actions mais cela n'est pas considéré comme un échec. S'ils avaient déclaré un Mouvement Défensif, ils peuvent bouger.
- **Égalité:** plusieurs joueurs réussissent, et les résultats des dés sont les mêmes. Dans ce cas, aucun effet n'est appliqué. S'ils avaient déclaré un Mouvement Défensif, ils peuvent bouger.

EXEMPLES DE JETS EN OPPOSITION

Tous échouent:

Les deux ont Force (FOR) 7



ÉCHEC



ÉCHEC

Un seul réussit:

Les deux ont Force (FOR) 7



SUCCÈS



ÉCHEC

Plusieurs joueurs réussissent:

Les deux ont Force (FOR) 7



SUCCÈS



ANNULÉ

Égalité:

Les deux ont Force (FOR) 7



ANNULÉ



ANNULÉ

1.16

MODIFICATEURS

Un modificateur est un nombre, positif ou négatif, qui modifie la valeur de la caractéristique, indiquant s'il est plus facile ou plus difficile d'effectuer une action. Ces modificateurs sont appliqués à la caractéristique associée à l'action avant de lancer les dés. Les modificateurs sont déterminés par des règles, des capacités ou des actions.

EXEMPLE DE MODIFICATEURS

Le joueur actif veut faire une passe à 3" mais subit la pression d'un défenseur.

Contrôle du Ballon (CdB): 7
Passe à 3", modificateur: +2
Pression, modificateur: -1
Contrôle du Ballon final du joueur: $7+2-1=8$

1.17

SUCCÈS ET ÉCHEC CRITIQUES

Si vous obtenez un 1 sur un dé, c'est un succès critique. Et si vous obtenez un 12, c'est un échec critique.

Succès critique: Un succès critique remporte toujours le jet de dés, qu'importe les résultats des autres, même s'ils sont plus élevés. De plus, les succès critiques peuvent provoquer pour le joueur des effets bonus, notés dans la description de son action.

Si plusieurs joueurs ont des succès critiques, c'est une égalité.

Échec critique: Un 12 sur un dé est toujours un échec, quelle que soit la valeur de la caractéristique.

1.18

JET D'ENDURANCE ET BLESSURE

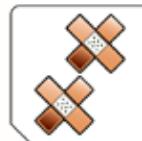
Lorsqu'un joueur est plaqué, il doit faire un jet d'ENDURANCE (END) pour voir s'il prend des dommages. Pour calculer l'ENDURANCE d'un joueur vous devez additionner les valeurs de PHY et PRO.

C'est un jet sans opposition: lancez un dé et comparez le résultat à cette valeur.

Si le résultat est inférieur ou égal: vous avez réussi, le joueur ne prend aucun dommage.

Si le résultat est supérieur: vous avez échoué, le joueur reçoit un jeton BLESSURE.

JETON BLESSURE



Maintenant que vous avez vu les jets de dés, il y a en fait plus à savoir, mais je vous l'expliquerai le moment venu. À présent, je vais vous expliquer comment les actions que le joueur attaquant a effectuées fonctionnent et nous verrons ce qui se passe lorsque vous réussissez différentes actions.

Esquiver est très utile lorsque vous pensez qu'avec ce mouvement supplémentaire, vous éviterez d'autres plaquages lors de la prochaine activation, en particulier si votre joueur a une bonne valeur de RÉF ou une capacité qui lui permet de lancer plus d'un dé.



RAFFÛTER est un bon moyen d'écartier un défenseur. Si vous parvenez à le jeter à terre, il perdra une action en se levant et vous aurez une chance d'atteindre la zone de score. Évidemment, les joueurs avec des compétences qui améliorent l'action RAFFÛTER et ceux avec une force FOR élevée utiliseront souvent cette action. Il s'agit d'un jeu de contact, vous ne devriez donc pas être surpris s'il y a quelques chocs.

Gardez toujours à l'esprit que seul le joueur porteur du ballon peut RAFFÛTER.

À ce stade, vous devriez déjà savoir que le jet sera en opposition car vous affectez le joueur défenseur avec cette action. Voyons donc comment fonctionne l'action PLAQUER.

1.19

ESQUIVER_

Vous ne pouvez ESQUIVER que si un joueur défenseur a déclaré une action PLAQUER contre ce joueur. Faites un jet avec l'attribut RÉFLEXE (RÉF).

Si vous réussissez: déplacez-vous de 2" dans n'importe quelle direction.

Si vous échouez: aucun effet négatif.

Si le succès est critique: déplacez-vous de 4" dans n'importe quelle direction.

Une fois que vous avez choisi votre point d'arrivée, mesurez et rapprochez-vous en le plus possible.

1.20

RAFFÛTER_

Vous ne pouvez RAFFÛTER que si un joueur défenseur a déclaré une action PLAQUER contre ce joueur.

Faites un test avec l'attribut FOR (FORCE).

Si vous réussissez: le joueur plaquant tombe à TERRE et effectue un jet d'ENDURANCE

Si vous échouez: Aucun effet négatif.

Si le succès est critique: Le joueur plaquant tombe à TERRE et reçoit une BLESSURE

PLAQUER (EXÉCUTION)

Pour PLAQUER, utilisez la FORCE (FOR).

Si vous entrez en contact avec le joueur ou sa trajectoire, celle formée entre le jeton joueur actif et la position du joueur actif, après l'étape 3 de l'activation, faites un jet de dé en utilisant la FORCE (FOR) comme caractéristique. Ce jet peut être avec ou sans opposition, en fonction de la seconde action de l'attaquant.

Si dans le mouvement défensif vous ne rentrez pas en contact avec le joueur actif ou sa trajectoire, vous êtes considéré comme ayant échoué au jet de dés.

Si vous réussissez: le joueur défenseur est placé au contact du joueur actif en suivant le chemin le plus court possible (Fig.1). Les deux joueurs sont à TERRE, le joueur qui est plaqué doit faire un jet d'ENDURANCE.

Si vous échouez: faites un jet de RÉF, si vous échouez, le joueur qui plaque est à TERRE et doit faire un jet d'ENDURANCE.

Si votre jet de dé est ANNULÉ: L'action n'est pas effectuée mais vous ne tombez pas à TERRE.

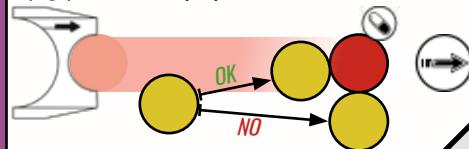
Si le succès est critique: Identique au succès mais en plus le joueur plaqué reçoit un jeton BLESSURE sans jet d'ENDURANCE.



PLAQUER est la base de la défense, en règle générale c'est le meilleur moyen d'arrêter l'attaque et de voler le ballon une fois que l'attaquant est à terre

Comme vous le verrez, il y a un certain nombre de choses ici que je ne vous ai pas encore expliquées: les blessures et être à terre. Plus tard, nous verrons leurs effets. La seule chose que vous avez besoin de savoir maintenant est que si en raison d'une action le joueur tombe à TERRE, vous devez l'indiquer avec un jeton à TERRE.

(Fig1) Mouvement propre lors du PLAQUAGE



Maintenant que vous savez comment fonctionnent les jets de dés, les modificateurs et les actions, faites les jets de dés pour déterminer quel joueur réussit.

Quel a été le résultat du jet de dés?

- Si le défenseur est touché par l'attaquant, il se retrouvera à TERRE, exécutez l'étape 6 de l'activation et allez à «**terminer l'exercice**», puisque le joueur attaquant pourra MARQUER UN ESSAI comme il veut.

- Si le défenseur parvient à plaquer l'attaquant, il a réussi à arrêter l'attaque, exécutez l'étape 6 et allez à «**terminer l'exercice**».

- Si l'attaquant esquive le défenseur et que le défenseur tombe à TERRE, la défense a perdu l'opportunité d'arrêter l'attaque, exécutez l'étape 6 et allez à «**terminer l'exercice**».

- Si l'attaquant esquive le défenseur mais que le défenseur est toujours debout. Allez à l'étape 6 et allez à «**l'exercice continue**».

«**Terminer l'exercice**» et «**l'exercice continue**» se trouvent à la page suivante.

6- Retrait des jetons

Souvenez-vous: retirez le jeton d'activation, les jetons de mouvement et de pression (le cas échéant). Maintenant, en fonction du jet de dés, regardons la suite.

- Terminer l'exercice:

Vous pouvez recommencer, allez au début de l'exercice et refaites-le. Je vous recommande de suivre tout ce qui est expliqué étape par étape plusieurs fois pour bien comprendre le fonctionnement de l'activation et ses étapes. Lorsque vous vous sentez prêt, vous pouvez placer le jeton de mouvement et effectuer le mouvement défensif comme vous le souhaitez, puis passez en **Mouvement Libre**.

- L'exercice continue:

Placez un jeton d'activation sur le porteur du ballon. Marquez le mouvement suivant. **MOUVEMENT APRÈS UNE TENTATIVE DE PLAQUAGE**

Suivez les étapes d'activation. Le défenseur essaiera de plaquer directement votre joueur. **PLAQUER LE JOUEUR**

Exécutez maintenant le reste des étapes d'activation comme nous l'avons fait dans l'exercice. Et vérifiez le résultat comme auparavant.

Quel que soit le résultat, allez à **Terminer l'exercice**.

