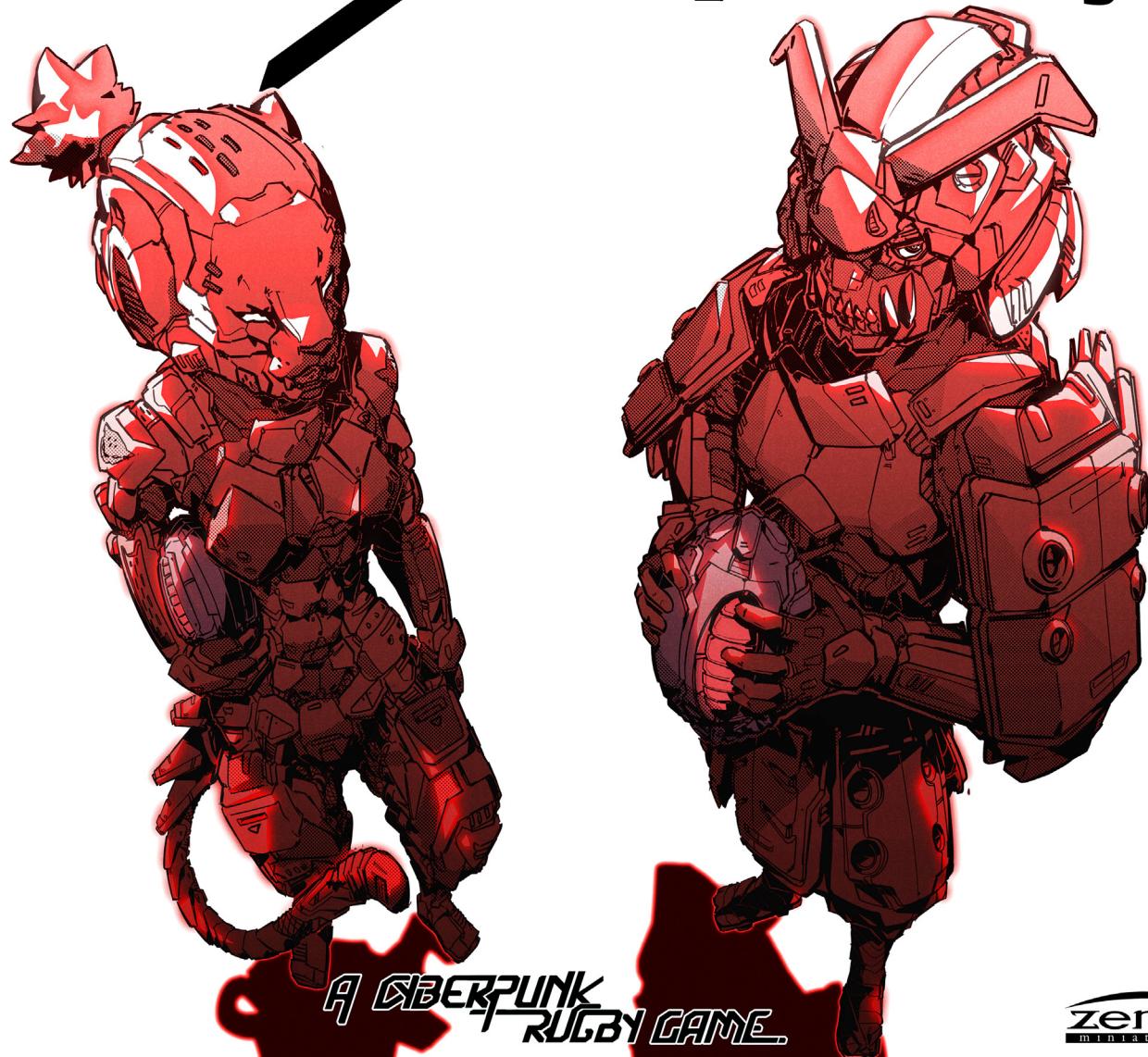


TAKKURE™



livre de règles



A CYBERPUNK
RUGBY GAME.



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. 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 37

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 d'une manière saine.
L'équipe de développement Takkure™.*

INDEX_

Premier contact - Page 3

Premiers pas - Page 8

Passe et Jeu d'équipe - Page 21

Le carré de la mort - Page 24

4vs4 - Page 28

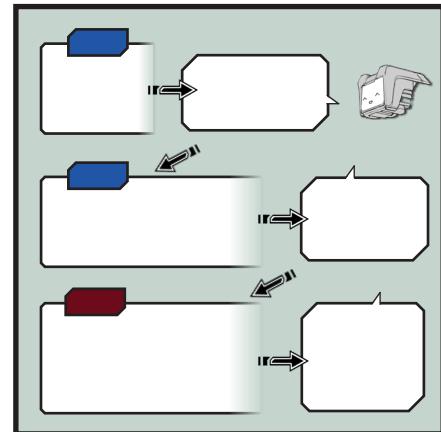
Match d'entraînement - Page 33

Pour de vrai, Match complet - Page 36

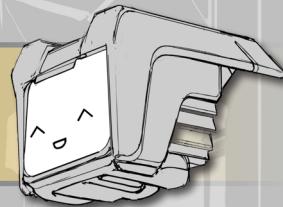
Glossaire - Page 38

COMMENT LIRE CE LIVRE DE RÈGLES_

Ce livre de règles est présenté comme s'il s'agissait d'une bande dessinée ou d'un manga, avec les textes, actions et règles dans les bulles. Vous devez donc lire comme ceci.



00. PREMIER CONTACT



Bonjour et bienvenue, je suis Placky. J'ai été programmé pour aider les nouveaux coachs à assimiler les règles de Takkure de la meilleure façon possible. 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 hypermotivés, avec de forts caractères et des modifications corporelles qui ne sont pas toujours de bonne 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 cherchez tous ... mais peu la trouvent.

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. La théorie n'est généralement appréciée par personne mais elle vous aidera à mieux assimiler le reste des règles et des exercices.

La première chose, et 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 de ce sport:

LES RÈGLES DU RUGBY

- 0.01**
- 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 plaqué, vous ne pouvez pas vous relever tant que vous avez le ballon entre les mains.

Tout en respectant ces règles, Takkure™ se joue de plusieurs façons et est en constante évolution.

Restez donc vigilant sur les changements de règles.

PRÉVALENCE DES RÈGLES

- 0.02**
- Il est possible qu'une règle décrite dans une compétence, une carte, un équipement, une FAQ ou une extension affecte ou entre en conflit avec une règle décrite dans ce livre de règles. Une règle dans une compétence, une carte, un équipement, 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_

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

On mesure dans deux cas:

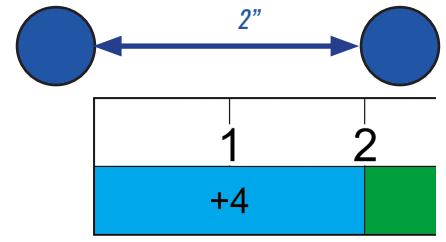
Vérifier une distance (Fig 1): Pour vérifier une distance entre deux objets, généralement des figurines, vous mesurez à partir des points les plus proches entre ces deux objets.

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

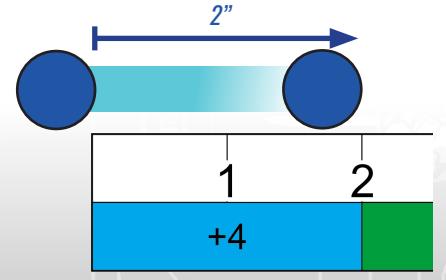
Exemple de déplacement (Fig2): Pour mesurer un mouvement, vous devez choisir un point sur la figurine et vous déplacer de ce point jusqu'à ce que ce point atteigne les pouces maximum autorisés par votre valeur de mouvement.

Exemple de placement (Fig2): dans une dispersion, la règle dit que vous devez placer le ballon à 2" de vous. Dans ce cas, le marqueurballon ne peut pas être placé au-delà de cette mesure.

