

Bloody Ball

Version 1.0 par perno

Présentation du jeu

Encore un. Oui, encore. Après **CrocoNounours** et **Super Dungeon Plunder**. Encore un jeu basé sur les Rois du Ring de Chien Sauvage. Oui. Encore.

Cette fois, on tape dans un ballon. Et on court après. Et on essaie de marquer des Touchdowns. Et on tape sur les gens d'en face aussi, au passage.

Ça s'appelle ***Bloody Ball***.

Si ça vous rappelle quelque chose, c'est que quelqu'un a copié sur moi.

Ou alors que vous avez l'esprit tordu.

Pour jouer, vous aurez besoin :

- ✓ D'un jeu de 54 cartes (ou 52 mais pas moins).
- ✓ D'un plateau de jeu représentant un terrain de 8 cases sur 10. On vous en fournit un prêt à être imprimé en A4 à la fin du pédéheffe. Y'a même deux versions. Une classique et une plus futuriste. Sympa, non ?
- ✓ De la fiche de score, servant aussi de fiche de référence, là encore disponible en fin de fichier. Prévoyez quelques compteurs pour aller avec.
- ✓ De deux équipes de 5 joueurs. Chaque équipe doit comprendre un Champion clairement identifiable.
- ✓ D'une balle ou d'un ballon de forme quelconque (à l'échelle des figurines, hein).
- ✓ D'un dé à six faces. Deux, un par joueur, c'est mieux.
- ✓ D'un adversaire sympa ayant un peu de temps à passer avec vous.

• *Note pour la suite*

Quand on parlera de « joueur », désormais, il s'agira des joueurs qui courent sur le terrain. Ceux représentés par des figurines quoi.

Ceux qui sont assis à la table en train de glander et de finir leurs parts de pizza seront désignés par le terme « équipe » (ou parfois « coach »). Ainsi, la phrase « Vous pouvez frapper un joueur... » ne veut pas dire que vous pouvez fiche une mandale à votre adversaire. De même, la phrase « Son équipe peut choisir... » signifie que c'est bien l'un des bouffeurs de pizzas qui doit choisir (quoi qu'il y ait à choisir).

*Aperçu des règles du **Bloody Ball***

Avant de savoir comment on joue à ce jeu, vous devez d'abord connaître les règles de ce sport. Au moins succinctement.

Une partie de **Bloody Ball** est divisée en 4 quart-temps. L'équipe qui attaque (et qui commence donc avec la balle) change à chaque quart-temps. Le but de cette équipe est d'amener la balle dans la zone de Touchdown adverse. Le but de l'équipe adverse est de l'en empêcher, voire, si l'opportunité se présente, de récupérer la balle afin de marquer un Touchdown pour leur équipe.

Dès qu'un Touchdown est marqué, le quart-temps prend fin et on passe au suivant. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que 4 quart-temps aient été joués. L'équipe ayant marqué le plus de Touchdowns gagnant la partie (notez que le nombre maximal de Touchdowns pouvant être marqués en une partie est donc de 4).

En cours de jeu, les joueurs peuvent attraper la balle et la jouer au pied ou à la main librement. Les joueurs peuvent également se taper dessus tout aussi librement. Entre deux quart-temps, les blessés sont automatiquement remplacés par l'un des nombreux remplaçants qui attendent sur le banc de touche.

Le **Bloody Ball** est donc un jeu violent. À mi-chemin entre le football australien et une réunion de copropriétaires le jour du vote du ravalement de l'immeuble. Cependant, tout cela a une limite et aucune arme n'est tolérée sur le terrain. Du moins aucune arme à distance.

Enfin, le **Bloody Ball** est un sport universel. Il pourrait se jouer dans tout pays, sur n'importe quelle planète de n'importe quel monde, à n'importe quelle époque. Pratique pour utiliser les figurines de votre choix sur le terrain de votre choix.

Un peu de modélisme... ou pas !

Les règles du **Bloody Ball** sont suffisamment génériques pour être utilisées avec n'importe quelles figurines. Ne renoncez donc pas à tester le jeu parce que vous n'avez pas de figurines de sportifs...

Vous pouvez même tester, au moins dans un premier temps, avec de simples pions.

Notions de base

- ***Le terrain***

Le terrain mesure 10 cases en longueur sur 8 de largeur. Il est divisé en deux par une ligne médiane (en pointillés). Deux autres lignes en pointillés délimitent les zones de Touchdown des deux équipes.

Chaque case ne peut être occupée que par une seule figurine à la fois, à l'exception du ballon qui peut, bien sûr, se trouver sur la même case que celle du joueur qui le porte. Une case qui n'est pas occupée par un joueur est une case libre (même si le ballon se trouve dessus).

Chaque case est adjacente aux huit autres qui l'entourent.

Le terrain est une surface fermée (par des murs, par la présence du public ou pour toute autre raison). Ni la balle ni les joueurs ne peuvent en sortir en cours de partie. Enfin... Les joueurs, si. Mais les pieds devant.

Taille du terrain et des équipes

La taille du terrain et des équipes est une taille recommandée à titre indicatif. Si vous disposez d'un terrain plus grand, rien ne vous empêche de l'utiliser en prenant des équipes un peu plus populeuses.

Au contraire, n'hésitez pas à jouer sur un terrain plus petit avec un peu moins de joueurs dans chaque équipe.

- ***Le ballon***

Le ballon, quand il n'est pas porté par un joueur, occupe une case du terrain à lui tout seul. Il ne peut jamais occuper la même case qu'un joueur au sol ou KO.

- ***Les joueurs***

Chaque équipe de ***Bloody Ball*** est composée de 5 joueurs dont un Champion.

Un joueur peut être dans l'un des trois états suivants :

- ✓ Debout.
- ✓ Au sol (la figurine est positionnée sur le dos).
- ✓ KO (la figurine est positionnée sur le ventre).

Seul un joueur debout peut porter la balle. De plus, un joueur debout engage tout joueur adverse situé dans une case adjacente. Pour finir, un joueur debout peut agir normalement lors de la phase d'action.