- Mouvement libre:

Le moment est venu pour vous d'essayer des choses, recommencez l'exercice, placez les joueurs à leurs positions de départ. Cette fois, effectuez les mouvements comme vous le souhaitez, faites des expériences, essayez de voir comment effectuer le mouvement pour mieux embêter le défenseur.

Gardez simplement quelques points à l'esprit:

- Vous devez atteindre l'autre côté du terrain avant de manquer de jetons d'activation.

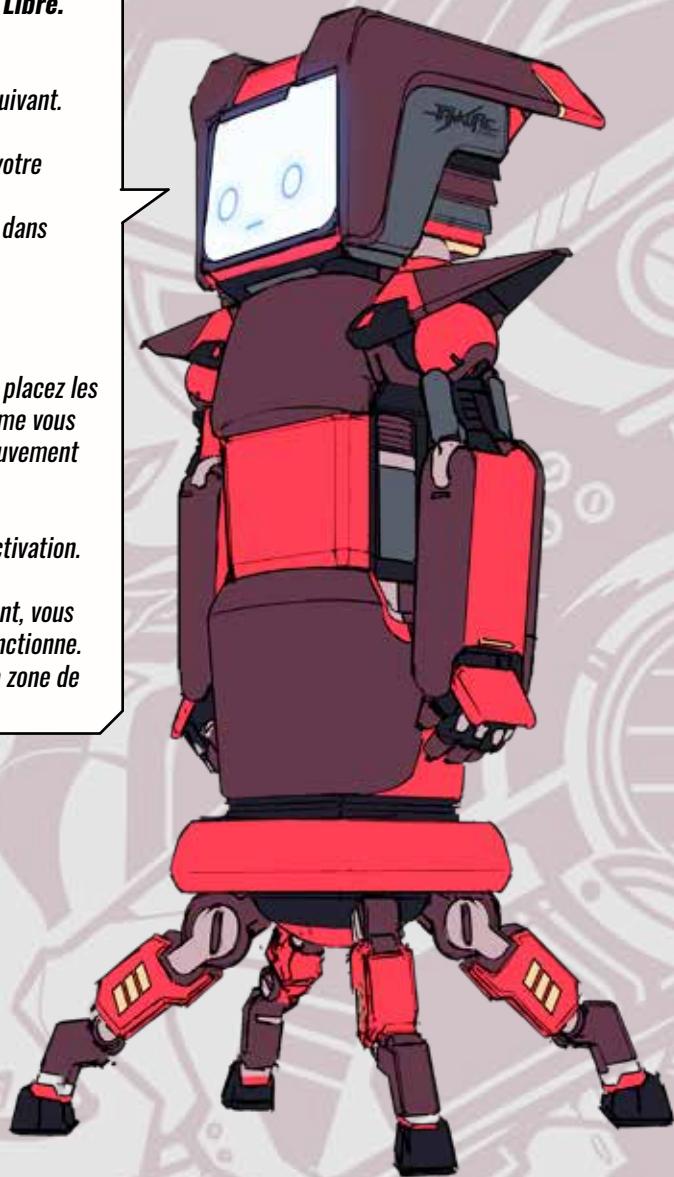
- Vous ne pouvez pas sortir des lignes ou reculer.

- Souvenez-vous que si le défenseur **NE RENTRE PAS** en contact avec l'attaquant, vous pouvez à nouveau vous **DÉPLACER**. Nous avons déjà expliqué comment cela fonctionne.

De cette façon, vous pouvez vous éloigner du défenseur et vous rendre dans la zone de score.

Comment avez-vous trouvé le premier exercice? Comme je vous l'ai dit au début, la répétition est le secret du succès. Si vous souhaitez le refaire, revenez au début de l'exercice et répétez toutes les étapes. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le souhaitez et essayer toutes les options d'action et de mouvement dont vous disposez. Vous pouvez échanger les rôles d'attaquant et de défenseur afin que vous puissiez tous les deux les tester. Répéter cet exercice est un bon moyen d'assimiler les concepts de base du jeu.

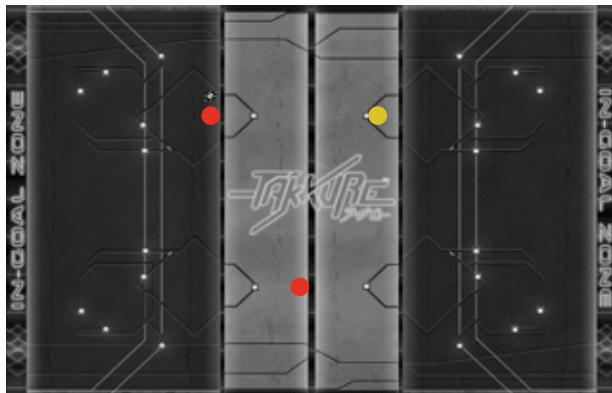
Lorsque vous serez prêt, allez à l'exercice 2: nous allons voir comment passer le ballon.



02. PASSE ET JEU D'ÉQUIPE.

MISE EN PLACE DE L'EXERCICE

Pour s'entraîner à faire une passe, nous ferons un exercice asymétrique. Décidez quel coach sera l'attaquant et lequel sera le défenseur. L'attaquant aura deux joueurs et le défenseur un seul. Placez les joueurs comme indiqué sur le schéma.



(Fig1) EXEMPLE DE COMMENT RÉALISER L'EXERCICE



Le joueur actif se déplace directement vers le défenseur (1). Le défenseur se dirige donc directement vers lui en essayant de le PLAQUER. Mais il ne l'atteint pas, ce qui l'obligera à faire un jet de RÉF pour un PLAQUAGE raté (2). L'attaquant fait donc un deuxième mouvement pour se placer devant son partenaire et être capable de faire la passe lors de la prochaine activation, tout en restant hors de portée du PLAQUAGE du défenseur (3). Pour que le défenseur soit proche lors de la 2e activation, il doit effectuer un mouvement en diagonale (4).

Vous avez décidé d'aller plus loin, alors apprenons à passer le ballon. Passer le ballon est le moyen le plus simple de percer la défense. L'objectif d'une passe est toujours de gagner un avantage: soit en créant un espace, soit en donnant le ballon à votre joueur avec la meilleure force FOR, soit en le donnant à un joueur avec beaucoup de réflexes RÉF face à un défenseur avec peu de force FOR... La profondeur du jeu est énorme. Dans tous les cas, la passe est essentielle pour améliorer vos chances de gagner la partie.

Encore une fois, nous suivons les étapes d'une activation, comme nous l'avons vu dans l'exercice 1. Mais dans ce cas-ci, l'entraîneur attaquant ne pourra exécuter que l'action «Passer». Essayez de battre le défenseur juste en faisant des passes. Ayant la supériorité en nombre, ce devrait être facile mais vous aurez peut-être besoin d'un peu d'entraînement. Prenez les 4 jetons d'activation et utilisez-en un pour activer le porteur du ballon. Essayez d'abord d'amener le ballon au joueur qui se trouve maintenant devant vous. Ensuite passez le ballon entre vos joueurs pour dépasser le défenseur. Voici un exemple de la façon dont vous pourriez le faire. (FIG 1)



Je vais vous expliquer comment PASSER pour que vous puissiez le faire.

PASSER_

1 Pour qu'un joueur puisse PASSER, il doit être le porteur du ballon. Gardez en tête que vous ne pouvez pas passer le ballon à un joueur qui est devant vous.

Le joueur actif peut PASSER depuis n'importe quel point de son mouvement. Vous pouvez décider de le faire à un moment ou à un autre en fonction des actions des défenseurs. En choisissant un point où un défenseur n'est pas entré en contact avec la trajectoire du joueur actif, le jet sera sans opposition. (FIG 1)

Si la passe se fait après l'action du défenseur, le jet sera en opposition. (FIG 2) Faites un jet avec la caractéristique CdB (Contrôle du Ballon).

PASSER subit toujours des modificateurs, lors de l'étape 5 de l'activation vérifiez la distance entre les deux figurines: le joueur actif (passeur) et le joueur qui va recevoir le ballon (receveur). Appliquez le modificateur comme indiqué dans le tableau. Un seul modificateur est appliqué, dans le cas d'une distance se trouvant entre 2 valeurs, appliquez le meilleur modificateur.

Si vous réussissez: le ballon est réceptionné par le receveur. Placez le ballon sur la carte du receveur.

Si vous échouez à un jet sans opposition: Le receveur fait un jet de RÉCEPTION DU BALLON.

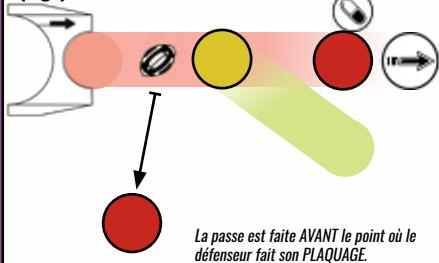
Si le succès est critique: le ballon est réceptionné par le receveur. Placez le ballon sur la carte du receveur. Le receveur peut alors effectuer un mouvement de 2" maximum.

Si le jet est sans opposition et que tous échouent: Le receveur fait un jet de RÉCEPTION.

Si le jet est en opposition et que tous échouent: le receveur fait un jet de RÉCEPTION.

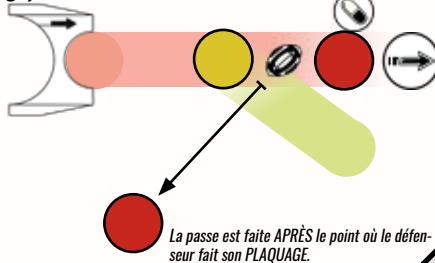
Si le jet est en opposition et votre dé est annulé ou que vous échouez alors que votre adversaire a réussi: la PASSE est ratée, il n'y a pas de jet de RÉCEPTION. Vous subissez les effets de l'action du défenseur.