(Fig1) VÉRIFIER UNE DISTANCE



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



DÉFINITIONS_

0.04 - **Coach:** C'est vous, la personne physique 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:** l'ensemble des 4 joueurs d'un coach

Dans Takkure™, il existe des définitions qui, dans d'autres sports ou jeux, n'ont pas la même signification ou ne sont pas utilisées. Donc, avant de continuer, il vaut mieux que je vous clarifie tout cela.



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 D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

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

POSSESSION DU BALLON:

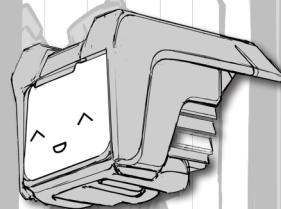
Si un joueur d'une équipe porte le ballon, l'équipe de ce joueur est celle qui attaque. L'autre équipe est en défense.

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 dans lesquelles le ballon n'est en la possession d'aucun joueur. Vous devez garder à l'esprit que l'équipe attaquante ne perdra la possession que lorsqu'un joueur de l'équipe en défense aura le ballon entre les mains.

Lorsqu'un joueur de l'équipe qui défend a le ballon entre les mains, elle devient l'équipe en possession du ballon, c'est-à-dire l'équipe attaquante.

MARQUEURBALLON



Eh bien, assez de théorie, allons sur le terrain. Voyons si vous avez ce qu'il faut pour vous entraîner. Non, je ne veux pas dire que ... je parle du matériel. Vérifiez que vous avez tout de la liste ci-après:

COMPOSANTS

- 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 plateau d'entraînement
- plateau 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!

CARTE DE JOUEUR_

CARACTÉRISTIQUE

MOUVEMENT (MOV)

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

CONTRÔLE DU BALLON (BaC)

Mesure les compétences du joueur liées au ballon. La première valeur est pour un usage général tandis que la seconde est utilisée pour MARQUER UN ESSAI

FORCE (STR)

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

RÉFLEXES (REF)

Mesure 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 (PRT)

Représente l'armure que le joueur porte, elle aide à éviter de subir des dommages. On l'ajoute au physique(BOD) dans les jets d'endurance.

PHYSIQUE (BOD)

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

Nom
Illustration

AGUILA

	4/2	
	8/11	
	7	
	7	
	7	
	1	
	3	


25

PASE PRECISO

PASADOR NATO

SUS PASES SON CRITICO CON UN RESULTADO DE 1 Y 2 EN EL DADO.



Taille de socle

Compétence par position

Compétence de joueur

Indique si la compétence est une compétence par entraînement.

Description de la compétence de joueur

TERRAIN_



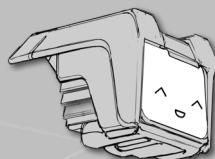
Zone d'en-but

Ligne de coup d'envoi

Ligne centrale

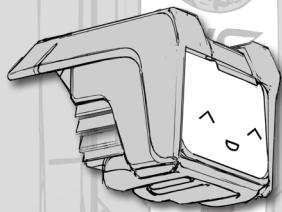
Ligne de coup d'envoi

Zone d'en-but



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

01. PREMIERS PAS



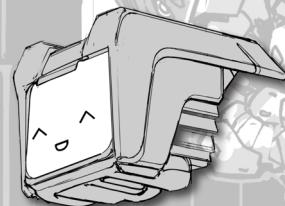
Tout d'abord je vais vous apprendre comment activer vos joueurs, les déplacer sur le terrain, comment défendre et comment marquer, ce qui est l'objectif de ce jeu: marquer plus de points que le coach adverse.

Demandez à un autre coach de vous aider pour que vous puissiez jouer 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_

Installez le terrain avec le petit côté devant vous, asseyez-vous face à face. Chaque coach prend un plateau de coach, un joueur et sa carte. Ne prenez pas le joueur avec le plus grand socle pour le moment. Laissez le reste des composants 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_

1.01 *L'équipe attaquante peut utiliser l'un de ses jetons d'activation pour activer l'un de ses joueurs. Il n'est pas nécessaire que ce soit 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.*

Jeton d'Activation_



Une fois qu'un joueur est activé, il doit suivre une série d'étapes dans l'ordre indiqué.

ÉTAPES D'ACTIVATION_

1.02

- 1- 1ère action Offensive**
- 2- Défense**
- 3- Exécution du Mouvement**
- 4- 2e action Offensive**
- 5- Mesure et jets de dés**
- 6- Retrait des jetons.**

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



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.

1ère ACTION OFFENSIVE_

1.03 *Le joueur peut réaliser une action parmi celles qui sont disponibles en 1ère action:*

- **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_

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

Vous pouvez marquer le mouvement de deux façons:

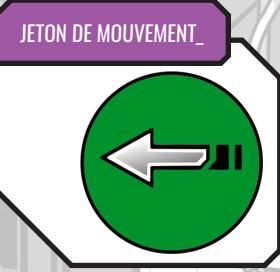
- En utilisant uniquement le jeton mouvement: Dans ce cas, le joueur effectuera un mouvement totalement rectiligne jusqu'à ce qu'il entre en contact avec le jeton de mouvement. (Voir Figure 1)

- Utilisation du 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 MOV (MOUVEMENT D'ATTAQUE).

Important: le joueur essaiera TOUJOURS de bouger 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)

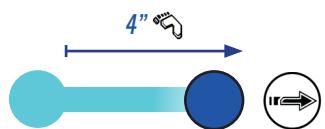
Rappelez-vous: Dans cette étape, vous ne devez placer que les jetons de mouvement, pas déplacer le joueur. Le mouvement est effectué lors de l'étape 3 de l'activation.



(Fig1) LIGNE DROITE



Marquez le mouvement (Étape 1)

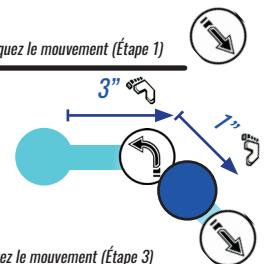


Exécutez le mouvement (Étape 3)

(Fig2) MOUVEMENT AVEC VIRAGE



Marquez le mouvement (Étape 1)

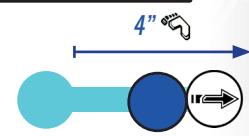


Exécutez le mouvement (Étape 3)

(Fig3) MOUVEMENT COURT



Marquez le mouvement (Étape 1)

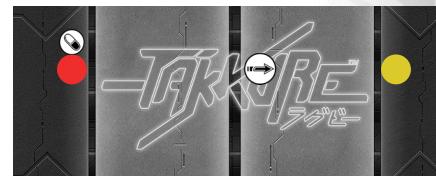


Exécutez le mouvement (Étape 3)

EXERCICE: MOUVEMENT EN 1ère ACTION_

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

- JOUEUR ATTAQUANT (ACTIF)
- JOUEUR DÉFENSEUR



A présent, vous devez marquer 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 que vous avez pris l'habitude, vous pouvez essayer de marquer le mouvement 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. A 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.

DÉFENSE_

1.05

A 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

FAIRE PRESSION_

1.06

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 de faire pression.

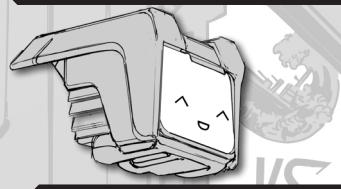
Tous les joueurs attaquants qui sont dans les 2" du joueur qui FAIT PRESSION sont affectés. Les joueurs attaquants affectés par la pression d'un joueur défenseur souffrent d'un modificateur -1 à la valeur de caractéristique associée à la seconde action qu'ils exécutent pendant cette activation. Un joueur attaquant peut être affecté par plusieurs joueurs défenseurs qui ont choisi l'action FAIRE PRESSION. Les modificateurs de pression sont cumulables.

JETON PRESSION_



MOUVEMENT DÉFENSIF_

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



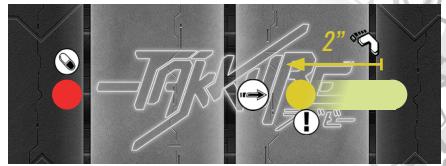
A présent, nous allons réaliser le mouvement défensif avec le joueur en défense. Suivez l'exemple ci-dessous.