Un joueur au sol ne peut pas transporter la balle et n'engage plus ses ennemis. La seule action qu'il puisse faire pendant la phase d'action est de se relever. Un joueur au sol est bien sûr très vulnérable.

Un joueur KO ne peut pas transporter la balle et n'engage plus ses ennemis. La seule action qu'il puisse faire pendant la phase d'action est de reprendre ses esprits.

De plus, un joueur est donc engagé s'il se trouve dans une case adjacente à un ennemi debout. Les joueurs engagés subissent des malus lors de certaines actions.

Recrutez vos joueurs...

Il n'y a, dans ce jeu, aucune notion de profils pour les joueurs... Que vous jouiez avec des gobelins, des elfes ou des ogres, cela ne fait aucune différence : vous avez tout autant de chance de gagner la partie !

Profitez-en pour vous faire l'équipe de vos rêves !

- ***Les cartes***

Bloody Ball utilise un paquet de 54 cartes. Seule la couleur d'une carte compte, pas sa valeur.

Lorsque vous jouez un joker, vous pouvez librement choisir la couleur qu'il représente.

Si vous ne disposez que d'un jeu de 52 cartes, ignorez simplement la règle sur les jokers.

Si vous ne disposez pas d'un jeu de 52 ou 54 cartes, il est possible (mais moins pratique) de jouer en mélangeant deux paquets de 32 cartes ensemble.

Organisation d'un quart-temps

Un quart-temps s'organise comme suit :

1) Phase de mise en place :

- ✓ Mélangez les cartes (en y incluant la défausse du précédent quart-temps s'il y a lieu) de façon à obtenir un paquet de 54 cartes bien mélangées.
- ✓ Déterminez au hasard l'équipe qui attaque dans le cas du premier quart-temps. Alternez ensuite à chaque nouvelle remise en jeu conformément au règlement du ***Bloody Ball***.
- ✓ L'équipe qui attaque place ses cinq joueurs dans sa moitié de terrain. Au moins trois d'entre eux doivent être déployés contre la ligne médiane. Notez que vous pouvez toujours placer 5 joueurs sur le terrain en début de quart-temps, même si vous avez subi des pertes précédemment. Chaque équipe possède de nombreux remplaçants.
- ✓ L'équipe qui défend place alors ses cinq joueurs en suivant les mêmes règles.
- ✓ L'équipe qui attaque choisit alors l'un de ses joueurs et lui confie le ballon.

2) Phases d'action :

Suite à la mise en place, quatre phases d'action sont jouées à la suite. Chacune de ces phases est organisée de la manière suivante :

- ✓ Distribuez 6 cartes à chaque équipe.
- ✓ Chaque équipe, en commençant par celle qui attaque lors de ce quart-temps, joue une carte à tour de rôles jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées aient été jouées.
- ✓ Recommencez alors une nouvelle phase d'action jusqu'à ce que la fin du quart-temps soit arrivée.

3) Fin du quart-temps :

Le quart-temps prend fin quand :

- ✓ La quatrième phase d'action se termine.
- ✓ Un Touchdown est marqué.

Se repérer dans le temps...

Vous pouvez très facilement repérer la fin du quart-temps en cours. En effet, si vous devez commencer une nouvelle période mais qu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche, c'est que le quart-temps est allé à son terme !

La fiche de référence permet de repérer le quart-temps en cours et de se souvenir de la première équipe à avoir été en attaque !

Lorsqu'un quart temps touche à sa fin, passez au quart-temps suivant jusqu'à ce que vous ayez joué quatre quart-temps auquel cas la partie est terminée et vous n'avez plus qu'à compter les points !

N'oubliez pas que l'équipe qui attaque change à chaque quart-temps.

Phase d'action

Au cours de la phase d'action, chaque équipe, en commençant par celle en attaque lors de ce quart-temps, joue une carte à tour de rôle pour effectuer une action. La couleur de la carte détermine la nature de l'action qui peut être entreprise. Les différentes actions réalisables sont les suivantes :

- ***Retrouver ses esprits*** (n'importe quelle couleur)

Choisissez un joueur KO de votre équipe qui reprend ses esprits. Le joueur est maintenant au sol, vous pouvez retourner sa figurine.

- ***Se relever*** (cartes noires uniquement)

Choisissez un joueur au sol de votre équipe qui se relève. Le joueur est maintenant debout, vous pouvez redresser sa figurine.

- ***Déplacement*** (cartes noires uniquement)

Choisissez un joueur debout de votre équipe qui se déplace d'une case sur une case libre adjacente. Le déplacement doit se faire horizontalement ou verticalement si la carte jouée est un trèfle ; le déplacement doit se faire en diagonale si la carte jouée est un pique.

Si le joueur entre dans une case occupée par le ballon, il le ramasse automatiquement.

- ***Déplacement héroïque*** (n'importe quelle couleur)

Choisissez un joueur debout de votre équipe qui se déplace sur n'importe quelle case libre adjacente (sans restriction quant à la direction du mouvement). Cependant, à la fin du mouvement, vous devez lancer un dé pour savoir si le joueur tombe ou non. Le joueur reste debout sur un résultat de 2+ ; il tombe (son statut devient donc « au sol ») sur un résultat de 1 (ou moins).

Appliquez les modificateurs suivants au jet de dé :

- ✓ -1 si le joueur était engagé avant le mouvement.
- ✓ -1 si le joueur est engagé après le mouvement.

Si le joueur entre dans une case occupée par le ballon, il la ramasse automatiquement s'il reste debout. S'il tombe, voyez le chapitre sur la gestion du ballon pour connaître la procédure à suivre.

Il est possible d'utiliser un déplacement héroïque pour tenter de relever un joueur avec une carte rouge. Le test doit cependant être effectué normalement pour savoir si le joueur ne retombe pas immédiatement au sol.