(Fig1) PASSE SANS OPPOSITION



La passe est faite AVANT le point où le défenseur fait son PLAQUAGE.

(Fig2) PASSE EN OPPOSITION



La passe est faite APRÈS le point où le défenseur fait son PLAQUAGE.

CONTRÔLE DU BALLON_



MODIFICATEURS DE PASSE_

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

Un seul modificateur est appliqué, si la distance se trouve entre 2 valeurs, appliquez le meilleur modificateur.



Ok, votre passe est vraiment mauvaise. Mais le receveur peut faire quelque chose. Lorsque vous ratez une passe, il y a encore une chance que le receveur puisse récupérer le ballon. Pour vérifier s'il réussit, effectuez un jet de RÉCEPTION DU BALLON.

RÉCEPTION DU BALLON_

Lorsque vous ratez une PASSE, le receveur peut tenter de récupérer le ballon. Faites un jet de CdB sans opposition, en tenant compte des modificateurs de la table de réception, en fonction de la distance entre les joueurs impliqués.

Si vous réussissez: la passe réussit. Le receveur de la passe devient le porteur du ballon. Placez le ballon sur la carte du receveur.

Si vous ratez: la balle tombe par terre et vous devez faire un jet de dispersion à partir du receveur de la passe.

MODIFICATEURS DE RÉCEPTION_

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

Un seul modificateur est appliqué, si la distance se trouve entre 2 valeurs, appliquez le meilleur modificateur.

Jet de dispersion? Je ne vous l'ai pas encore expliqué. Eh bien, c'est le bon moment. Il y a des situations où vous devez résoudre un mouvement aléatoire. Dans ce cas, nous allons l'utiliser pour le ballon, mais il peut être utilisé pour d'autres choses. Si une règle vous dit de faire un jet de dispersion, suivez cette règle.

JET DE DISPERSION_

Dans certains cas, le jeu vous demandera de faire un jet de dispersion. Utilisez le gabarit de dispersion. Ce gabarit est utilisé pour déterminer aléatoirement où se déplace l'objet (le ballon par exemple).

Pour ce faire, placez le gabarit avec l'objet de la dispersion au centre, en mettant le chiffre 1 dans une direction au choix du coach qui a causé la dispersion. Lancez un dé et vérifiez le résultat. Placez l'objet en contact avec le gabarit et avec la pointe de la flèche qui correspond au numéro que vous avez obtenu sur le dé.

Quel a été le résultat?

- Si le receveur reçoit la passe, continuez à jouer et essayez d'atteindre la ligne d'en-but. - Si le ballon tombe par terre, l'exercice se termine.
- Si le porteur est plaqué et que la passe n'est pas effectuée, l'exercice se termine. Souvenez-vous de la limite des 4 jetons d'activation, s'ils sont épuisés, redémarrez l'exercice.

Répétez-le jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la ligne ou que vous soyez à l'aise avec cet exercice. Changez de rôle pour pouvoir tous les deux vous entraîner à faire des PASSES. Vous aurez compris l'importance de la passe pour trouver ou créer un espace. Tout ne se résume pas à foncer vers la défense, un bon travail de passe peut être beaucoup plus efficace et moins dangereux. Nous allons voir ce qui se passe lorsque nous mettons plus de joueurs dans un espace si petit et que nous continuons le jeu, c'est-à-dire lorsque nous continuons à jouer quoi qu'il arrive jusqu'à ce que les 4 jetons d'activation soient utilisés.

Allons dans le carré de la mort!

GABARIT DE DISPERSION_



EXEMPLE DE JET DE DISPERSION:



03. LE CARRÉ DE LA MORT.

MISE EN PLACE DE L'EXERCICE

Nous allons agrandir les équipes, prenez 3 joueurs chacun, n'utilisez pas le joueur sur grand socle.
 Une équipe en attaque, l'autre en défense. Celui qui a défendu pendant l'exercice précédent peut être l'attaquant dans cet exercice.
 Placez les joueurs de chaque équipe comme indiqué sur le schéma. Notez que dans ce cas, l'espace de jeu étant plus petit, le contact est inévitable.



Vous devriez déjà avoir maîtrisé le jeu individuel et les passes. Il est maintenant temps de vous entraîner à défendre. Vous allez enfin pouvoir découvrir complètement Takkure™ pour la première fois: se battre pour chaque ballon et chaque centimètre de terrain. Nous appelons cet exercice le Carré de la Mort... vous allez comprendre immédiatement pourquoi.

Ici, l'équipe attaquante pourra utiliser les trois actions que nous avons vues jusqu'à présent: PASSER, RAFFÛTER et ESQUIVER. Mais ajoutons de l'excitation au jeu, l'exercice ne se terminera pas par un plaquage ou une passe manquée. Nous continuerons de jouer jusqu'à ce que l'équipe en défense vole le ballon ou que l'équipe attaquante atteigne la ligne où les défenseurs ont commencé.

L'équipe attaquante prend les 4 jetons d'activation, si elle les utilise tous et conserve toujours la possession, retirez-les du plateau de coach et utilisez-les normalement.

Pour continuer à jouer, vous avez besoin de nouvelles règles: Nous avons évoqué le fait d'être à terre lors du premier exercice, mais jusqu'à présent, ce n'était qu'un jeton que nous avons posé sur une figurine. Maintenant, vous verrez à quel point il sert et comment nous pouvons nous relever, c'est-à-dire retirer ce jeton.



À TERRE

Lorsqu'un joueur tombe par terre, vous devez le marquer avec un jeton à terre. Un joueur avec ce jeton ne peut pas effectuer d'actions normalement. Vous ne pouvez exécuter que l'action SE RELEVER.

Exception: si le joueur À TERRE est le porteur du ballon, il ne peut pas SE RELEVER. Mais dans ce cas, vous pouvez faire une PASSE À TERRE.

JETON À TERRE



3.02

SE RELEVER_

Si vous effectuez l'action SE RELEVER, vous supprimez un jeton À TERRE. Cette action peut être effectuée en attaque et en défense. Aucun jet de dés n'est nécessaire.

En Attaque: Comme 1ère action du joueur actif (s'il n'est pas le porteur du ballon).
Si le joueur n'a plus de jetons À TERRE, il peut faire un MOUVEMENT EN 2NDE ACTION.
En défense: ne permet pas les mouvements défensifs.

Rappelez-vous la règle de base du rugby: «Une fois plaqué, vous ne pouvez pas vous relever tant que vous avez le ballon entre les mains.» Mais si vous êtes le porteur et que vous êtes À TERRE, vous pouvez essayer de passer le ballon depuis le sol.

3.03

PASSE À TERRE_

Un attaquant porteur du ballon qui est À TERRE peut passer le ballon. Mais passer le ballon en étant À TERRE a un certain nombre de restrictions: - Les passes depuis le sol reçoivent un modificateur -2 à la caractéristique CdB, en plus de tout modificateur pour la distance.

- Vous ne pouvez pas faire une passe depuis le sol à plus de 8". Lorsque vous mesurez la distance pour faire la passe, si le receveur est à plus de 8", son rôle est considéré comme annulé. Avec lequel il n'y a pas de PASS ou de RÉCEPTION DE LA BALLE.
- Si vous décidez de faire cela, le joueur ne pourra pas effectuer la 2e action de l'activation.

Pour réaliser la passe, suivez les étapes pour PASSER décrites page 32.

Ceci est très utile, mais l'équipe adverse pourra vous voler le ballon. Au cours de cet exercice, soit le ballon tombera par terre, soit il y aura des moments où un joueur à terre l'aura entre les mains. Voyons donc comment nous pouvons récupérer ce ballon et continuer à jouer.



3.04

BALLON_

Le ballon est un élément physique, qui peut être entre les mains d'un joueur ou à terre. Lorsqu'un joueur attrape le ballon, il le place sur sa carte de joueur et devient le porteur du ballon. Lorsque le ballon est par terre, il occupe cet espace comme s'il s'agissait d'un joueur adverse. Voir l'occupation de l'espace page 48.

3.05

PRENDRE LE BALLON_

Prendre le ballon est une action qui ne peut être effectuée que par un attaquant. Cette action permet à un joueur de ramasser un ballon qui est par terre ou entre les mains d'un joueur, même si ce joueur est à terre. Pour pouvoir effectuer cette action, vous devez être en contact avec le ballon ou avec le porteur du ballon (dans ce cas il doit être derrière le joueur porteur, comme dans une passe), au cours de votre mouvement.

Faites un jet de CdB avec un modificateur de +4. Maintenant, ce joueur devient le porteur du ballon.

VOLER LE BALLON_

Cette action permet le **Mouvement Défensif**.

Voler le ballon est une action défensive qui permet à l'équipe en défense d'en prendre possession. Vous pouvez voler le ballon de trois manières: soit lorsque le ballon est par terre et n'est en la possession d'aucun joueur (ballon perdu), soit tenu par un attaquant qui est À TERRE ou soit en plein vol (interception d'une passe). Mais vous ne pouvez pas essayer de voler le ballon à un joueur actif qui N'EST PAS À TERRE.