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.

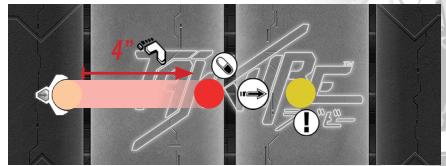
1.07 En défense, certaines actions ou capacités permettent de faire un mouvement. Le joueur peut faire un mouvement d'un maximum de la seconde valeur de mouvement. Nous appellerons cette valeur **MOUVEMENT DÉFENSIF**. Il n'est pas nécessaire de marquer les mouvements défensifs. Déclarez l'action de défense, mesurez et faites bouger le joueur.
L'action se fera après le mouvement.

EXERCICE: MOUVEMENT DÉFENSIF ET EXÉCUTION_

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



Exécution du mouvement (Étape 3): Faites un mouvement de 4" directement vers le jeton de mouvement.



EXÉCUTION DU MOUVEMENT_

1.08 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.



Continuons avec les étapes d'activation. Le joueur actif doit maintenant effectuer une deuxième action.

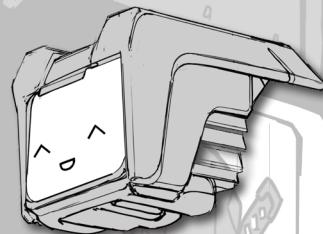
Si vous avez des doutes à ce sujet, vous pouvez consulter les **RÈGLES D'OCCUPATION DE L'ESPACE**, page X.

DEUXIÈME ACTION OFFENSIVE_

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

- **MOUVEMENT EN 2e ACTION**
- **PASSER**
- **RAMASSER LA BALLE**
- **ESQUIVER**
- **RAFFUTER**
- **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 DEUXIÈME ACTION_

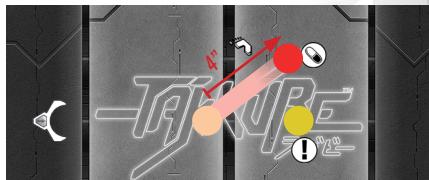
1.10 Pour effectuer un mouvement en deuxième action, vous n'avez pas besoin d'utiliser les jetons de déplacement. Vous pouvez simplement déplacer le joueur jusqu'au maximum de son Mouvement d'Attaque dans la direction que vous souhaitez.

Pendant ce déplacement, les autres joueurs bloquent votre mouvement. Vérifiez l'occupation de l'espace, **page X**.

Maintenant, déplacez à nouveau le joueur attaquant comme dans l'exercice précédent. Le but de ce mouvement pour vous est d'essayer de passer le plus loin possible du défenseur. Mais continuez à avancer pour aller marquer un essai

EXERCICE: MOUVEMENT EN 2e ACTION

Déplacez le joueur de 4" comme indiqué sur le schéma. N'oubliez pas qu'il n'est pas nécessaire de marquer le mouvement lorsque vous vous déplacez en une deuxième action



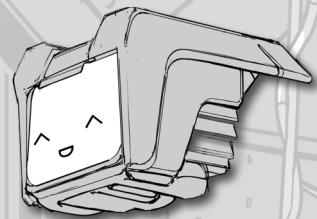
Comme il s'agit de la première activation et qu'il n'y a eu aucun contact entre les deux joueurs, il n'y a rien à mesurer et ni de dés à lancer, l'étape 5 ne s'applique pas. Nous verrons cela lors de la prochaine activation des joueurs.

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

RETRAIT DES JETONS_

1.11 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.

*Vous avez maintenant 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: l'ordre suivi 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.*



Revenons à l'ordre d'activation d'une figurine:

1- 1ère action offensive. N'oubliez pas que vous devez marquer 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 préciser. 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 cet exercice est le premier et que vous êtes toujours en train d'apprendre, marquez le prochain mouvement.



PLAQUER (DÉCLARATION) _

2- Défense.

À ce stade, le défenseur doit choisir quelle action entreprendre, il est très proche donc il est temps d'essayer de PLAQUER. Je sais que vous sentez déjà le sang, alors voyons comment PLAQUER.

1.12

Cette action permet de faire un mouvement défensif. La condition principale est que vous ne pouvez PLAQUER qu'un joueur portant le ballon. QUE CE SOIT OU NON, LE JOUEUR ACTIF. Vous pouvez plaquer un joueur qui ne s'est pas activé, tant qu'il est le porteur du ballon.

Vous devez déclarer quel joueur vous allez essayer de plaquer et à quel endroit avant de mesurer la distance et d'effectuer le mouvement défensif.

Vous pouvez PLAQUER le joueur où il est ou à tout endroit du mouvement qu'il a marqué lors de l'étape 1 de l'activation.

Une fois l'endroit décidé, mesurez et approchez-vous le plus possible.

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 diagramme.

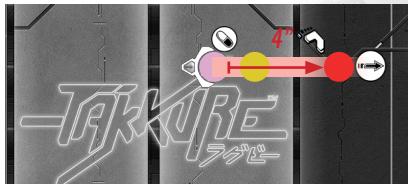


3- Exécution du mouvement.

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 l'occupation de l'espace, **page X**. 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 entreprendre maintenant.

EXERCICE: EXÉCUTION DE MOUVEMENT

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



4- 2ème Action Offensive.

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

Je vais vous expliquer ce que vous pouvez faire, en fonction des différentes situations auxquelles vous serez confrontés.

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.

RAFFUTER: Cette action ne fournit aucun mouvement supplémentaire mais renverse le joueur adverse en cas de succès. Utilisez-le avec un joueur qui a une valeur STR élevée.

Choisissez l'une des deux actions, en fonction de la STR 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 dans Takkure™. Maintenant oui, nous passons à l'étape 5 qui est le moment où vous jetez les dés, mais il faut d'abord vérifier les distances pour appliquer les modificateurs.

MESURE PENDANT L'ÉTAPE 5

- 1.13** *Au cours de cette étape, effectuez toutes les mesures non requises par une action de mouvement. Par exemple: mesurez si un joueur attaquant est à moins de 2" d'un joueur défenseur qui a choisi FAIRE PRESSION ou la distance entre deux joueurs pour une PASSE. Une fois que nous avons vérifié toutes les distances pour déterminer les modificateurs à appliquer, nous ferons tous les jets nécessaires pour voir quelles actions ont réussi.*

JET DE DÉS SANS OPPOSITION

- 1.14** *Le jet de dés normal est utilisé pour déterminer si un joueur réussit lors de l'exécution d'une action.*

Un jet de dés 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), la valeur du dé doit être égale ou inférieure à la valeur de la caractéristique associée à l'action (après application de tous les modificateurs). S'il est supérieur, il échoue et l'action n'est pas exécutée.

EXEMPLE DE JETS DE DÉS SANS OPPOSITION

Résultats de Force (STR) 7 sur le dé:



SUCCÈS



ÉCHEC

JET DE DÉS EN FACE-À-FACE

- 1.15** *Le jet de dés en face-à-face est utilisé lorsque plusieurs joueurs se battent pour le succès d'une action afin de déterminer quel joueur parmi tous ceux qui interviennent l'emporte*

Dans un jet de dés en face à face, chaque joueur effectue un jet de dés et le compare avec la caractéristique utilisée par l'action déclarée. C'est comme un jet sans opposition mais le succès dépend du résultat des dés des autres joueurs. Dans un jet de dés en face à face, un seul joueur peut réussir

- **Si tout échoue:** tout échoue, c'est tout. Si l'action du joueur a un effet négatif en échouant, appliquez-le.
- **Si un seul réussit:** ce joueur est le vainqueur du jet, il réussit son action. Les autres joueurs ont échoué, suivez les effets possibles des actions qu'ils ont entreprises.
- **Si plusieurs joueurs réussissent:** Dans ce cas, vous devez comparer le résultat des dés: le joueur avec la valeur la plus élevée sur les dés est le gagnant, 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.
- **Égalité:** plusieurs joueurs réussissent, et le nombre sur le dé est le même. Dans ce cas, on considère que ces joueurs n'appliquent pas les effets de l'action.