- **Attaquer un adversaire** (cartes rouges uniquement)

Choisissez un joueur debout de votre équipe qui attaque un joueur situé sur une case adjacente. L'attaque doit se faire horizontalement ou verticalement si la carte jouée est un carreau ; l'attaque doit se faire en diagonale si la carte jouée est un cœur. Lancez alors un dé. L'attaque réussit sur du 4+.

Appliquez les modificateurs suivants au jet de dé :

- ✓ -1 si l'attaquant est engagé par au moins un autre adversaire que la cible de l'attaque.
- ✓ +1 si la cible est engagée par au moins un autre adversaire que l'attaquant.
- ✓ +1 si la cible est au sol.
- ✓ Le jet réussit automatiquement si la cible est KO.

Si l'attaque réussit et que la cible était debout, celle-ci devient immédiatement KO.

Si l'attaque réussit et que la cible était au sol ou KO, celle-ci est éliminée : sa figurine est retirée du jeu.

Une attaque échouée n'entraîne aucune conséquence.

- **Passer la balle** (cartes rouges uniquement)

Le joueur de votre équipe en possession de la balle tente de l'envoyer à l'un de ses coéquipiers. Vous pouvez choisir le joueur que vous voulez (sans soucis de distance ou de ligne de vue) du moment que le receveur est debout.

Comptez le nombre de cases séparant le lanceur du receveur (ne comptez pas la case du lanceur mais comptez celle du receveur ; passez par le chemin le plus court en utilisant les diagonales) et divisez le résultat obtenu par 2 (arrondissez à l'entier supérieur) pour obtenir la difficulté de la passe. Lancez un dé. La passe est réussie sur un résultat supérieur ou égal à la difficulté de la passe.

Appliquez les modificateurs suivants au jet de dé :

- ✓ -1 si le lanceur est engagé.
- ✓ -1 si le receveur est engagé.

Si la passe est réussie, le receveur entre immédiatement en possession de la balle.

Si la passe échoue, la balle va dévier. Voyez le chapitre sur la gestion du ballon pour connaître la procédure à suivre.

Notez bien qu'il est toujours possible de tenter une passe, quelle que soit la distance, mais que la passe peut échouer automatiquement du fait des conditions. Ainsi, une passe ayant lieu à une distance de 9 cases (distance maximale séparant deux joueurs) devrait réussir sur du 5+. Si le lanceur et le receveur sont engagés, la difficulté passe alors à 7+. La passe est possible mais échouera automatiquement.

De même, une passe effectuée à une ou deux cases de distance réussit automatiquement à moins que le lanceur ou le receveur ne soit engagé.

Réactions

Les réactions sont des actions particulières. Elles se jouent comme des actions : durant la phase d'action et en défaussant une carte de la couleur appropriée. Cependant, vous ne pouvez jouer une réaction que suite à une action de votre adversaire (voir le descriptif de chaque réaction pour plus de détails).

Jouer une réaction remplace l'action à laquelle vous avez droit ce qui veut dire que votre adversaire reprend la main (pour jouer une nouvelle action) juste après la résolution de votre réaction. En clair : votre adversaire joue une carte pour faire une action et la résout. Vous choisissez alors de tenter une réaction (à la place d'une action ordinaire) et défaussez la carte correspondante. Après avoir résolu cette réaction (qu'elle réussisse ou qu'elle échoue), votre adversaire reprend la main et peut de nouveau défausser une carte pour effectuer une nouvelle action.

Les réactions disponibles sont les suivantes :

- ***Esquive*** (cartes noires uniquement)

Vous pouvez tenter une esquive quand l'un de vos joueurs vient d'être la victime d'une attaque de la part d'un adversaire. Ce joueur devait bien sûr être debout avant de subir l'attaque. La carte jouée pour effectuer l'esquive doit être un trèfle si l'attaque avait lieu en diagonale ou un pique si l'attaque avait lieu horizontalement ou verticalement. En résumé, un trèfle permet d'esquiver un cœur et un pique permet d'esquiver un carreau.

Une fois votre carte jouée, le joueur effectuant l'esquive doit se déplacer d'une case, conformément à la carte jouée (en diagonale si vous avez joué un pique ; verticalement ou horizontalement si vous avez joué un trèfle). Notez que vous ne pouvez pas tenter un déplacement héroïque lors d'une esquive. Si ce déplacement est impossible pour une raison ou pour une autre (par exemple parce qu'il n'y a aucune case libre accessible avec ce déplacement), l'esquive est alors impossible à réaliser.

Une fois ce déplacement effectué, lancez un dé. L'esquive est réussie sur un résultat de 3+.

Appliquez les modificateurs suivants au jet de dé :

- ✓ -1 si le joueur est engagé après son déplacement.

Si l'esquive est réussie, le joueur reste debout et n'est donc pas mis KO. Si la case dans laquelle il entre contient le ballon, il s'en empare immédiatement.

Si l'esquive échoue, le joueur est mis KO sur la case d'arrivée.

Tout est question d'anticipation !

Mettre un joueur au sol n'est pas très difficile ! Si vous devez tenter une percée, essayez de bien anticiper les attaques de l'adversaire pour garder en réserve les cartes permettant de les esquiver !

- **Interception** (cartes noires uniquement)

Une interception peut être tentée lorsque votre adversaire réalise une passe. Vous ne pouvez tenter qu'une seule interception par passe effectuée.

Si vous voulez intercepter une passe ratée, vous devez prendre la décision avant de voir où la passe dévie (voir le chapitre sur la gestion du ballon).

Pour réaliser une interception, commencez par désigner le joueur de votre équipe qui va la tenter. Ce joueur doit se trouver sous la trajectoire de la balle. Pour déterminer cela, tracer une ligne imaginaire reliant le centre de la case occupée par le lanceur au centre de celle occupée par le receveur (que la passe ait réussi ou non). Toute case traversée ou même longée (même si ce n'est qu'en un point) par cette ligne est considérée comme étant sous la trajectoire. Il va de soit que le joueur doit être debout pour tenter l'interception.

Lancez alors un dé. L'interception est réussie sur un résultat de 5+.