Ballon perdu: Si vous êtes en contact avec le ballon, effectuez un jet de CdB avec un modificateur de +4. (FIG1)

Tenu par un joueur attaquant qui est à terre: Si vous êtes en contact avec le porteur du ballon qui est À TERRE, effectuez un jet de CdB. (FIG2) Un joueur À TERRE ne peut pas réaliser cette action.

En plein vol: si vous êtes sur la trajectoire d'une passe du ballon, c'est-à-dire qu'en traçant une ligne entre n'importe quel point du socle du passeur (depuis lequel la passe est générée) et le socle du receveur, cette ligne passe par n'importe quel point de votre socle. Faites un jet de CdB sans opposition avec un modificateur -2. Si le jet est réussi, ce joueur devient le porteur du ballon. En cas d'échec, la passe se poursuit normalement. (FIG3)

Souvenez-vous que si le ballon est VOLÉ, à la fin de l'activation en cours, le coach attaquant doit défausser tous ses jetons d'activation restants. Ensuite, ce coach devient le coach défenseur et vice versa.

(Fig1) BALLON À TERRE



JET de CdB +4

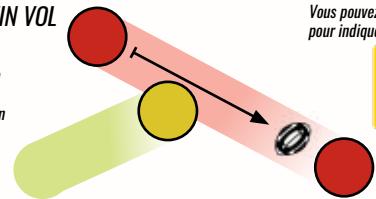
(Fig2) TENU PAR UN JOUEUR ATTAQUANT À TERRE



JET de CdB

(Fig3) EN PLEIN VOL

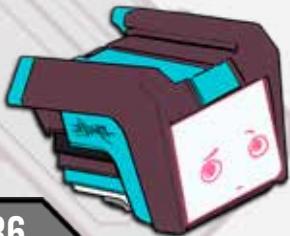
Le défenseur vole le ballon sur le chemin entre les deux attaquants. Faites un jet de CdB -2 sans opposition.



Vous pouvez utiliser ce jeton pour indiquer cette action.



Ces règles sont simples, mais souvent, il n'y a pas que deux joueurs qui s'affrontent, plusieurs peuvent intervenir. Dans ce cas, vous devez faire un jet multiple, qui est un jet en opposition spécial. Il existe deux types de jets multiples: le jet multiple et le jet de mêlée.



JET MULTIPLE EN OPPOSITION_

Lorsqu'un jet doit être effectué dans lequel plus de deux joueurs interviennent, c'est un jet multiple en opposition.

C'est comme un jet en opposition, mais c'est le joueur actif qui, avant de lancer les dés, décide de l'ordre et contre quel joueur il oppose chacun de ses dés. Vous devez traiter chaque jet de dés comme un jet distinct.

Sur un jet multiple en opposition, le joueur actif peut ne pas avoir assez de dés pour affronter tous les défenseurs. Dans ce cas, vous devez décider contre quel joueur vous utilisez chacun de vos dés. Les joueurs auxquels vous n'attribuez pas de dé feront un jet sans opposition.

L'ordre des jets est important, car le résultat d'un jet de dés affectera le jet de dés suivant. Dès que le joueur actif est À TERRE, plus aucun jet de dés n'est effectué.

EXEMPLE DE JET MULTIPLE EN OPPOSITION

Deux joueurs (FOR 7), essaient de PLAQUER un joueur qui décide d'ESQUIVER (REF 7):



SUCCÈS ANNULÉ ÉCHEC

Le joueur actif décide d'affronter le premier défenseur. Dans ce cas, le deuxième défenseur effectue un jet sans opposition. Le deuxième défenseur a échoué, donc le joueur actif n'est pas affecté par son action.

A nouveau, les deux joueurs (FOR 7), tentent de PLAQUER un joueur qui décide d'ESQUIVER (REF 7):



SUCCÈS ANNULÉ ÉCHEC

Cette fois, le deuxième joueur a réussi, une fois l'action de l'attaquant exécutée, qui a ici ESQUIVÉ le premier défenseur, le succès du second défenseur est appliqué. Par conséquent, le joueur actif est plaqué par le deuxième défenseur et tous deux tombent à TERRE.

Précisions sur les jets multiples en opposition:

ESQUIVER: Le joueur actif ne fera qu'UN MOUVEMENT supplémentaire pour avoir réussi à esquiver, quels que soient le nombre de succès.

PASSER: Si le joueur actif réussit une PASSE, le reste des jets de dés des défenseurs se feront SANS OPPOSITION.

JET DE MÊLÉE

Le jet de mêlée n'est utilisé que dans deux cas:

- Lorsque plusieurs joueurs des deux équipes veulent ramasser un ballon par terre ou qui est en possession d'un joueur à TERRE.
- Lorsqu'un joueur exécute l'action MARQUER UN ESSAI et qu'il y a plusieurs défenseurs effectuant l'action PLAQUER contre lui.

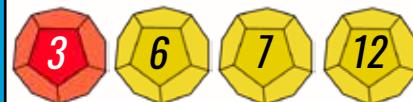
Dans ces cas, tous les dés sont lancés en même temps et tous les résultats sont comparés dans une seule compétition.

Autrement dit, le gagnant sera le joueur qui réussit le jet et obtient la valeur la plus élevée parmi les succès (ou un critique).

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le meilleur jet, effectuez un nouveau jet en opposition entre ces joueurs pour déterminer qui réussit.

EXEMPLE DE JET DE MÊLÉE

Quatre joueurs, un attaquant et trois défenseurs, tentent de ramasser un ballon qui est au sol et qu'aucun joueur n'a. L'agresseur tente RAMASSEZ LA BALLE et les défenseurs VOLENT LA BALLE. Ils ont tous CdB 7.



ANNULÉ ANNULÉ SUCCÈS ÉCHEC

Comme on peut le voir, trois joueurs réussissent le jet, l'attaquant (3) et deux défenseurs (6 et 7). Dans ce cas, le joueur qui a obtenu la valeur la plus élevée (7) est le gagnant du lancer et volerait le ballon.

Dans ces jets de dés, des situations inhabituelles peuvent se produire: ne vous inquiétez pas, vous verrez qu'en suivant les règles de base, vous n'aurez aucun problème à les résoudre.

Vous avez maintenant les outils pour continuer à jouer. Cet exercice veut vous aider à comprendre les choses quand le jeu semble compliqué et confus, pour vous apprendre à résoudre ces situations. Jouez jusqu'à ce que l'équipe en défense vole le ballon ou que l'équipe attaquante atteigne la ligne où les défenseurs ont commencé.

Comme toujours, faites-le autant de fois que nécessaire, en changeant l'attaquant et le défenseur. Maintenant, nous allons mettre tous les joueurs sur le terrain.

04. 4 CONTRE 4.

Vous avez déjà goûté à la boue: lorsque le match devient une gigantesque mêlée de joueurs à terre qui combattent dans un espace réduit. Maintenant, jouons un peu. Vous n'êtes pas prêts à jouer un match à 100%, mais cet exercice de 4 contre 4 vous aidera à vous entraîner aux choses importantes que nous n'avons pas encore vues. Et vous allez commencer à ressentir ce qu'est un vrai match.

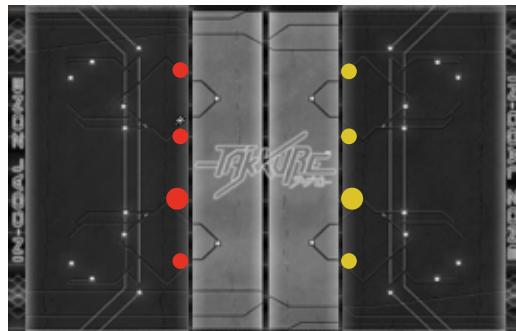


A présent, voyons ce que je vais vous expliquer dans cet exercice: comment les joueurs se fatiguent et se reposent; comment marquer un essai; les compétences en fonction du poste occupé et du jeu individuel.

Les joueurs peuvent être non seulement blessés, mais aussi fatigués si vous les poussez trop loin. Nous appelons cela la FATIGUE.

MISE EN PLACE DE L'EXERCICE

Positionnez les joueurs comme indiqué sur le schéma. Vous pouvez désormais utiliser les 4 joueurs de votre équipe. Mettez les deux équipes au contact de leur ligne de coup d'envoi sans la dépasser. Pour cet exercice, vous devez également prendre les cartes de jeu de base, les cartes individuelles et les cartes d'équipe. Distribuez un jeu de chaque aux deux coachs. Comme dans les exercices précédents, décidez qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur. L'objectif de cet exercice est de MARQUER UN ESSAI dans la zone de score de l'adversaire.



FATIGUE_

Les jetons Fatigue représentent l'épuisement du joueur. Au fur et à mesure qu'un joueur se fatigue, il subit des effets négatifs et peut se blesser.

Il existe plusieurs façons de recevoir des jetons fatigue:

- Lorsqu'un joueur reçoit le 3e jeton d'activation (pendant la même période).
- Avec certains effets de compétences ou de jeu.

Lorsqu'un jeton Fatigue doit être donné, placez-le (Actif) sur la carte du joueur ou dans l'espace prévu à cet effet. Si un effet du jeu vous fait recevoir un jeton Fatigue et que vous avez un jeton inactif, au lieu de placer un autre jeton, retournez-le pour le réactiver.