EXEMPLES JET DE DÉS EN FACE-À-FACE

Tous échouent:

Les deux de Force (STR) 7



ÉCHEC



ÉCHEC

Un seul réussit:

Les deux de Force (STR) 7



SUCCÈS



ÉCHEC

Plusieurs joueurs réussissent:

Les deux de Force (STR) 7



SUCCÈS



ANNULÉ

Échec:

Les deux de Force (STR) 7



ANNULÉ



ANNULÉ

MODIFICATEURS

1.16

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 de 3" mais subit la pression d'un joueur en défense.

Contrôle du ballon (BaC): 7

Passe à 3", modificateur: +2

modificateur: -1

Total du contrôle du ballon du joueur: $7 + 2 - 1 = 8$

SUCCÈS CRITIQUE ET ÉCHEC CRITIQUE

1.17

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

Succès critique: Un succès critique remporte toujours le jet de l'adversaire, que son jet soit plus élevé ou non. De plus, les succès critiques peuvent provoquer pour le joueur des effets bonus qui sont notés dans la description de l'action qu'il exécute. Si plusieurs joueurs ont des succès critiques, cela est considéré comme une égalité.

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

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_

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

Faites un jet avec l'attribut **RÉFLEXE (REF)**.

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

Si vous échouez: aucun effet indésirable.

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

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

RAFFUTER_

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

Faites un test avec l'attribut **STR (FORCE)**.

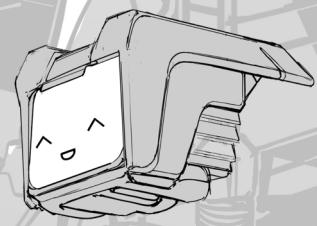
En cas de succès: le joueur touché tombe par **TERRE** et effectue un jet d'**ENDURANCE**

Si vous échouez: Aucun effet indésirable.

Si le succès est critique: Le joueur touché tombe par **TERRE** et reçoit une **BLESSURE**

RAFFUTER est un bon moyen d'éloigner un défenseur. Si vous parvenez à le jeter à terre, il perdra une action en se levant et c'est votre chance d'atteindre la zone de score. Évidemment, les joueurs avec des compétences qui améliorent l'action **RAFFUTER** et une forceSTR élevée sont ceux qui utilisent toujours **RAFFUTER**. 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 **RAFFUTER**.

À ce stade de l'exercice, vous savez déjà que le jet sera en face à face car le joueur défenseur affecte le joueur attaquant avec son action. Voyons donc comment fonctionne l'action **PLAQUER**.



PLAQUER_

1.20 Pour PLAQUER, vous utilisez la caractéristique **FORCE (STR)**.

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 entrez en contact avec le joueur ou avec sa trajectoire, la ligne droite tracée entre le jeton joueur actif et la position du joueur actif après l'étape 3 de l'activation.

Alors faites un test avec la caractéristique **FORCE (STR)**. Ce jet de dé peut être en opposition ou **NON** selon la situation.

Si vous réussissez: Le joueur défenseur est mis en contact avec le joueur actif en suivant la trajectoire la plus courte possible (Fig. 1). Les deux joueurs tombent par **TERRE**, le joueur porteur du ballon fait un jet d'**ENDURANCE**.

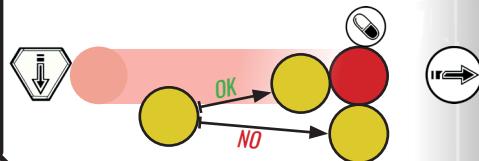
Si vous échouez: vous tombez par terre et devez faire un jet d'**ENDURANCE**.

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

Si vous obtenez un succès critique: Identique au succès mais, en plus, le joueur porteur de ballon reçoit la **BLESSURE** sans jet d'**ENDURANCE**.

Le plaquage est la base de la défense, en règle générale c'est le meilleur moyen d'arrêter l'attaque et une fois que l'attaquant est par terre de lui voler le ballon.

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



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 joueur attaquant touche le joueur défenseur, il se retrouvera par terre, exécutera l'étape 6 de l'activation et ira à «**terminer l'exercice**», puisque le joueur attaquant pourra **MARQUER UN ESSAI** comme il veut.
 - Si le joueur défenseur parvient à plaquer le joueur attaquant, il a réussi à arrêter l'attaque, exécutez l'étape 6 et allez à «**terminer l'exercice**».
 - Si le joueur attaquant esquivé le défenseur et que le défenseur tombe par terre, il a perdu l'opportunité d'arrêter l'attaque, exécutez l'étape 6 et allez à «**terminer l'exercice**».
 - Si le joueur attaquant esquivé le joueur 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.

N'oubliez pas: retirez le jeton d'activation, les jetons de mouvement et le jeton de pression (le cas échéant). Maintenant, en fonction de ce qui s'est passé lors du test, regardons ce que vous devriez faire.

- Terminer l'exercice:

vous pouvez recommencer, allez au début de l'exercice et répétez-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, à ce moment-là, passez en mouvement libre.

- L'exercice continue:

placez un jeton d'activation sur le porteur du ballon. Marquez le mouvement suivant **MOVEMENT 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 vous l'avez fait auparavant.

Quel que soit le résultat que vous voyez **Terminez l'exercice.**

-Mouvement libre:

le moment est venu pour vous d'essayer des choses, recommencez l'exercice, placez les joueurs à leurs points de départ.

Mais 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 de l'autre côté du terrain avant de manquer de jetons d'activation.

- Vous ne pouvez pas sortir des lignes ou reculer

- N'oubliez pas que si le joueur défenseur **NE RENTRE PAS** en contact avec le joueur 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 lerefaire, 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 changer qui est l'attaquant et qui est le défenseur afin que vous puissiez tous les deux les tester. Répéter cet exercice est un bon moyen d'assimiler les concepts les plus basiques 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 sur la passe, nous ferons un exercice déséquilibré. Décidez lequel des deux coachs 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.



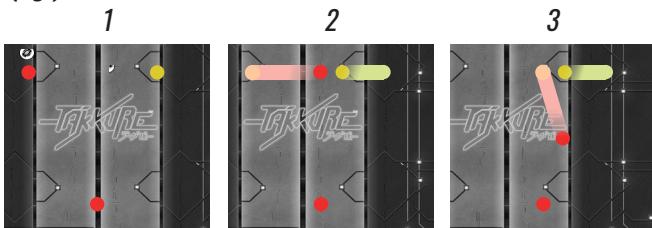
Vous avez décidé de continuer à avancer, alors apprenons à passer le ballon. Passer le ballon est le moyen le plus simple de briser une défense. L'objectif d'une passe est toujours de gagner un avantage: soit parce que vous parvenez à créer un écart, ou vous donnez le ballon à votre joueur avec la meilleure force STR, ou vous avez un joueur avec beaucoup de réflexes REF face à un défenseur avec peu de force STR... La profondeur du jeu est énorme. Dans tous les cas, la passe est essentielle pour avoir de meilleures 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, l'entraîneur attaquant ne pourra exécuter que l'action «Passer». Essayez de battre le défenseur juste en faisant des passes. Avoir cette supériorité devrait être facile mais vous aurez peut-être besoin d'un peu d'entraînement.

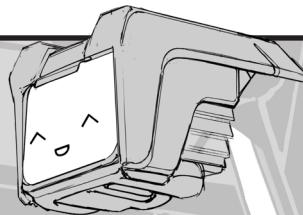
Prenez les 4 jetons d'activation et utilisez-en un pour activer le porteur du ballon.

Essayez d'abord d'amener le ballon au joueur qui se trouve maintenant devant vous. Allez ensuite passer le ballon entre vos joueurs pour vaincre le défenseur. Voici un exemple de la façon dont vous pourriez le faire. (FIG 1)

(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 REF 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 de PLAQUAGE du défenseur (3).