Appliquez les modificateurs suivants au jet de dé :

- ✓ -1 si le joueur réalisant l'interception est engagé.

Si l'interception est réussie, le joueur l'ayant effectuée récupère automatiquement la balle.

Si l'interception échoue, la passe se déroule normalement et le receveur se retrouve en possession du ballon si la passe était réussie. Résolez la dispersion du ballon si la passe était ratée.

Mais qu'est-ce qu'ils fichent ?!

A ce stade, vous vous demandez peut-être ce que font les autres joueurs de l'équipe. Ceux qui ne sont pas activés en jouant une carte...

Peut-être attendent-ils une bonne occasion, peut-être se reposent-ils, peut-être se battent-ils sans succès contre leurs adversaires... Ou peut-être sont-ils occupés, pour les moins vifs d'entre eux, à nettoyer leurs cavités nasales !

Qu'importe ! **Bloody Ball** ne s'occupe pas de ces actions secondaires ! Ici, on ne s'occupe que de ce qui est vraiment important. On ne gère que les actions d'éclat !

On est comme ça chez **Bloody Ball**...

Gestion du ballon

• Récupérer et jouer ballon

Un joueur peut récupérer le ballon dans les conditions suivantes :

- ✓ En début de quart-temps, l'un des joueurs de l'équipe en attaque récupère automatiquement le ballon.
- ✓ Le joueur entre dans une case contenant le ballon et reste debout à l'issue du mouvement.
- ✓ Suite à une déviation, le ballon entre dans la case du joueur alors que celui-ci est debout.
- ✓ Le joueur est le receveur d'une passe réussie qui n'a pas été interceptée.
- ✓ Le joueur réussit une interception.

Une fois en possession de la balle, le joueur se déplace automatiquement avec. Il ne peut perdre le ballon que dans les circonstances décrites un peu plus loin.

• Marquer un Touchdown

Si, à la fin d'une action ou d'une réaction, un joueur se trouve debout en possession de la balle dans la zone de Touchdown de l'équipe adverse, il en marque un immédiatement (marquant ainsi la fin du quart-temps). Notez que dans le cas d'une passe réussie, vous devez attendre la résolution d'une éventuelle interception avant de valider le Touchdown.

Quand vous marquez un Touchdown, vous pouvez...

- ✓ Faire 3 fois le tour de la table en hurlant de joie.
- ✓ Effectuer une danse de la victoire.
- ✓ Vous moquer de votre adversaire (surtout si vous menez au score).

Mais vous ne pouvez pas...

- ✓ Donner de grandes tapes dans le dos de vos joueurs (les figs, ça casse...)
- ✓ Jeter le ballon au sol avant d'entamer votre danse de la victoire (vous risquez de le perdre dans la moquette).

- ***Perdre le ballon***

Un joueur perd le ballon dans les circonstances suivantes :

- ✓ Il tombe alors qu'il était en possession du ballon (suite à un déplacement héroïque ou à l'attaque d'un adversaire).
- ✓ Il tombe en entrant dans une case contenant le ballon (suite à un déplacement héroïque ou à une esquive ratée par exemple).
- ✓ Il est à la réception d'une passe ratée.

Notez que, dans le cas d'une passe, le lanceur n'est jamais considéré comme ayant perdu le ballon, il l'a transmis volontairement. Si la passe est ratée, c'est donc le receveur qui est considéré avoir perdu le ballon.

Quand le ballon est perdu, il va dévier de deux cases selon la procédure suivante.

L'équipe du joueur ayant perdu le ballon choisit une case adjacente à celui-ci : il s'agit de la première case dans laquelle dévie le ballon.

- ✓ Si cette case est occupée par un joueur debout (quelle que soit son équipe), il s'en empare immédiatement.

Dans tous les autres cas, l'équipe adverse peut maintenant faire dévier une seconde fois le ballon en le déplaçant dans une case adjacente (par rapport à la case dans laquelle le ballon est arrivé précédemment) mais pas dans la case d'où il provient.

- ✓ Si le ballon arrive dans une case occupée par un joueur debout, il s'en empare immédiatement.
- ✓ Si le ballon arrive dans une case vide, il s'y arrête.
- ✓ Si le ballon arrive dans une case occupée par un joueur au sol (mais pas KO), son équipe peut faire dévier le ballon une nouvelle fois (d'une case).
- ✓ Si le ballon arrive dans une case occupée par un joueur KO, l'équipe adverse peut faire dévier le ballon une nouvelle fois (d'une case).

Une fois arrivée dans une case vide ou entre les mains d'un joueur, l'action (ou la réaction) prend fin et le jeu peut reprendre son cours. Notez qu'il est donc possible qu'un Touchdown soit marqué suite aux mouvements du ballon.

Notez également qu'il est possible que le ballon parcourt un grand nombre de cases s'il passe son temps à tomber sur des joueurs au sol ou KO (du moment qu'il ne dévie jamais dans la case d'où il provient). Ce cas devrait cependant rester rare.

Pas de hasard ?

Alors ? Le ballon dévie sans hasard ? Ben oui... Du hasard, y'en a bien assez dans ce jeu...

Ajouter de l'aléatoire serait plus compliqué et ralentirait pas mal l'action. Autant s'en passer donc.

Champion de l'équipe

Comme dit précédemment, chaque équipe comporte un Champion. Ce Champion est considéré comme un joueur normal de l'équipe mais ses capacités hors-norme lui permettent de relancer tous les jets de dés des actions (ou des réactions) qu'il effectue. Chaque jet de dé ne peut bien sûr être relancé qu'une seule et unique fois.

Il peut ainsi relancer les jets de dés des actions suivantes :

- ✓ Déplacement héroïque.
- ✓ Attaque contre un adversaire (mais pas le dé d'une attaque qu'il subit).
- ✓ Esquive.
- ✓ Passe (que le Champion soit au lancer ou à la réception).
- ✓ Interception.

De plus, le Champion se remet très vite sur pieds. Il peut toujours revenir en jeu au début de chaque quart-temps, même s'il a été éliminé par une attaque précédemment.