EFFETS NEGATIFS

La fatigue produit des effets négatifs sur les joueurs, et ceux-ci sont cumulatifs:

1 Fatigue - Le joueur perd ses Compétences de Poste et d'Entraînement.

2 Fatigues - Le joueur ne peut effectuer qu'une seule action MOUVEMENT par activation.

3 Fatigues - Le joueur a un modificateur -1 à FOR, CdB, REF et INT.

N'oubliez pas que ces effets sont cumulatifs: un joueur avec 3 jetons fatigue a tous les effets négatifs d'avoir 1, 2 et 3 jetons Fatigue.

Lorsqu'un jeton est désactivé, il continue d'occuper un espace mais l'effet négatif n'est pas appliqué.

JETON FATIGUE_
(ACTIF)



JETON FATIGUE_
(INACTIF)



FATIGUE MAX_

Lorsque le joueur reçoit le 4e jeton Fatigue, il est blessé. Retirez-le du terrain et faites un jet de dé sur la table des blessures que vous pouvez trouver dans le glossaire Page 50.

Suivez les étapes 5.04 Blessures que vous trouverez en Page 45.

Vous savez maintenant que les joueurs peuvent se fatiguer, mais ils peuvent aussi reprendre leur souffle pendant le jeu et soulager un peu la fatigue. C'est simple: il leur suffit de SE REPOSER.

SE REPOSER_

Cette action, qui ne peut être effectuée qu'en défense, aide les joueurs à reprendre leur souffle et retirer leurs jetons Fatigue.

Lorsque cette action est effectuée, retirez un jeton Fatigue inactif, s'il n'y a pas de jetons inactifs, retournez un jeton actif du côté inactif. Ce qui veut dire que vous devez vous reposer deux fois pour retirer complètement un jeton Fatigue.



Jusqu'à présent, les joueurs marquaient simplement en atteignant la zone de score opposée. Mais dans un match, vous devez poser le ballon à terre. C'est l'objectif principal d'un match, le moyen de gagner. Cela peut sembler simple: "Eh bien, je vais dans la zone et je mets le ballon par terre." Mais avec la défense qui fait pression ou lorsque le joueur est fatigué, marquer un essai n'est pas facile.

Vous l'avez sûrement vu sur les cartes: les joueurs ont diverses capacités qui les rendent uniques. Nous allons maintenant voir les compétences par poste. Ces compétences représentent la spécialité du joueur au sein de l'équipe: si c'est un tireur d'élite qui passe le ballon avec une précision incroyable, un défenseur né ou très habile à esquiver les défenseurs.

4.04

MARQUER UN ESSAI

Un joueur portant le ballon ayant une partie de son socle dans la zone d'en-but peut tenter de **MARQUER UN ESSAI**.

Faites un jet de dé en utilisant la deuxième valeur de CdB.

Gardez à l'esprit quelques points avant d'effectuer le jet de dé:

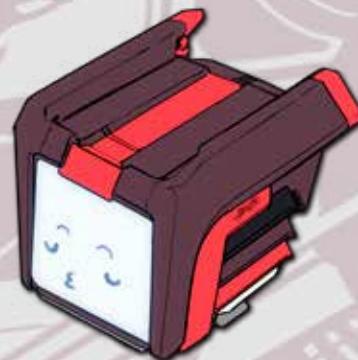
- Pour chaque jeton **Fatigue**, actif ou non, que possède le porteur, appliquez un modificateur de -1 au CdB sur le jet **MARQUER UN ESSAI**.
- Votre CdB est affecté par un joueur qui fait **PRESSION** sur vous et tout autre modificateur applicable.

Gardez en tête que comme toute autre action, celle-ci peut être affectée par les actions des joueurs adverses.

Par exemple, si un défenseur essaie de vous **PLAQUER** pendant que vous tentez de marquer votre essai, vous devez faire un jet en opposition et suivre la procédure pour ce type de jet. Si plusieurs joueurs s'opposent à celui qui tente de **MARQUER**, faites un **JET DE MÊLÉE**.

Si vous réussissez le jet de dé: félicitations, vous réussissez à marquer un essai.

Si vous échouez: Exécutez un coup d'envoi (Voir page 34).



Grâce aux compétences par poste et certaines cartes individuelles, un joueur peut lancer plus d'un dé dans une action. Avant de continuer, voyons comment cela s'applique

4.05

COMPÉTENCE PAR POSTE

Tous les joueurs ont une capacité en fonction de leur poste, écrit sur leur carte, qui n'est pas expliquée sur cette carte car elle est commune à de nombreux joueurs.

Pas de côté: Le joueur lance deux dés pour **ESQUIVER**.

Passé précise: le joueur lance deux dés pour **PASSER**.

Massacre: le joueur lance deux dés pour **RAFFUTER**.

Vision défensive: le joueur se déplace deux fois de son **MOUVEMENT** défensif.

Plaqueur Expert: Le joueur lance deux dés pour **PLAQUER**.

N'oubliez pas que ces compétences sont perdues lorsque vous avez un jeton **Fatigue**.

PLUSIEURS DÉS

Grâce à certaines cartes et compétences, il est possible pour un joueur de lancer plus d'un dé dans une action. Ces dés supplémentaires sont utilisés dans plusieurs cas :

- **Augmenter vos chances de réussir :** Ajoutez ces dés à un jet. Lancez-les et choisissez-en un, ignorez les autres.
- **Face à plusieurs adversaires :** Vous pouvez utiliser les dés supplémentaires dans un jet en opposition contre plus d'un adversaire. Choisissez contre quel joueur vous voulez utiliser chaque dé. Chaque jet est résolu de façon indépendante. Si vous avez assez de dés, vous pouvez combiner les deux cas.

Nous avons évoqué à plusieurs reprises les cartes des joueurs, où leurs caractéristiques et capacités sont écrites. Mais ce ne sont pas les seules cartes utilisées dans Takkure™. Il existe également des cartes à jouer. Elles sont divisées en deux catégories : le jeu individuel et le jeu d'équipe. Elles apportent une aide très importante dans le jeu et vous les utiliserez souvent. Maintenant, je vais vous expliquer chaque type de carte.

JEU INDIVIDUEL

Ces cartes représentent des moments exceptionnels et contiennent une description de l'effet et de ses conditions d'application.

Lorsque vous souhaitez utiliser une de ces cartes, vous devez montrer au dresseur adverse la carte que vous allez utiliser et la laisser sur la table.

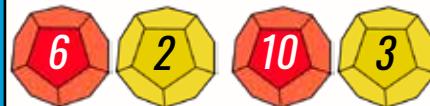
Sur chaque carte est indiqué à quel moment elle peut être jouée. En cas de conflit sur le timing, le coach attaquant a la priorité et décide l'ordre de résolution des cartes. Si un Coach laisse passer sa chance de jouer une carte lorsque les conditions le permettent, il ne peut pas jouer de carte jusqu'à ce que les conditions soient à nouveau remplies. Les cartes de jeu individuel sont défaussées après utilisation, formez une pile de défausse pour ces cartes.

Comme nous l'avons vu, ces cartes améliorent les actions et sont à usage unique. Mais les cartes de jeu d'équipe sont les cartes que vous utiliserez le plus, puisqu'elles vous permettent d'activer, avec un seul jeton d'activation, plus d'un joueur. De plus, ces cartes ne sont pas définitivement défaussées : vous pouvez les récupérer avant un coup d'envoi. Voyons comment les utiliser.

EXEMPLE DE JET AVEC PLUSIEURS DÉS

Dans ce cas, l'attaquant lance deux dés pour sa compétence Pas de côté. Et il décide d'en allouer un contre chaque défenseur.

Comme le jet de dés multiple en opposition, l'attaquant décide de l'ordre dans lequel les résultats s'appliquent. Vérifiez les jets de dés multiples si vous avez des questions à ce sujet.



SUCCÈS ANNULÉ ÉCHEC SUCCÈS

Dans ce cas, l'attaquant réussit le premier jet et annule le jet du défenseur. ESQUIVER lui permet de bouger de 2" supplémentaires. Face au second joueur, il échoue, alors que le défenseur réussit. Il reçoit donc un jeton À TERRE à cause du plaquage réussi.

CARTES DE JEU INDIVIDUEL

DÉFENSE RAPIDE

- À UTILISER AVANT DE DÉCLARER UNE ACTION DÉFENSIVE.
PENDANT UNE ACTION DÉFENSIVE LE JOUEUR SE DÉPLACE DEUX FOIS DE SON MOUVEMENT DÉFENSIF.
PENDANT L'UTILISATION DE CETTE CARTE, LE JOUEUR NE PEUT UTILISER AUCUNE AUTRE COMPÉTENCE QUI AUGMENTERAIT SON MOUVEMENT DÉFENSIF.
LE JOUEUR QUI A BÉNÉFICIÉ DE L'EFFET DE CETTE CARTE REÇOIT UN JETON FATIGUE À L'ÉTAPE 6 DE L'ACTIVATION.

INDIVIDUEL

TAKKURE

JEU D'ÉQUIPE

Ces cartes représentent la coordination et l'entraînement reçus par les joueurs pour jouer ensemble.

Un jeu d'équipe permet d'activer plus d'un joueur en dépensant un seul jeton d'activation.

QUAND LES UTILISER ?

Avant de dépenser le jeton Activation, le coach doit déclarer qu'il utilise une carte de jeu d'équipe en la plaçant face cachée sur la table à côté du plateau de jeu.

Ces cartes peuvent être utilisées uniquement si un joueur porte le ballon et que ce joueur est le joueur actif en cours.

Le coach attaquant peut vérifier la carte à tout moment.

COMMENT LES UTILISER ?