Jevais vous expliquer comment fonctionne la passe pour que vous puissiez la faire.

PASSER_

2.01

Pour qu'un joueur puisse faire une PASSE, il doit être le porteur du ballon.
Le joueur actif peut faire la PASSE depuis n'importe quel point de son mouvement. Vous pouvez décider de la faire à un moment ou à un autre en fonction des actions des joueurs en défense. En choisissant un point où un défenseur n'est pas entré en contact avec la trajectoire du joueur actif, le jet serait sans opposition (FIG 1).
Si la passe se fait à un point après l'action du défenseur, le jet sera en opposition (FIG 2).
Faites un jet avec la caractéristique BaC (Ball Control).

La PASSE subit toujours des modificateurs, lors de l'étape 5 de l'activation vous 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 ce tableau.

Si vous réussissez: le ballon atteint les mains du receveur. Placez le ballon en contact avec la base du joueur receveur.

Si vous échouez: Le joueur qui reçoit fait une RÉCEPTION DE BALLE.

Si vous avez un succès critique: le ballon atteint les mains du receveur. Placez le ballon en contact avec la base du joueur receveur.

Le receveur peut effectuer un mouvement de 2" maximum.

Si dans un jet avec opposition vous réussissez mais que vous n'êtes pas le gagnant: la passe n'est pas faite, il n'y a pas de jet de réception de balle. Vous subissez l'action du joueur défenseur.

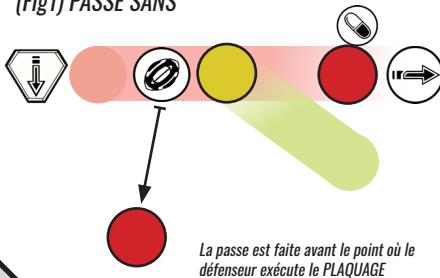
CONTRÔLE DE BALLE_



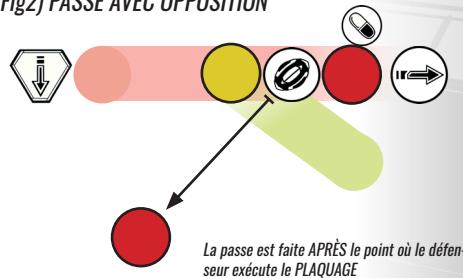
MODIFICATEURS DE PASSE_

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

(Fig1) PASSE SANS



(Fig2) PASSE AVEC OPPOSITION



Ok, votre passe est vraiment mauvaise. Mais le receveur peut faire quelque chose à dire. Lorsque vous manquez une passe, il y a encore une chance que le receveur puisse l'attraper. Pour vérifier s'il réussit, effectuez un jet de RÉCEPTION DE BALLE.

RÉCEPTION DE BALLE_

2.02

Lorsqu'une passe échoue, le joueur qui reçoit a une chance d'attraper cette balle. Faites un jet de BaC 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.

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

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 décider d'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_

2.03

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 cet objet (comme le ballon par exemple). Pour ce faire, placez le gabarit avec l'objet de la dispersion au centre. 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 la passe atteint le joueur qui reçoit, continuez à jouer et essayez d'atteindre la ligne de mêlée.

- 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.

N'oubliez pas que vous avez la limite de 4 jetons d'activation, s'ils sont épuisés, redémarrez l'exercice

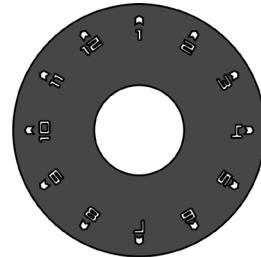
Répétez-le jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la ligne de mêlée ou que vous soyez à l'aise avec cet exercice. Changez de coach attaquant pour pouvoir tous les deux vous entraîner à faire des PASSES

Vous aurez compris l'importance de la passe pour trouver ou créer un écart. Tous ne foncent pas contre la défense rivale, un bon travail de passe peut être beaucoup plus efficace et moins dangereux.

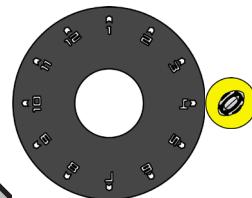
Nous allons voir ce qui se passe lorsque nous mettons plus de joueurs dans un si petit espace et que nous continuons le jeu, c'est-à-dire lorsque nous continuons à jouer quoi qu'il arrive jusqu'à ce que les 4 jetons d'activation soient terminés.

Allons dans le carré de la mort!

GABARIT DE DISPERSION_



EXEMPLE DE JET DE DISPERSION



03. LE CARRÉ DE LA MORT

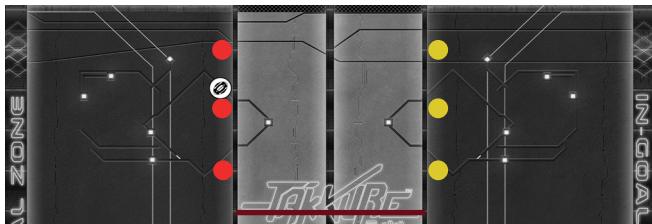
MISE EN PLACE DE L'EXERCICE

Nous allons agrandir les équipes, prenez 3 joueurs chacun, n'utilisez pas le joueur sur grand socle

Une équipe sera l'attaquant et l'autre le défenseur. 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 est plus petit, le contact est inévitable.



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. Maintenant, vous verrez à quoi il sert et comment nous pouvons nous relever, c'est-à-dire retirer ce jeton

Vous devriez déjà avoir maîtrisé le jeu individuel et les passes. Il est maintenant temps de vous entraîner à défendre. Ici, vous pouvez enfin 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 comprendrez immédiatement pourquoi.

Dans ce cas, l'équipe attaquante pourra utiliser les trois actions que nous avons vues jusqu'à présent: PASSER, RAFFUTER et ESQUIVER. Mais ajoutons de l'excitation au jeu, l'exercice ne se terminera pas par un plaquage ou une passe manquée. Nous continuerons à 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.



À TERRE

JETON À TERRE

3.01 Lorsqu'un joueur tombe par terre, vous devez le marquer avec un jeton à terre. **JETON À TERRE**

Un joueur avec ce jeton ne peut pas effectuer d'actions normalement. Vous ne pouvez exécuter que l'action SE RELEVER.

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



SE RELEVER_

3.02 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 (si ce n'est pas le porteur du ballon).

En défense: n'autorise 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 par terre, vous pouvez essayer de passer le ballon depuis le sol.

PASSER À TERRE _

3.03 Un joueur attaquant porteur du ballon qui est par terre peut passer le ballon. Mais passer le ballon depuis le sol a un certain nombre de restrictions:

- Les passes depuis le sol reçoivent un modificateur -2 à la caractéristique BaC, en plus de tout modificateur qu'il peut y avoir pour la distance
- Vous ne pouvez pas faire une passe depuis le sol à plus de 8". Lors de la mesure de la distance pour faire la passe, si le joueur qui reçoit est à plus de 8", la passe n'est pas effectuée. Si un joueur défenseur entreprend une action défensive contre ce joueur, son jet sera sans opposition.
- Si vous décidez de faire cela, le joueur ne pourra pas effectuer la 2e action de l'activation.

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 par terre l'aura entre les mains. Voyons donc comment nous pouvons prendre ce ballon et continuer à jouer.

BALLON_

3.04 Le ballon est un élément physique, qui peut être entre les mains d'un joueur ou par 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.

Voir l'occupation de l'espace **page X**

MARQUEUR BALLON_



PRENDRE LE BALLON_

3.05 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 par terre. Pour pouvoir effectuer cette action, vous devez être en contact avec le ballon ou avec le porteur du ballon.

