

ATTAQUE

1.02 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.

1.03 1ÈRE ACTION OFFENSIVE

Le joueur peut faire l'une des actions suivantes :

- MOUVEMENT
- SE RELEVER
- PASSE À TERRE

1.09 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

1.04 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.

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.

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", la passe n'est pas effectuée. Si un défenseur entreprend une action défensive contre ce joueur, son jet sera en opposition.
- 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.

1.10 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.

2.01 PASSER

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 (passer) 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.

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, au cours de votre mouvement.

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

2.02 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.

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

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 MÉLÉ.

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).

DÉFENSE

1.02 **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.

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.

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.

3.06 **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.

1.12 **PLAQUER (DÉCLARATION)**

JETON PLAQUER



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.

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.

4.03 **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.

RÈGLES GÉNÉRALES & JETS

5.03

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".

0.05

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.

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 À TERRE, vous ne pouvez pas vous relever si vous portez le ballon.

3.01

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.

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



6.04

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.

1.14

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.

1.01

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



1.11

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.

1.15

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.

3.07

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 dés 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.

DIVERS

3.08

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.

4.01

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, CoB, 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.



4.02

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.

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.

4.08

JEU D'EQUIPE

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.
 - À 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:

- Déclarez l'utilisation d'une carte de JEU D'EQUIPE et placez-la face cachée sur le terrain.
- Placez le jeton Activation sur le joueur qui va s'activer (le porteur du ballon).
- Annoncez les joueurs qui vont participer.
- Étape 1 de l'activation: gardez en tête que seul le mouvement du porteur du ballon est marqué.
- Étape 2 de l'activation: DÉFENSE, souvenez-vous que seul le porteur du ballon peut être PLAQUÉ.
- Révélez la carte de JEU D'EQUIPE utilisée.
- Étape 3 de l'activation: faites le mouvement.
- 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.
- Étape 5 de l'activation: faites les mesures et les jets nécessaires
- 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.

4.07

JEU INDIVIDUEL

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

Afin d'en utiliser, vous devez le dire à votre adversaire et placer la carte que vous allez utiliser face cachée 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.

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 précis: 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.

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 2nde 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.
Passé précis: 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, CoB, 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" à 2"	+4
2" à 4"	+2
4" à 8"	0
+8"	-2

MODIFICATEURS DE RECEPTION

0" à 2"	+2
2" à 4"	0
4" à 8"	-2
+8"	-4

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