Les cartes indiquent combien de joueurs sont activés, les actions qu'ils vont effectuer et dans quel ordre elles doivent être effectuées.

Après avoir déclaré l'utilisation d'une carte de jeu d'équipe, suivez l'ordre standard d'une activation avec les exceptions suivantes:

-1ère partie de l'action: si la carte indique un mouvement, le coach doit marquer uniquement le mouvement du joueur portant le ballon.

-Après l'étape 2 (DÉFENSE), le coach actif retournera la carte et montrera le reste des actions à son adversaire. Suivez ensuite l'ordre des actions sur la carte. Les joueurs ne peuvent faire que les actions listées sur la carte.

-Si pendant la séquence d'actions, les attaquants doivent faire un jet de dés et qu'ils échouent, la séquence est interrompue et le reste des actions ne sera pas exécuté.

-A partir de l'étape 4 de l'activation, le coach attaquant peut interrompre la séquence d'actions indiquées SECONDE ACTION. Une fois jouée, mettez de côté la carte de jeu d'équipe, elle est indisponible jusqu'au coup d'envoi suivant.

Résumé de l'utilisation d'une carte de jeu d'équipe:

1- Déclarez l'utilisation d'une carte de JEU D'ÉQUIPE et placez-la face cachée sur le terrain.

2- Placez le jeton Activation sur le joueur qui va s'activer (le porteur du ballon).

3- Annoncez les joueurs qui vont participer.

4- Étape 1 de l'activation: gardez en tête que seul le mouvement du porteur du ballon est marqué.

5-Étape 2 de l'activation: DÉFENSE, souvenez-vous que seul le porteur du ballon peut être PLAQUÉ.

6- Révélez la carte de JEU D'ÉQUIPE utilisée.

7- Étape 3 de l'activation: faites le mouvement.

8- Étape 4 de l'activation: faites dans l'ordre les actions listées en 2ndes actions sur la carte. Souvenez-vous que vous n'avez pas à toutes les faire.

9-Étape 5 de l'activation: Faites les mesures et les jets nécessaires

10-Étape 6 de l'activation: Mettez la carte de côté. Elle ne pourra être utilisée qu'au prochain coup d'envoi, lorsque vous la récupérez.



Je vous recommande de mélanger à nouveau le deck de jeu d'équipe et le deck de jeu individuel à chaque fois que vous recommencez l'exercice. Ensuite, piochez de nouvelles cartes afin de tester toutes les cartes de base. Comme d'habitude, répétez l'exercice autant de fois que nécessaire avant de passer au suivant.

05. MATCH D'ENTRAÎNEMENT.

5.01

MISE EN PLACE DU MATCH

Avant de commencer à jouer, vous devez faire certaines choses. Dépliez le terrain avec la zone d'en-but devant vous, vous devez **MARQUER UN ESSAI** sur celle d'en face. Placez vos gabarits, jetons et dés à portée de main. Placez un tableau de coach de chaque côté et le tableau du temps sur le côté du terrain afin que les deux coachs puissent l'atteindre.

- Choisissez votre équipe en prenant les 4 joueurs qui joueront le match: leurs figurines, leurs cartes de personnages et de jeu.
- Formez les decks de jeu:

Individuel: mélangez les cartes de jeu individuel de votre équipe avec les cartes de base, ce qui vous donne un deck, mélangez-le bien et placez-le face cachée près de votre plateau de coach. Piochez maintenant les 4 premières cartes du deck.

Jeu d'équipe: rassemblez les cartes de jeu d'équipe et celles de votre équipe. Choisissez-en 4 parmi elles. Pendant le match, vous aurez ces 4 cartes de jeu d'équipe, mais vous pouvez les changer à la mi-temps.

Vous avez déjà appris les bases de ce sport, il y a maintenant de petites choses qui vous aideront à être un meilleur coach. Petites mais néanmoins importantes. Il est temps d'essayer dans un match tout ce que vous avez appris. La seule différence avec un vrai match est que nous jouerons sans le temps, simplement jusqu'à ce que le jeu s'arrête parce que vous marquez ou parce que votre adversaire vous vole le ballon. Dès qu'un joueur réussit à marquer deux essais, échangez les rôles attaquant-défenseur.



Prêt? Il faut maintenant mettre le ballon en jeu, pour cela, on va donner le coup d'envoi.

5.02

ARBITRE

L'arbitre n'existe pas dans ce jeu, du moins physiquement. Mais sa présence est reflétée dans les règles. Lorsque vous devez faire un jet d'arbitre, suivez la même procédure que lorsque vous lancez une pièce à pile ou face. Vous pouvez utiliser une pièce de monnaie ou le jeton Ballon car il a 2 faces différentes. Les joueurs décident qui veut pile et qui veut face; et l'un d'eux jette la pièce ou le jeton. Cela sert à plusieurs choses:

Coup d'envoi: Pour décider qui donne et qui reçoit le coup d'envoi.

Résoudre les conflits: lorsqu'une règle, un mouvement ou autre chose génère un conflit entre les joueurs. Autrement dit, lorsqu'ils ne sont pas capables de résoudre le conflit en utilisant les règles, ils peuvent faire un jet d'arbitre pour déterminer laquelle des deux options s'applique. Le résultat est définitif.

COUP D'ENVOI

Le coup d'envoi permet de mettre le ballon en jeu. Les coups d'envoi sont effectués au début de la partie, au début de la seconde mi-temps, après avoir MARQUÉ UN ESSAI ou lorsqu'un jet pour MARQUER UN ESSAI échoue.

Lorsque vous devez effectuer un coup d'envoi, déterminez quelle équipe donne le coup de pied:

Début du match: Faites un jet d'arbitre. Le gagnant DÉCIDE s'il veut que son équipe ou celle de l'adversaire donne le coup d'envoi.

2ème mi-temps: L'équipe qui n'a PAS donné le coup d'envoi en première mi-temps.

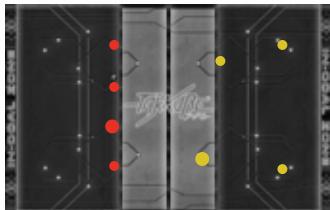
Après avoir marqué un essai: le coach qui a reçu l'ESSAI décide.

Après avoir échoué à marquer un essai: le coach défenseur décide.

Un coup d'envoi est effectué de la manière suivante:

- Avant un coup d'envoi, retirez tous les jetons d'activation des joueurs et les deux coaches récupèrent les cartes de jeu d'équipe qu'ils ont utilisées.
 - L'équipe qui va effectuer le coup d'envoi est mise en contact avec sa ligne de coup d'envoi, sans la dépasser. Vous pouvez placer vos joueurs comme vous le souhaitez tout au long de cette ligne.
 - L'autre coach place ses 4 joueurs dans sa propre moitié de terrain. Vous pouvez les placer où vous voulez mais sans dépasser votre propre moitié de terrain (FIG1).
 - Le coach de l'équipe qui donne le coup de pied place le gabarit de dispersion n'importe où entre les lignes de coup d'envoi et d'en-but de l'adversaire mais à plus de 1" de celles-ci et des bords du terrain.
 - Le ballon est en l'air: une fois le gabarit en place, tous les joueurs peuvent faire un mouvement avec leur MOUVEMENT défensif. D'abord les joueurs effectuant le coup d'envoi et ensuite ceux qui le reçoivent.
 - Une fois que tous les joueurs ont bougé, le coach de l'équipe qui a effectué le coup d'envoi fait un jet de CdB avec le joueur de son choix.
 - Si le jet est réussi: vous pouvez placer le ballon où vous le souhaitez en contact avec le bord du gabarit de dispersion.
 - Si le jet échoue: Placez le ballon au centre du gabarit et faites un jet de dispersion.
 - Attraper le ballon en l'air: une fois le ballon en place, les joueurs ont la possibilité d'essayer d'attraper ce ballon en l'air. Si un ou plusieurs joueurs sont à moins de 2" du ballon, ils peuvent tenter d'attraper ce ballon, en effectuant un jet de CdB avec un modificateur de -2. Dès qu'un joueur réussit son jet, les autres ne jettent plus de dés.
- Une fois le coup d'envoi effectué, le coach ayant reçu le ballon devient l'attaquant et doit prendre les jetons d'activation comme expliqué page 47 au "6.03: TEMPS".

(Fig1) EXEMPLE DE PLACEMENT DES DEUX ÉQUIPES



Nous avons vu que les joueurs peuvent recevoir des jetons BLESSURE. Mais nous n'avons pas encore vu ce qui se passe quand vous êtes blessé. Il est temps de le voir.



5.04

BLESSURES

Lorsque le joueur reçoit autant de jetons BLESSURE que sa valeur de physique PHY ou a son MAX de FATIGUE, il est blessé.

Lorsqu'un joueur est blessé, procédez comme suit:

- Retirez-le du terrain.
 - Retirez tous les jetons Blessure et Fatigue et lancez un dé sur la table des blessures.
 - Appliquez les effets.
 - Une fois les effets appliqués, le joueur peut (si la blessure le permet) revenir en jeu lorsqu'un coup d'envoi se produit.
- Le tableau des blessures se trouve dans le glossaire, page 50.

5.05

COMPÉTENCES

Les joueurs ont des compétences uniques qui les différencient des autres. Ces compétences et leurs effets sont décrits sur leurs cartes. Vous pouvez utiliser un jeton de Compétence Spéciale pour indiquer qu'un joueur a une compétence active pendant le tour de jeu. Certaines compétences sont acquises par de l'entraînement et sont perdues lorsque le joueur est fatigué.