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

VOLER LE BALLON

3.06 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: lorsque le ballon est par terre et n'est en la possession d'aucun joueur (ballon perdu), tenu par un attaquant qui est À TERRE ou en plein vol (lors 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 BaC avec un modificateur de +4. (FIG1)

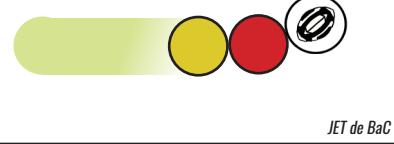
Tenu par un joueur attaquant qui est à terre: Si vous êtes en contact avec le joueur attaquant qui est à terre, effectuez un jet de BaC. (FIG2)

En plein vol: si vous êtes à un point où le ballon se déplace lors d'une passe. Autrement dit, si vous tracez une ligne entre n'importe quel point du socle du passeur et le socle du receveur et que cette ligne passe par n'importe quel point de votre socle. Faites un jet de BaC 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)

(Fig1) BALLON À TERRE

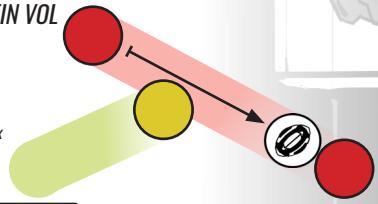


(Fig2) TENU PAR UN JOUEUR ATTAQUANT À TERRE



(Fig3) EN PLEIN VOL

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



Ces règles sont simples, mais souvent, non seulement deux joueurs s'affrontent pour voir qui réussit dans l'action, mais plus de deux joueurs peuvent intervenir. Dans ce cas, vous devez effectuer un jet multiple, qui est un type spécial de jet de dés en opposition. Il existe deux types de jets de dés multiples: le jet de dés multiple et le jet de mêlée.



JET DE DÉS MULTIPLE EN OPPOSITION

3.07 Lorsqu'un jet doit être effectué dans lequel plus de deux joueurs interviennent, nous effectuons un jet multiple en opposition.

C'est comme un jet en opposition, mais c'est le joueur actif qui 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 joueurs défenseurs. Dans ce cas, vous devez décider sur 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 DE DÉS MULTIPLE EN OPPOSITION

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



SUCCESS



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

Encore une fois, les deux joueurs (STR 7), tentent de PLAQUER un joueur qui décide d'ESQUIVER (REF 7):



SUCCESS



ÉCHEC



SUCCESS

Dans ce cas, le deuxième joueur a réussi, une fois l'action de l'attaquant exécutée, qui a ici ESQUIVÉ le premier défenseur. Le succès du deuxième défenseur est résolu. Par conséquent, le joueur actif est plaqué par le deuxième défenseur et tous deux tombent par terre.

Précisions sur les jets de dés multiple en opposition:

ESQUIVER: Le joueur actif ne fera qu'UN MOUVEMENT supplémentaire pour avoir réussi à esquiver, quels que soient le nombre de succès. Et seulement s'il n'est PAS À TERRE.

PASSE: Si le joueur actif réussit une PASSE, on n'oppose PAS le reste des jets de dés des défenseurs.

JET DE MÊLÉE

3.08

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 joueurs en défense 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).

Dans le cas où 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, deux attaquants et deux défenseurs, tentent de prendre un ballon qui est À TERRE et qu'aucun joueur ne porte. Les attaquants essaieront de PRENDRE LE BALLON et les défenseurs de VOLER LE BALLON. Ils ont tous BaC 7.



ANNULÉ



ANNULÉ



SUCCESS



ÉCHEC

Comme on peut le voir, deux joueurs réussissent le jet, un attaquant (3) et un défenseur (7). Dans ce cas, le joueur qui a obtenu la valeur la plus élevée (7) est le vainqueur du jet et vole 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 quand le jeu devient compliqué et pas très fluide. Que vous appreniez à résoudre ces situations avec les règles. Jouez jusqu'à ce que l'équipe en défense vole le ballon ou jusqu'à ce que l'attaquant atteigne la ligne de mêlée.

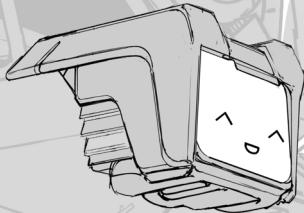
Et comme toujours, faites-le autant de fois que nécessaire, en changeant l'attaquant et le défenseur. Maintenant, nous allons mettre tous les joueurs sur le terrain de jeu

04. 4 CONTRE 4

Vous avez déjà vu la boue: comment un match peut tourner en 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.

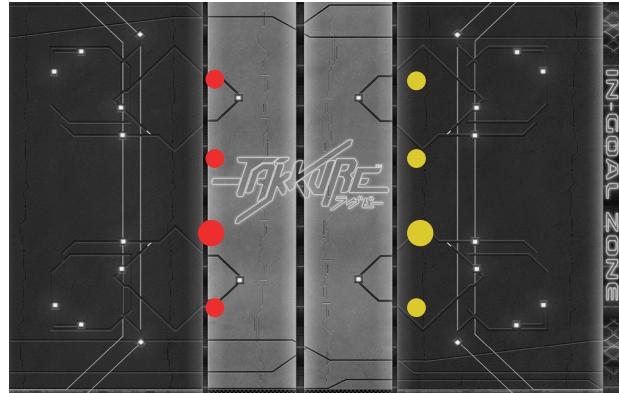
Maintenant, abordons les choses que je vais vous expliquer dans cet exercice. Voyons comment les joueurs se fatiguent et se reposent; comment marquer un essai; les compétences en fonction du poste et du jeu individuel.

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 en contact avec leur ligne des 10 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 coaches. Comme dans les autres exercices, décidez qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur. L'objectif de cet exercice est d'effectuer une action MARQUER UN ESSAI dans la zone de score de l'adversaire.



FATIGUE_

4.01 Les jetons de Fatigue représentent la fatigue du joueur. Au fur et à mesure qu'un joueur devient de plus en plus fatigué, il subit des effets indésirables et peut se blesser.

Il existe plusieurs façons de recevoir des jetons de fatigue:

- Le moment où un joueur reçoit le 3e jeton d'activation.
- Avec certains effets de compétences ou de jeu.

Lorsqu'un jeton Fatigue doit être reçu, placez-le 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 désactivé, au lieu de placer un autre jeton, retournez celui que vous avez désactivé pour le réactiver.

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

1er- Le joueur perd ses compétences de poste.

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

3ème- Le joueur a un modificateur -1 à STR, BaC, REF et INT.

N'oubliez pas que ces effets sont cumulatifs: un joueur avec 3 jetons de fatigue a tous les effets indésirables. Lorsqu'un jeton est désactivé, il continue d'occuper un espace mais l'effet indésirable n'est pas appliqué.

JETON DE FATIGUE (ACTIF)_



JETON DE FATIGUE (INACTIF)_

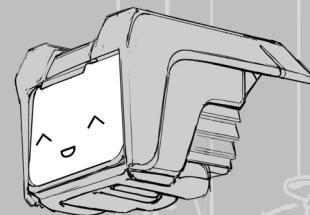


MAX DE FATIGUE_

4.02 Lorsque le joueur reçoit le quatrième jeton de 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 X. Suivez les étapes de 5.05 Blessures. Que vous pouvez trouver en **PAGEX**.

Vous savez maintenant que les joueurs sont fatigués, 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_

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

Lorsque cette action est effectuée, un jeton de fatigue est retourné montrant sa face désactivé. S'il existe déjà un jeton désactivé, supprimez ce jeton. Autrement dit, vous devez vous reposer deux fois pour retirer complètement un jeton de fatigue.

MARQUER UN ESSAI

4.04

Un joueur portant le ballon qui a une partie de sa base dans la zone d'en-but peut tenter de **MARQUER UN ESSAI**.

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

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

- Pour chaque jeton Fatigue, actif ou non, que possède le porteur, vous avez un modificateur de -1 au BaC sur le jet **MARQUER UN ESSAI**.

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

Si vous échouez: Exécutez un coup d'envoi

N'oubliez pas qu'un 12 sur un dé est toujours un échec, quel que soit le BaC modifié que vous avez.

. Gardez à l'esprit que, comme toute action, cela peut être affecté par les actions des joueurs adverses. Par exemple, si un défenseur tente de vous plaquer pendant un essai, vous devez effectuer un jet en opposition et suivre la procédure pour ce type de jet. De plus, votre BaC est modifié par un joueur qui a effectué l'action **FAIRE PRESSION**.