Importance du Champion

Le Champion de votre équipe est vraiment le joueur le plus important dont vous disposez !

Vous remarquerez vite que la plupart des Touchdowns marqués le sont par un Champion ou suite à l'une de ses passes.

Faites donc le nécessaire pour le protéger et gardez à l'œil celui de votre adversaire !

Variante de jeu à 4

Merci Kig pour me l'avoir soufflée...

Vous êtes 4 coachs à la table et vous voulez jouer à **Bloody Ball** mais vous n'avez qu'un seul plateau et deux équipes ? Ou simplement vous voulez expérimenter une nouvelle façon de jouer ? Voici comment procéder...

- 1) Chaque équipe sera dirigée par deux coachs. Choisissez comme vous le voulez qui rejoint l'équipe rouge et qui rejoint l'équipe bleue.
- 2) Asseyez-vous autour de la table en alternant un coach de l'équipe rouge et un coach de l'équipe bleue.
- 3) Lors du premier quart-temps, déterminez aléatoirement quel coach devra commencer à jouer. À chaque nouveau quart-temps, le coach qui commence à jouer est celui qui se trouve à gauche de celui ayant commencé le précédent quart-temps. Ainsi, chaque coach devra commencer un quart-temps et un seul au cours de la partie.
- 4) Lors du placement des équipes, les coachs doivent se mettre d'accord sur le déploiement de leurs joueurs. Celui-ci ne doit pas prendre plus de deux minutes. Passé ce délai, ce sont les coachs de l'équipe adverses qui placeront les joueurs qui n'ont pas encore rejoint le terrain. De même, les coachs de l'équipe en attaque ont une minute pour décider du joueur à qui donner le ballon. Passé ce délai, la décision revient à leurs adversaires.
- 5) Au début de chaque période, chaque coach reçoit 3 cartes, soit 6 par équipe.
- 6) Pendant la phase d'action, les coachs jouent une carte chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous êtes obligés de respecter cet ordre de jeu, y compris pour les réactions (ce qui peut donc largement limiter vos possibilités de réagir).
- 7) Les coachs d'une même équipe n'ont pas le droit de communiquer entre eux en cours de partie. Chacun doit donc choisir les actions qu'il va entreprendre et assumer ses actes (et ses jets de dé) ! Au début de chaque période, après avoir reçu leurs cartes, les coachs peuvent cependant communiquer entre eux pendant une minute et sans quitter la table (devant leurs adversaires donc) afin de mettre une stratégie au point... Il est interdit de montrer ou d'énoncer les cartes que l'on a reçues à cette occasion.

La note de Kig...

D'après Kig, cette variante serait idéale à l'apéritif.

Comprends pas pourquoi mais s'il le dit...

Exemple de partie

Nous voici au tout début de la partie : première période du premier quart-temps. L'équipe rouge a gagné le privilège d'attaquer en premier. Elle a donc placé ses joueurs en mettant son Champion (joueur n°1 représenté par une étoile) en première ligne, escorté par deux coéquipiers.

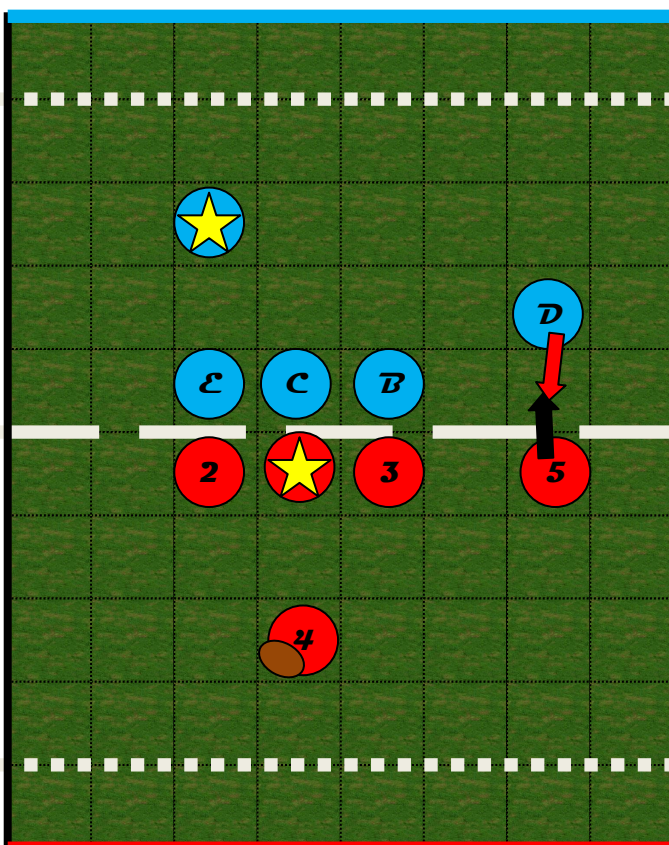
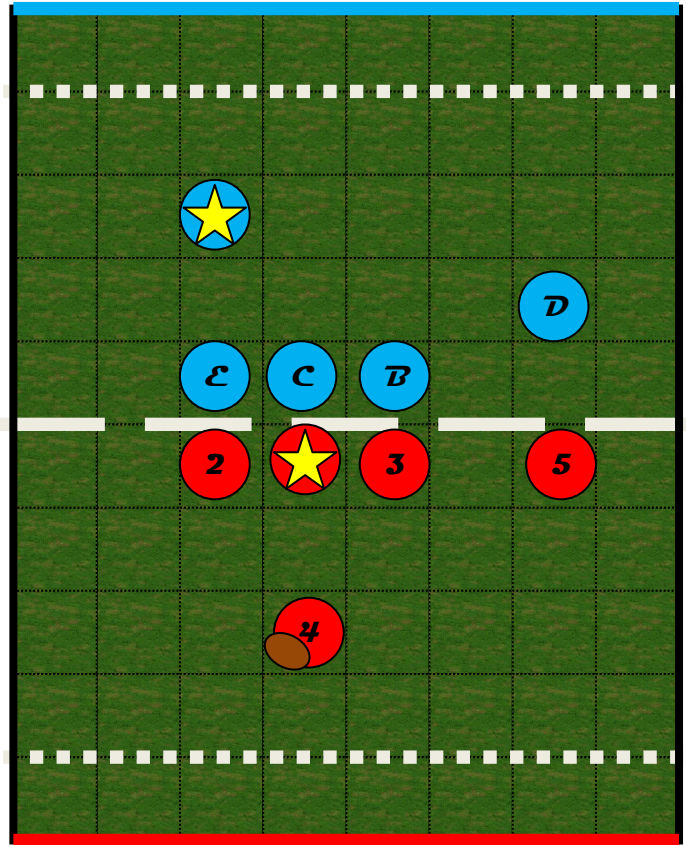
L'équipe bleue se place alors en défense, gardant son propre Champion en réserve pour rattraper et arrêter tout joueur rouge tentant une percée vers la ligne de Touchdown.