JETON DE COMPÉTENCE SPÉCIALE.



COMPÉTENCE ENTRAÎNEMENT.

5.06

COMPÉTENCE D'ÉQUIPE

Comme les joueurs, les équipes ont des compétences qui les rendent uniques. Ces compétences affectent tous les joueurs d'un même coach.

Les équipes des futures extensions auront la description de leurs compétences dans leurs boîtes. Mais vous pouvez les vérifier toutes sur le site www.takkure.com

JETON COMPÉTENCE D'ÉQUIPE



5.07

COMPÉTENCES DES ÉQUIPES DE BASE

Yamato: Honneur indéfectible

Lorsqu'un joueur Yamato reçoit un jeton Blessure, il reçoit également un jeton Compétence d'Équipe.

Ces jetons peuvent être défaussés pour gagner l'un des effets suivants :

- Retirer un jeton À TERRE (Rappelez-vous que vous ne pouvez pas le faire si le joueur porte le ballon)
- Retourner un jeton FATIGUE
- Répétez un jet d'INTELLIGENCE (INT).

Ces effets ne s'appliquent qu'au joueur qui a le jeton. Une fois défaussés, ils ne peuvent pas être réutilisés.

Teriomorphs: Superstars

Chaque fois qu'un joueur réussit l'une des actions suivantes : MARQUER UN ESSAI, PLAQUER, RAFFUTER, vous gagnez un jeton Compétence d'Équipe.

Défaussez le nombre de jetons indiqué pour gagner l'un des effets suivants :

- 1x: Avant de faire un jet, ajoutez +1 à l'attribut que vous utilisez pour le jet (jusqu'à un maximum de +3).
- 3x: Relancez un dé. (Une seule fois par jet).
- 5x: Récupérez une carte de jeu individuel de votre défausse.

06. MATCH COMPLET.

Comment était ce match? Avez-vous trouvé ce système utile pour apprendre à jouer à Takkure™ ? Si vous vous sentez à l'aise, il est temps de jouer un match complet. Félicitations, faites quelques parties pour apprendre les dernières règles et vous pouvez maintenant vous inscrire à des ligues et des tournois locaux pour commencer votre carrière d'entraîneur. Allons voir les dernières règles que vous devez connaître.

Si vous êtes arrivé jusqu'ici, vous avez de sérieuses compétences de coach: comme je l'ai dit au début, je crois qu'une grande destinée vous attend dans ce sport. Vous en savez déjà beaucoup sur Takkure™, je dois juste expliquer de petites choses que vous devez savoir pour jouer un match complet. La première chose est d'expliquer en quoi consiste un match complet.



Facile, non ? Vous devez maintenant savoir comment fonctionne le temps dans Takkure™ : on ne se sert pas d'une horloge pour le représenter. Oui, ça a l'air bizarre, mais c'est simple, je vais vous expliquer.

6.01

MATCH COMPLET

Un match complet se compose de deux mi-temps. Chaque mi-temps se termine lorsque le temps est écoulé. Entre la première et la deuxième mi-temps, il y a une pause pendant laquelle vous pouvez revoir votre stratégie et laisser vos joueurs se reposer. L'équipe ayant marqué le plus d'essais à la fin de la seconde mi-temps remporte le match. En cas d'égalité, c'est un match nul.

Comme vous pouvez le voir, il y a une pause appelée mi-temps. C'est très simple, laissez-moi vous l'expliquer.

6.02

LA MI-TEMPS

La mi-temps c'est la pause entre la première et la seconde mi-temps. C'est le moment où les joueurs peuvent se reposer et pendant lequel le coach révise sa stratégie. En gros, trois choses se passent pendant la mi-temps:

- **Tous les joueurs retirent un jeton Fatigue:** Retirez un jeton, vous pouvez choisir celui que vous voulez, qu'il soit actif ou non.
- **Le coach change la stratégie:** choisissez 4 cartes de jeu d'équipe parmi les 8 à votre disposition
- **Piochez de nouvelles cartes individuelles:** vous pouvez défausser autant de cartes de jeu individuelles que vous ne souhaitez pas, ensuite, piochez jusqu'à avoir 4 cartes en main.

LE TEMPS

Le temps dans Takkure™ est représenté d'une manière spéciale. Aucune horloge n'est utilisée. À la place, nous utilisons le TABLEAU DU TEMPS pour gérer les jetons de temps. L'échelle de temps est ce qui donne les jetons d'activation et détermine la fin d'une mi-temps.

Au début de chaque mi-temps, placez un jeton représentant chaque équipe sur la case numéro 5 avec le côté actif vers le haut (Fig1).

Lorsque vous êtes l'attaquant, si vous avez utilisé vos 4 jetons d'activation, faites ceci:

Si le jeton Temps montre la face active: retournez-le du côté inactif et prenez les jetons d'activation (Fig 2).

Si le jeton Temps montre sa face inactive: déplacez les 2 jetons Temps d'une case plus loin et retournez-les du côté actif. (Fig 3). À présent, retournez votre jeton Temps pour voir le côté inactif et prenez vos jetons d'activation. (Fig 4).

Garder la possession du ballon:

Si vous avez dépensé les 4 jetons d'activation et que vous avez toujours le ballon, donc que l'équipe adverse ne vous a pas volé le ballon, alors votre équipe reste en attaque et vous devez à nouveau prendre les jetons d'activation comme indiqué ci-dessus.

Temps écoulé:

Si le Coach doit déplacer les jetons de temps vers le bas d'une case et qu'il était déjà sur la case numéro 1, le temps est écoulé et les jetons d'activation ne sont plus utilisés. La mi-temps en cours est terminée. Si c'est la seconde mi-temps, alors le match est fini.

Mettre le ballon en dehors du terrain:

Lorsque le jeton est en position #1, si l'équipe attaquante est menée au score, le coach peut décider de mettre le ballon en dehors du terrain et la mi-temps en cours se termine immédiatement. S'il décide de le faire, il doit simplement le dire à son adversaire.

TABLEAU DU TEMPS



JETONS TEMPS

Jetons activés



Jetons inactivés



(Fig1) Placez les jetons temps dans la case numéro 5.



(Fig2) Pour avoir vos 4 jetons d'activation, tournez le jeton temps du côté inactif.



(Fig3) Si c'est déjà du côté inactif, décalez d'une case pour avoir vos 4 jetons d'activation. Réactivez votre jeton.



(Fig4) Une fois sur la case suivante, retournez votre jeton du côté inactif pour avoir vos 4 jetons d'activation.



OCCUPATION DE L'ESPACE

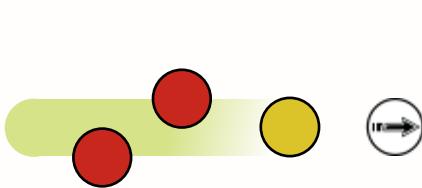
Les joueurs se déplacent sur le terrain et occupent de l'espace dessus.

En règle générale, deux joueurs ne peuvent pas occuper le même espace. Mais étant un jeu dynamique sans cases, certains conflits peuvent survenir.

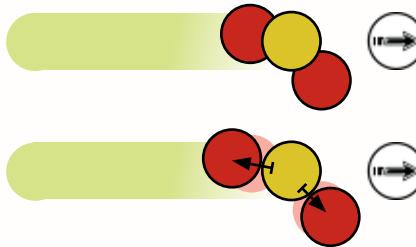
Pour éviter ces situations, voici les règles d'occupation de l'espace :

- Les joueurs occupent l'espace où ils se trouvent. Un autre joueur ne peut pas les traverser ou marcher dessus. Ils doivent se déplacer autour d'eux. Un joueur à terre occupe le même espace que s'il était debout.
 - La seule exception à la règle est le joueur actif. Un joueur actif ignore les autres joueurs pendant son mouvement en première action. (FIG. 1)
 - Le joueur actif occupe l'espace où il termine son mouvement.
 - Le joueur actif est toujours prioritaire pour être placé, si à la fin de son déplacement il y a un adversaire, il déplacera les autres joueurs afin de finir à sa place. (FIG 2) Cette règle ne s'applique pas aux coéquipiers.
 - Ce déplacement se fait toujours à partir de là où finit le joueur actif et en suivant le trajet le plus court possible (FIG 3).
- En cas de doute parce que le joueur actif a atterri pile sur le joueur défenseur (FIG 4), le coach défenseur choisit où placer le joueur défenseur.

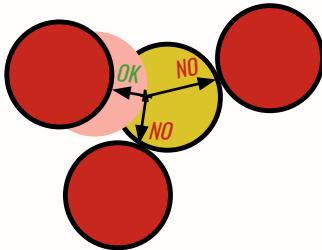
(FIG1) LE JOUEUR ACTIF IGNORE LE RESTE DES JOUEURS.



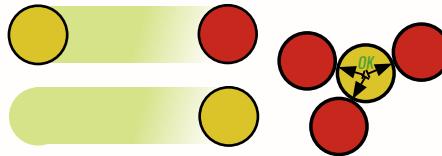
(FIG 2) S'IL Y A DES JOUEURS LÀ OÙ IL FINIT, DÉPLACEZ-LES.



(FIG 3) LES DÉFENSEURS PRENNENT LE TRAJET LE PLUS COURT POUR S'ÉLOIGNER.