Jusqu'à présent, les joueurs marquaient simplement en atteignant la zone de score opposée. Mais dans un match, vous devez mettre le ballon par terre. C'est l'objectif principal d'un match, c'est 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: sic'est un joueur tireur d'élite qui passe le ballon avec une précision incroyable, un défenseur né ou très habile à esquiver les défenseurs.

COMPÉTENCE PAR POSTE

4.05

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.

Contrepied ???: Le joueur lance deux dés lorsqu'il effectue l'action **ESQUIVER**.

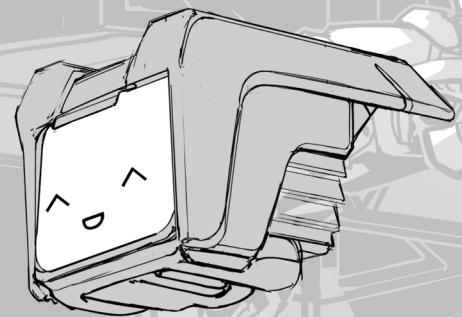
Passé précise: le joueur lance deux dés lors de l'exécution de l'action **PASSER**.

Charge: le joueur lance deux dés lors de l'exécution de l'action **RAFFUTER**.

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

Plaqueur Expert: Le joueur lance deux dés lors de l'exécution de l'action **PLAQUER**.

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



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.

PLUSIEURS DÉS_

4.06

Il est possible pour un joueur de lancer plus d'un dé dans une action, en raison du jeu ou de capacités. Ces dés sont considérés comme un jet indépendant, ils ne s'additionnent pas à vos résultats ou quelque chose de similaire. En cas de jet de dés multiple en opposition, vous pouvez utiliser ces dés supplémentaires pour affronter plus d'un joueur. Dans ce cas, ces jets de dés seront considérés comme indépendants.

Nous avons déjà évoqué à plusieurs reprises les cartes des joueurs, où leurs caractéristiques et capacités sont déterminées. Mais ce ne sont pas les seules cartes utilisées dans Takkure™. Il existe également des cartes à jouer. Celles-ci 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 constamment. Maintenant, je vais vous expliquer en quoi elles consistent.

JEU INDIVIDUEL_

4.07

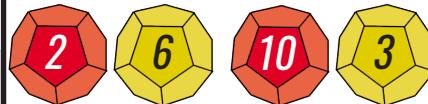
Ces cartes représentent des moments particuliers où vos joueurs vont pouvoir briller. Lorsque vous souhaitez utiliser l'une de ces cartes, vous devez présenter face cachée au coach adverse la carte que vous allez utiliser et la laisser sur la table. Les cartes sont utilisées juste avant de déclarer une action ou de faire un jet pour un bonus ou un modificateur.

La carte montre l'effet de la carte et quels joueurs peuvent en bénéficier. Les mouvements individuels sont défaussés après utilisation, formant un paquet de mouvements individuels défaussés

Comme vous l'avez vu, ces cartes améliorent les actions et sont à usage unique. Mais les cartes à jouer collectives 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.

EXEMPLE DE JET DE PLUSIEURS DÉS_

Dans ce cas, le joueur attaquant lance deux dés pour sa compétence Contrepied ?? Et il décide d'allouer chacun d'eux 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.



CANCELLED SUCCESS FAIL SUCCESS

Dans ce cas, le joueur attaquant échoue au premier jet. Il est donc plaqué par terre. Le deuxième défenseur n'exécute pas son action car le joueur est déjà à terre.

CARTE DE JEU INDIVIDUEL_

DEFENSA RÁPIDA

DURANTE UNA ACCIÓN EN DEFENSA, UN JUGADOR MUEVE EL DOBLE DE SU MOV DEFENSIVO.
DURANTE EL USO DE ESTA CARTA NO PUEDE USAR NINGUNA OTRA HABILIDAD QUE LE AUMENTE EL MOV DEFENSIVO.

INDIVIDUAL

TAKKURE

JEU COLLECTIF_

4.08 *Ces cartes représentent la coordination et l'entraînement reçus par les joueurs pour agir de manière coordonnée. Un jeu collectif permet d'activer plus d'un joueur en dépensant un seul jeton d'activation.*

QUAND LES UTILISER?

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

Pour utiliser une carte de jeu collectif, un joueur doit porter le ballon.

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. Une fois déclarée l'utilisation d'une carte de jeu collectif avec la carte face cachée sur la table, les joueurs qui y prennent part suivent l'ordre standard pour une activation avec les exceptions suivantes:

-1ère partie de l'action: 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. Il suivra l'ordre des actions sur la carte.

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

Une fois jouée, défaussez la carte de jeu collectif sur la table. Elle peut être récupérée au coup d'envoi suivant.

Reprise de l'utilisation d'une carte de jeu collectif:

1- Déclarer l'utilisation d'une carte de jeu collectif

2-Dépenser le jeton action. Il sera attribué à la carte du porteur de ballon

3-Indiquez les joueurs qui seront activés dans le jeu collectif.

4- Effectuez les actions indiquées sur la carte comme 1ères actions.

5-Une fois la DÉFENSE effectuée, la carte doit être montrée à l'adversaire.

6-Effectuez les actions indiquées sur la carte comme 2ème actions et les successives.

7-Après avoir été jouée, la carte est défaussée sur la table et ne peut plus être utilisée jusqu'au coup d'envoi suivant.

Chaque fois que vous commencez cet exercice, je vous recommande de mélanger à nouveau le deck de jeu collectif et le deck de jeu individuel. Ensuite, piochez de nouvelles cartes afin de tester toutes les cartes de base. Dans cet exercice, nous avons vu beaucoup de choses, mais dans le prochain, nous couvrirons presque tout ce que vous devez encore savoir pour être en mesure de coacher une équipe dans Takkure™. Comme d'habitude, répétez l'exercice autant de fois que nécessaire avant de passer au suivant.

05. MATCH D'ENTRAÎNEMENT

MISE EN PLACE DU MATCH_

5.01 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 figurines, jetons et dés à portée de main. Placez un tableau de bord de coach sur chaque bord court et le tableau de bord du temps sur le côté du terrain afin que les deux coachs puissent l'atteindre

- Choisissez votre équipe, choisissez les 4 joueurs qui joueront le match, leurs figurines, leurs cartes et les cartes de jeu de l'équipe.

- Formez les decks de jeu:

Individuel: mélangez les cartes de jeu individuel de votre équipe avec les cartes de base, formez un paquet avec les deux, mélangez-les et placez le paquet face cachée près de votre plateau de coach. Piochez maintenant les 4 premières cartes du paquet.

Jeu collectif: rassemblez les cartes de jeu collectif de base et celles de votre équipe. Choisissez-en 4 parmielles. Pendant le match, vous aurez ces 4 cartes de jeu collectif, 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 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, jusqu'à ce que le jeu s'arrête, soit parce que vous marquez ou parce que votre adversaire vous vole le ballon. Dès qu'un joueur réussit à marquer deux essais, changez l'attaquant.

ARBITRE_

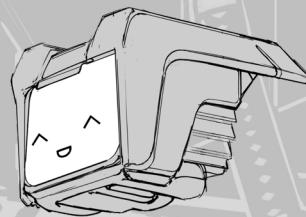
5.02 L'arbitre n'existe pas dans ce jeu, du moins physiquement.

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. Les joueurs décident qui veut pile et qui veut face; et l'un d'eux jette la pièce.

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 la logique. Ils peuvent ensuite faire un jet d'arbitre pour déterminer laquelle des deux options s'applique. Le résultat est définitif.



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

COUP D'ENVOI

5.03

Le coup d'envoi est le moyen 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 UNESSAI ou lorsqu'un jet pour MARQUER UNESSAI échoue.

Lorsque vous effectuez un coup d'envoi, vous devez déterminer quelle équipe est celle qui 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 pris le coup d'envoi en première mi-temps.