Le joueur rouge donne ensuite la balle à un joueur gardé en réserve pour l'occasion dans l'espoir de pouvoir faire une passe décisive.

Les équipes reçoivent leurs cartes : 3 ♦, 2 ♠ et 1 ♥ pour l'équipe bleue ; 2 ♣, 2 ♠, 1 ♥ et 1 ♦ pour l'équipe rouge. Un jeu plutôt offensif pour l'équipe bleue alors que l'équipe rouge jouera davantage la balle et le mouvement.

Le coup d'envoi est donné !

Par la suite, les mouvements des joueurs seront indiqués par une flèche noire, les attaques par une flèche rouge et les passes ou les mouvements de ballon par une flèche jaune.



L'équipe bleue a bien verrouillé le Champion de l'équipe rouge. Le coach de cette dernière décide donc de changer ses plans et demande au joueur n°5 de tenter une percée.

Pour cela, il joue une carte ♣ afin d'avancer d'une case, verticalement, en direction du joueur D de l'équipe bleue. Cette action ne nécessite aucun jet de dé.

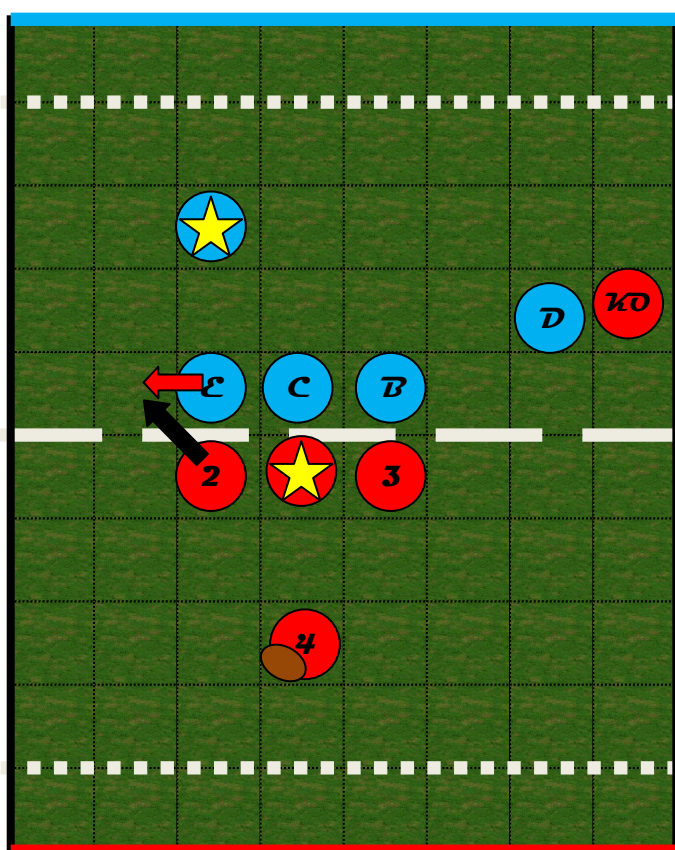
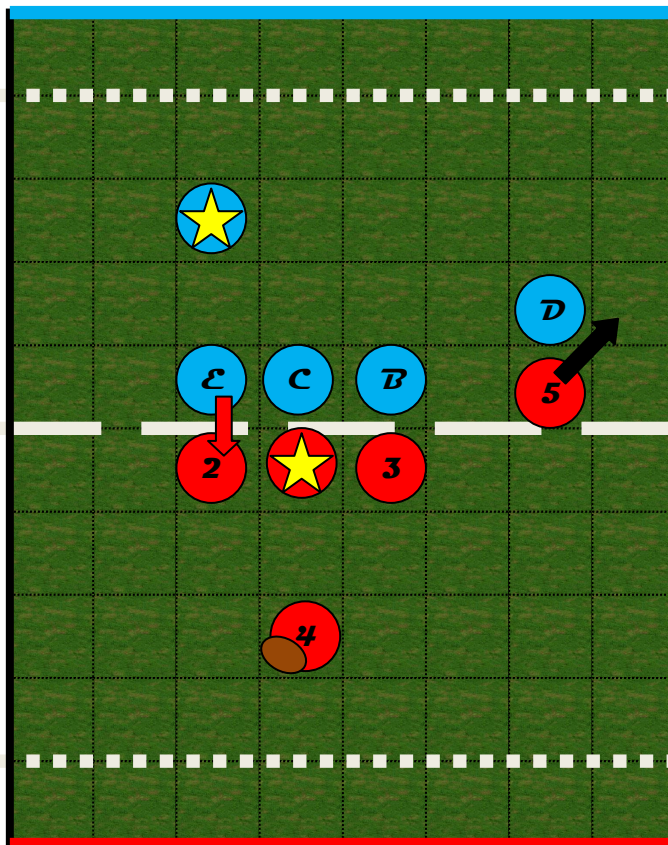
L'équipe bleue réagit aussitôt. Le joueur D tente d'attaquer le joueur n°5. Pour cela, il utilise une carte ♦, un ♥ ne pouvant faire l'affaire.