(FIG 4) S'IL FINIT EXACTEMENT SUR UN JOUEUR OU S'IL EST IMPOSSIBLE DE DÉTERMINER LE PLUS COURT TRAJET, LE COACH DÉFENSEUR CHOISIT OÙ LE PLACER.



REPOSITIONNEMENT

Parfois, il peut arriver que le ballon ou un joueur ne puisse pas être placé après une dispersion parce qu'il y a un objet qui l'en empêche.

Par exemple : lorsqu'une dispersion du ballon finit sur un joueur et qu'il ne peut pas être placé. (FIG. 1)

Dans ces situations, utilisez le gabarit de dispersion que vous avez déjà placé et suivez ces étapes :

- Vérifiez si le jet était pair ou impair :

- **Si le résultat est PAIR**: Déplacez ce que vous essayez de placer en suivant les numéros dans l'ordre croissant. (FIG 2) Si vous atteignez le numéro 12, continuez à partir du numéro 1.

- **Si le résultat est IMPAIR**: Déplacez-le en suivant les numéros dans l'ordre décroissant jusqu'à ce que vous puissiez le placer. (FIG 3). Si vous atteignez le numéro 1, continuez à partir du numéro 12.

S'il y a plus d'un obstacle empêchant le placement de l'objet, continuez jusqu'à ce que vous puissiez le placer.

(FIG1) LE BALLON NE PEUT PAS ÊTRE PLACÉ.



(FIG 2) RÉSULTAT PAIR.



(FIG 3) RÉSULTAT IMPAIR.



SÉLECTION DE L'ÉQUIPE

Les équipes doivent toujours être composées d'un joueur pour chaque poste : ailier, demi de mêlée, arrière et avant. Les cartes des joueurs indiquent à quel poste ils peuvent jouer. Les joueurs peuvent avoir plus d'un poste, mais ils n'en jouent qu'un seul pendant le match, vous devez choisir quel joueur occupera quel poste avant le jet d'arbitre du début du match.



AILIER

Joueur rapide et agile.



DEMI DE MÊLÉE

Joueur avec une bonne vision du jeu et bon passeur.



ARRIÈRE

Défenseur avec une bonne capacité pour plaquer.



AVANT

Attaquant, imposant et fort.

07. GLOSSAIRE AND TABLEAUX.

7.01

TABLEAU DES BLESSURES

Souvenez-vous: Vous devez suivre les étapes page 45, section Blessures (5.04)

BLESSURES SIMPLES:

- 1.- Je suis juste fatigué: Recevez un jeton FATIGUE et une BLESSURE.
- 2.- Petites égratignures: -1 PHY.
- 3.- Coup à la tête: -2 INT.
- 4.- Épaule contusionnée: -1 FOR.
- 5.- Doigt cassé: -1CdBet -1 FOR.
- 6.- Pied cassé: -1 RÉF et -1" MVT actif.
- 7.-Oeil blessé: -2 CdB.
- 8.- Hanche fêlée: Le joueur reçoit un jeton de Fatigue permanente (Ne peut pas être retourné ou retire de quelque façon).
- 9.- Entorse cervicale: -1 FOR, -1 CdB et -1 RÉF.
- 10.- Épaule disloquée: -2 CdB et -2 FOR.
- 11.- Cheville foulée: -2 RÉF et -2"/-1" MVT (jusqu'à un minimum de 1"/1" MVT).
- 12.- Blessure grave: Faites un jet sur le tableau des blessures graves. Ce résultat ne peut pas être modifié par des compétences.

BLESSURES GRAVES:

- 1.- Ce n'est pas aussi grave que ça en a l'air: Recevez un jeton FATIGUE et relancez sur le tableau des blessures simples. (Si vous faites à nouveau un 12, appliquez l'effet)
- 2 à 4.- Bras cassé: -3CdB et -3 FOR.
- 5 à 7.- Jambe cassée: -3 RÉF et -3"/-2" MVT (jusqu'à un minimum de 1"/1" MVT).
- 8 à 10.- Vertèbre fracturée: -3 RÉF, -3 FOR, -3 CdB et vous devez réussir un jet de PHY avant toute action.
- 11.- Os brisé: Le joueur perd TOUTES ses compétences, même celles innées. -3 INT, -3 RÉF et -2 PHY.
- 12.- Grièvement blessé: Retirez le joueur du match.

Si plusieurs blessures font qu'une caractéristique atteint 0 ou moins, retirez ce joueur du match.

Si le porteur du ballon est blessé, centrez le gabarit de dispersion dessus, puis faites un jet pour placer le ballon.

JETON BLESSURE



Utilisez ce jeton lorsqu'un joueur est blessé.

GLOSSAIRE_

- À terre - 34
 Activation - 19
 Étapes d'Activation - 19
 Arbitre - 43
 Ballon - 35
 Prendre le ballon - 35
 Réception du ballon - 33
 Voler le ballon - 36
 Blessures - 45
 Tableaux des blessures - 50
 Caractéristiques - 16
 Carte de joueur - 16
 Comment mesurer - 14
 Compétences - 45
 Compétence d'équipe - 45
 Compétences des équipes de base - 45
 Compétences par poste - 40
 Coup d'envoi - 44
 Critique et échec critique - 27
 Défense - 21
 Définitions - 14
 Équipes en Attaque et en Défense - 15
 Esquiver - 28
 Exécution du mouvement - 22
 Mouvement en 1ère action - 20
 Mouvement en 2nde action - 23
 Faire pression - 21
 Fatigue - 39
 Fatigue max - 39
 Jet de dispersion - 33
 Jet d'Endurance et blessure - 27
 Jet de Mêlée - 37
 Jet en opposition - 26
 Jet multiple en opposition - 36
 Jet sans opposition - 26
 Jeu individuel - 41
 Jeu d'équipe - 42
 La mi-temps - 46
 Le Temps - 47
 Les règles du rugby- 13
 Marquer un essai - 40
 Match complet - 46
 Matériel de jeu - 15
 Mesurer pendant l'étape 5 - 26
 Mise en place du match - 43
 Modificateurs - 27
 Mouvement défensif - 22
 Occupation de l'espace - 48
 Ordre de priorité des règles - 13
 Passer - 32
 Passe à terre - 35
 Plaquer (déclaration) - 24
 Plaquer (exécution)- 29
 Plateau de Coach - 17
 Plusieurs dés - 41
 Raffûter - 28
 Repositionnement - 49
 Retirer les jetons - 24
 Première action de l'Attaquant - 19
 Seconde action de l'Attaquant - 23
 Sélection de l'équipe - 49
 Se relever - 35
 Se reposer - 39
 Terrain - 17
 Troisième mi-temps - 42

TROISIÈME MI-TEMPS_

C'est une tradition au rugby : la troisième mi-temps. Une fois le match terminé, les deux équipes se réunissent pour manger et boire (pour les plus âgés beaucoup de bière et pour les plus jeunes un soda et un sandwich), pour discuter du match, plaisanter et chanter, c'est une excuse pour fraterniser et aplanir tout ressentiment éventuel survenu pendant le match.



Vous savez déjà tout ce dont vous avez besoin pour jouer un match. Je vous encourage à visiter notre site Web : www.takkure.com pour vous inscrire à une ligue et trouver des équipes à défier dans votre région ou n'importe où dans le monde.

GUIDE RAPIDE

ÉTAPES D'ACTIVATION

1. 1ÈRE ACTION OFFENSIVE

- MOUVEMENT
- SE RELEVER
- PASSE À TERRE

2. DÉFENSE

- FAIRE PRESSION
- VOLER LA BALLE
- PLAQUER
- SE RELEVER
- SE REPOSER

3. EXÉCUTION DU MOUVEMENT

4. 2ÈME ACTION OFFENSIVE

- MOUVEMENT EN 2^{de} ACTION
- PASSER
- RAMASSER LA BALLE
- ESQUIVER
- RAFFÛTER
- MARQUER UN ESSAI

5. MESURES ET JETS DE DÉS

6. RETRAIT DES JETONS

COMPÉTENCE PAR POSTE

Tous les joueurs ont une capacité en fonction de leur poste, écrit sur leur carte, qui n'est pas expliquée sur cette carte car elle est commune à de nombreux joueurs.

Pas de côté: Le joueur lance deux dés pour ESQUIVER.

Passe précise: le joueur lance deux dés pour PASSER.

Massacre: le joueur lance deux dés pour RAFFÛTER.

Vision défensive: le joueur se déplace deux fois de son MOUVEMENT défensif.

Plaqueur Expert: Le joueur lance deux dés pour PLAQUER.

N'oubliez pas que ces compétences sont perdues lorsque vous avez un jeton Fatigue.

EFFETS NEGATIFS

La fatigue produit des effets négatifs sur les joueurs, et ceux-ci sont cumulatifs:

1 Fatigue - Le joueur perd ses Compétences de Poste et d'Entraînement.

2 Fatigues - Le joueur ne peut effectuer qu'une seule action MOUVEMENT par activation.

3 Fatigues - Le joueur a un modificateur -1 à FOR, CdB, REF et INT.

N'oubliez pas que ces effets sont cumulatifs: un joueur avec 3 jetons fatigue a tous les effets négatifs d'avoir 1, 2 et 3 jetons Fatigue.

Lorsqu'un jeton est désactivé, il continue d'occuper un espace mais l'effet négatif n'est pas appliqué.

MODIFICATEURS DE PASSE

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

MODIFICATEURS DE RÉCEPTION

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

Un seul modificateur est appliqué, si la distance se trouve entre 2 valeurs, appliquez le meilleur modificateur.