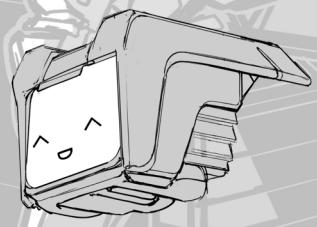
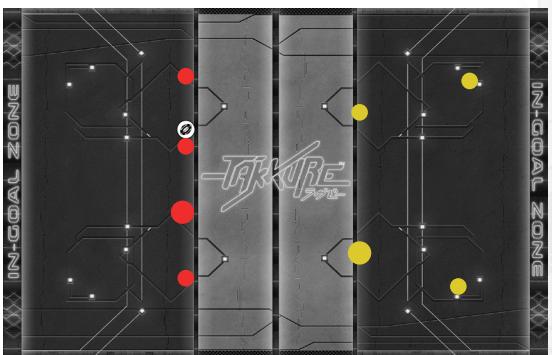
Après avoir marqué un essai: le coach qui a reçu l'ESSAI décide.

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

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

- 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 les joueurs comme vous le souhaitez tout au long de cette ligne.
- Le joueur défenseur 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 la ligne de coup d'envoi de l'adversaire et la zone d'en-but de l'adversaire mais à plus de 1" 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 BaC avec le joueur de son choix.
 - Si le jet est réussi: vous pouvez placer la balle où vous le souhaitez en contact avec le gabarit de dispersion.
 - Si le jet échoue: Placez la balle 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, dans l'ordre, en effectuant un jet de BaC avec un modificateur de -2. Dès qu'un joueur réussit son jet, les autres ne jettent plus de dés.

(Fig1) EXEMPLE DE PLACEMENT DES DEUX ÉQUIPES



Nous avons vu que les joueurs peuvent recevoir des jetons de blessure. Mais nous n'avons pas vu comment ils sont reçus ni quels effets à l'accumulation de blessures. Il est temps de s'y intéresser.

JET D'ENDURANCE ET BLESSURE_

5.04 À chaque fois qu'un joueur est plaqué, il doit effectuer un jet d'endurance (STA) pour voir s'il subit des dégâts du plaquage. Pour calculer la résistance d'un joueur, vous devez ajouter les valeurs de physique BDY et protection PRO.

Ceci est un jet sans opposition: lancez un dé et comparez-le à cette valeur.

Si le résultat est égal ou inférieur, vous réussissez: le joueur ne subit aucun dégât.

Si le résultat est plus élevé, vous avez raté le jet: le joueur reçoit un jeton BLESSURE.

JETON BLESSURE_



BLESSURES_

5.05 Lorsque le joueur reçoit autant de jetons BLESSURE que sa valeur de physique BOD, il est blessé. Lorsqu'un joueur est blessé, procédez comme suit:

- Retirez-le du terrain de jeu.

- Retirez tous les jetons Blessure et jet 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.

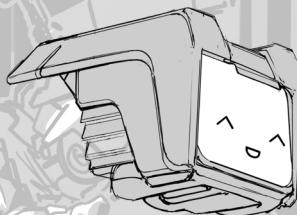
Le tableau des blessures se trouve dans le glossaire,

PAGEX

COMPÉTENCES_

5.06 Les joueurs ont des compétences uniques qui les différencient des autres. Ces compétences et l'effet qu'elles produisent sont décrits sur leurs cartes. Certaines compétences sont considérées comme de l'entraînement et sont perdues lorsque le joueur est fatigué.

COMPÉTENCE D'ENTRAÎNEMENT_



COMPÉTENCE D'ÉQUIPE_

5.07 Comme les joueurs, les équipes ont des compétences qui les rendent uniques. Ces compétences affectent tous les joueurs d'un même coach. Les compétences de base de l'équipe sont décrites dans le glossaire Page X Les équipes des futures extensions comprendront la description de leurs compétences dans leurs boîtes. Mais vous pourrez les vérifier toutes sur le site www.takkure.com

Alors comment s'est passée ce match? Avez-vous trouvé ce système pratique pour apprendre à jouer à Takkure™? Si vous vous sentez à l'aise, il est temps de jouer un match complet. Félicitations, faites quelques matchs pour apprendre les dernières règles et vous pouvez maintenant vous inscrire à des ligues et tournois locaux pour commencer votre carrière de coach. Allons voir les dernières règles que vous devez connaître

06. POUR DE VRAI - MATCH COMPLET

MATCH COMPLET_

6.01 *Un match complet se compose de deux mi-temps. Chaque mi-temps se termine lorsque le temps est écoulé. Entre la première et la seconde mi-temps, il y a une pause où vous pouvez réorganiser votre stratégie et laisser vos joueurs se reposer.*

Le joueur qui a marqué le plus d'essais à la fin de la seconde mi-temps est le vainqueur du match. En cas d'égalité au nombre d'essais, le match se termine par un match nul.

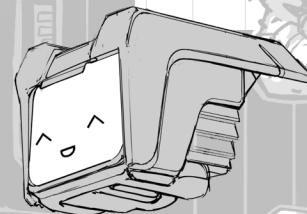
Comme vous pouvez le voir, il y a une pause entre les deux mi-temps appelée la mi-temps. C'est très simple je vais vous l'expliquer.

LA MI-TEMPS_

6.02 *La mi-temps est le moment entre la première et la deuxième mi-temps. C'est le moment où les joueurs peuvent se reposer et pendant lequel le coach réorganise la stratégie de jeu. En gros, deux choses se produisent 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: vous pouvez changer toutes les cartes de jeu collectif que vous voulez*

Si vous êtes arrivé jusqu'ici, vous avez de sérieuses compétences en coaching: comme je l'ai dit au début, je vois que vous pouvez faire de grandes choses 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™: une horloge n'est pas utilisée pour le représenter. Oui, cela semble bizarre, mais c'est simple, je vais vous l'expliquer maintenant.

TEMPS_

6.04 *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.*

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).

Chaque fois que vous, en tant que coach attaquant, prenez les 4 jetons d'activation, tournez le jeton pour montrer le côté non actif (FIG2).

Si le jeton montre déjà son côté non actif lorsque vous devez prendre les jetons d'activation, déplacez le jeton jusqu'à la boîte de temps suivante. Chaque fois que vous déplacez le jeton dans une case inférieure, placez-le avec le côté actif vers le haut. Une fois que vous faites cela, désactivez le jeton et prenez vos 4 jetons d'activation (FIG3).

Les deux coachs doivent rester sur le même numéro de temps. Chaque fois qu'un des coachs doit passer au numéro de temps suivant, il déplacera également le jeton de son adversaire (FIG4).

Gardez le ballon:

Si vous dépensez les 4 jetons d'activation et que vous gardez le ballon, abaissez les jetons temps des deux équipes. Tournez le vôtre pour obtenir vos 4 prochains jetons d'activation et continuez à jouer.

Le temps est écoulé:

Lorsque l'un des jetons de temps atteint la case numéro 0, le temps est écoulé. La mi-temps que vous jouez est terminée.

Mettre le ballon en dehors du terrain:

Lorsque le joueur qui est derrière sur le tableau du temps attaque et atteint le temps numéro 1 avec la possession du ballon, il peut décider de mettre le ballon en dehors du terrain et de terminer cette mi-temps. S'il décide de le faire, il doit le déclarer à son adversaire et la mi-temps se termine automatiquement.

TABLEAU DU TEMPS_



JETONS DE TEMPS_

- jetons actifs



jetons non actifs



(Fig1) Placez les jetons de temps sur la case numéro 5



(Fig2) Pour obtenir vos 4 jetons d'activation, mettez le jeton de temps à l'état non actif



(Fig3) S'il est déjà activé, descendez d'une case pour récupérer vos 4 jetons d'activation. Réactivez votre jeton de temps



(Fig4) Une fois sur la case suivante, mettez le jeton à l'état non actif pour obtenir vos 4 jetons d'activation



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 des ligues et rechercher des équipes à défier dans votre région ou dans le monde.

07. GLOSSAIRE