Aucun des deux joueurs n'est engagé par un autre adversaire, l'attaque réussit donc sur du 4+. Le dé roule... 5 ! Le joueur n°5 est donc KO !

Pas si sûr ! Le joueur n°5 ne va pas se laisser faire. Il tente une esquive avec une carte ♠. Normalement, une esquive réussit sur du 3+. Mais le joueur n°5 décide de continuer à avancer en se rendant dans une case où il est encore engagé (toujours par le joueur D) ce qui lui impose un malus de -1. Il doit donc obtenir un 4+ pour esquiver l'attaque... et il obtient un 3, tombant KO malgré tout.

À l'équipe bleue de jouer après cette réaction. Le joueur E, encouragé par les événements, va tenter une attaque contre le joueur n°2 pour mettre la pression à l'équipe rouge (♦). Là encore, l'attaque réussira sur du 4+ puisque, cette fois, les deux joueurs concernés sont engagés par un autre adversaire.

Le dé roule... Encore un 5 ! L'équipe bleue est très en veine... Le joueur n°2 va-t-il se retrouver KO ?



Le joueur n°2 tente une esquive, encore avec une carte ♠. Là encore, la réussite passe par un 4+. Et cette fois, le dé indique un 6 ! Il réussit donc à passer !

Mais pour combien de temps ? Le joueur E décide de remettre ça (♦). Mais cette fois-ci, ce n'est pas si simple...

En effet, le joueur n°2 n'est engagé que par le joueur E. Par contre, le joueur E est engagé par le Champion de l'équipe rouge ce qui lui donne un malus de -1. L'attaque réussira donc sur du 5+ seulement.

Le dé est lancé... 3.

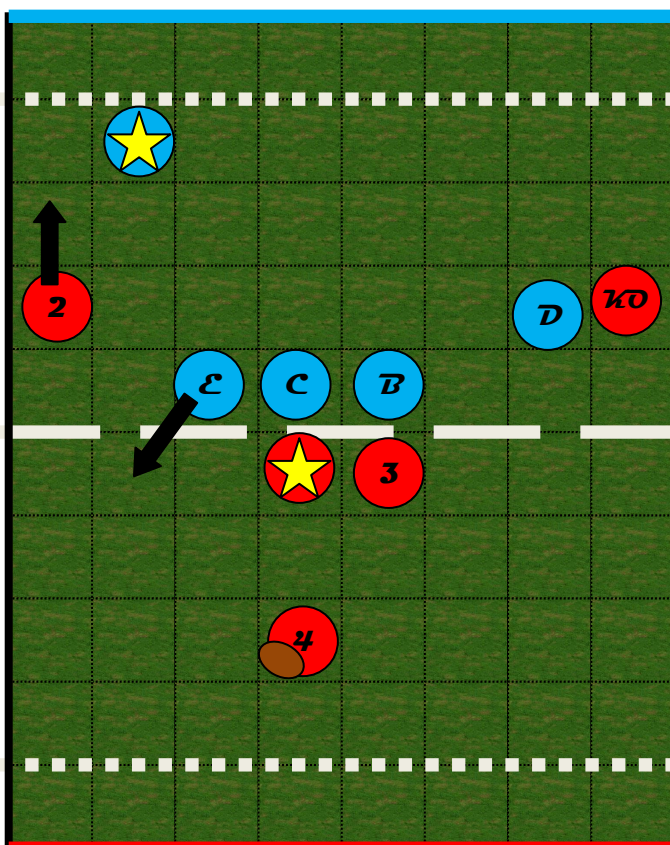
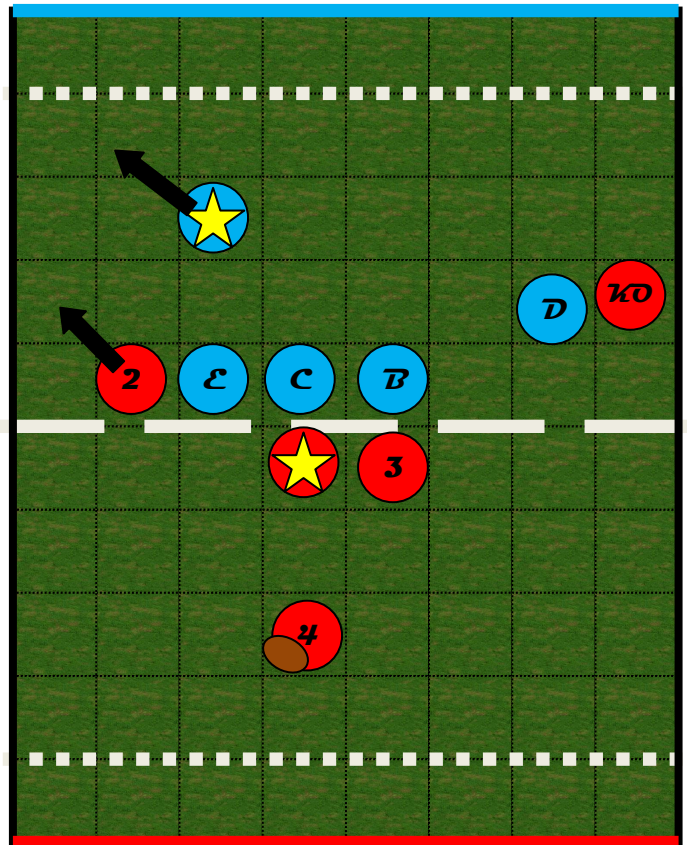
L'attaque rate, lamentablement.

L'équipe rouge peut donc agir normalement et n'est pas obligé de réagir. Avec un ♥, le joueur n°2 avance d'une case, longeant le bord du terrain. Il doit cependant effectuer un test de déplacement héroïque. Ce test réussira sur du 3+ puisque le joueur n°2 était engagé au début de son mouvement. Avec un 4, l'action réussit et le joueur avance normalement.

Le joueur n°2 aurait pu utiliser son dernier ♣ pour avancer sans prendre de risque mais il se serait retrouvé coincé entre le Champion et le joueur E de l'équipe bleue ; une situation bien inconfortable.

L'équipe bleue, plutôt que de partir à la poursuite du joueur n°2, préfère jouer un ♠ pour mettre son Champion en position pour attaquer le joueur n°2 au cas où il continuerait à avancer.

Le Champion se met un peu en retrait pour ne pas être lui-même pris pour cible.



Le joueur n° 2 avance d'une case avec son dernier ♣. Un pari pour le moins risqué...

Mais qui semble porter ses fruits puisque l'équipe bleue réagit en déplaçant le joueur E d'une case (♠), pour se mettre en position d'interception en cas de passe et pour menacer le porteur de la balle.

Marquer en un tour ?

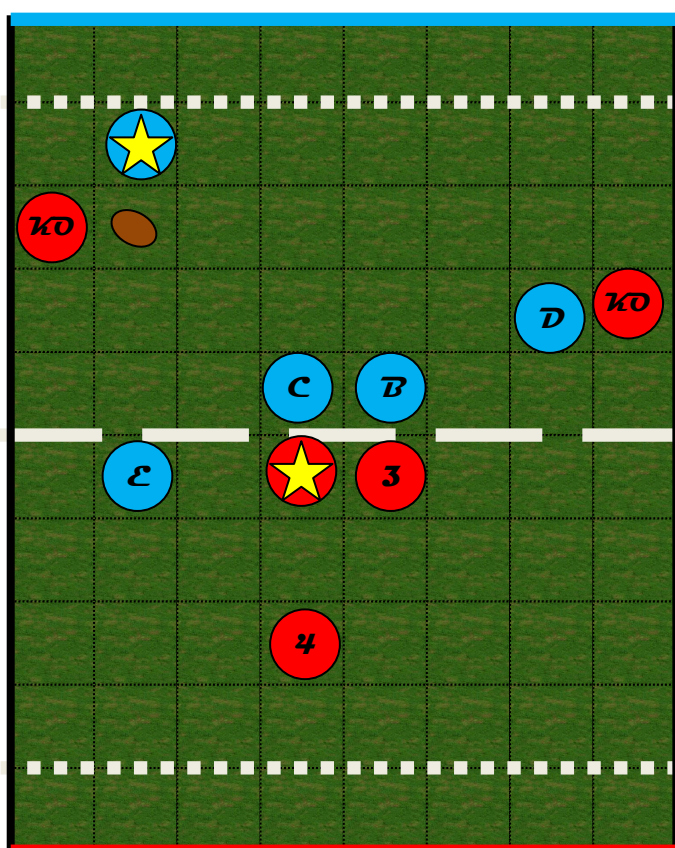
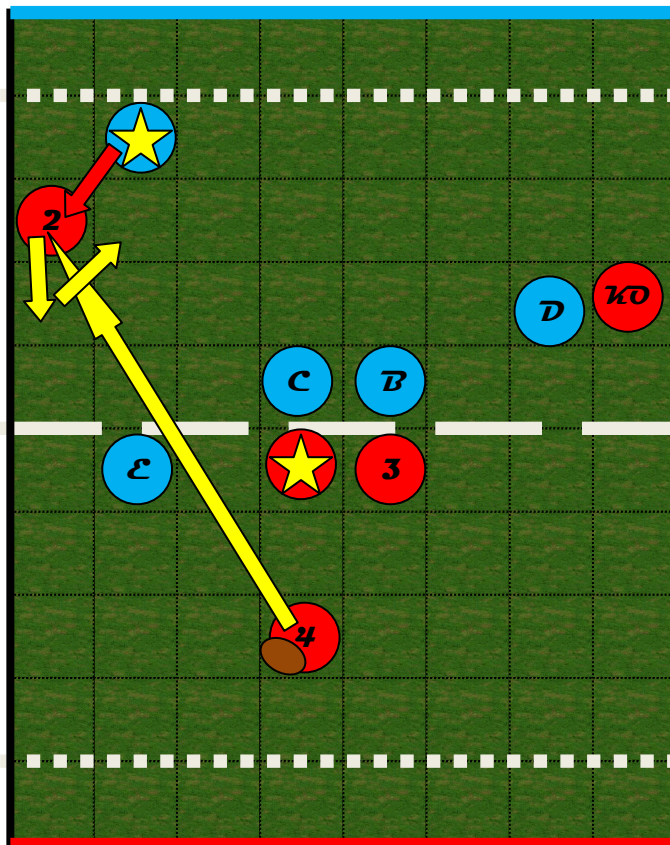
Il est relativement facile (mais cela demande de prendre beaucoup de risques) de marquer en une période... Ce qui n'a en fait pas grand-chose à voir avec « marquer en un tour » puisque les deux joueurs auront eu l'occasion de jouer et de réagir.

Convaincu que l'équipe bleue n'a plus de carte rouge permettant de l'attaquer et pensant qu'il est préférable que la passe ait lieu avant que le Champion adverse ne puisse tenter une interception, le joueur n°4 prépare une passe (♦) vers le n°2.

La distance séparant les deux joueurs est de 5 cases. Soit une difficulté de 3+. Avec la présence du Champion bleu aux côtés du receveur, il faudra faire du 4+ pour réussir la passe. L'équipe rouge tente le tout pour le tout et... obtient un 6. La foule est en délire tandis que le joueur n°2 récupère la balle !

Mais le joueur E a alors l'opportunité de tenter une interception sur du 5+... Il décline cependant l'offre puisque l'équipe bleue n'a plus de cartes noires en main. Par contre, le Champion tente une attaque contre le joueur n°2 avec la dernière carte disponible : un ♥ judicieusement conservé.

Le coach de l'équipe bleue blêmit, réalisant qu'il ne dispose plus de cartes en main pour permettre à son joueur de tenter une esquive... L'attaque doit réussir sur du 4+ (aucun modificateur). Et le dé donne un 3. Raté, donc, pour la plus grande joie de l'équipe rouge.

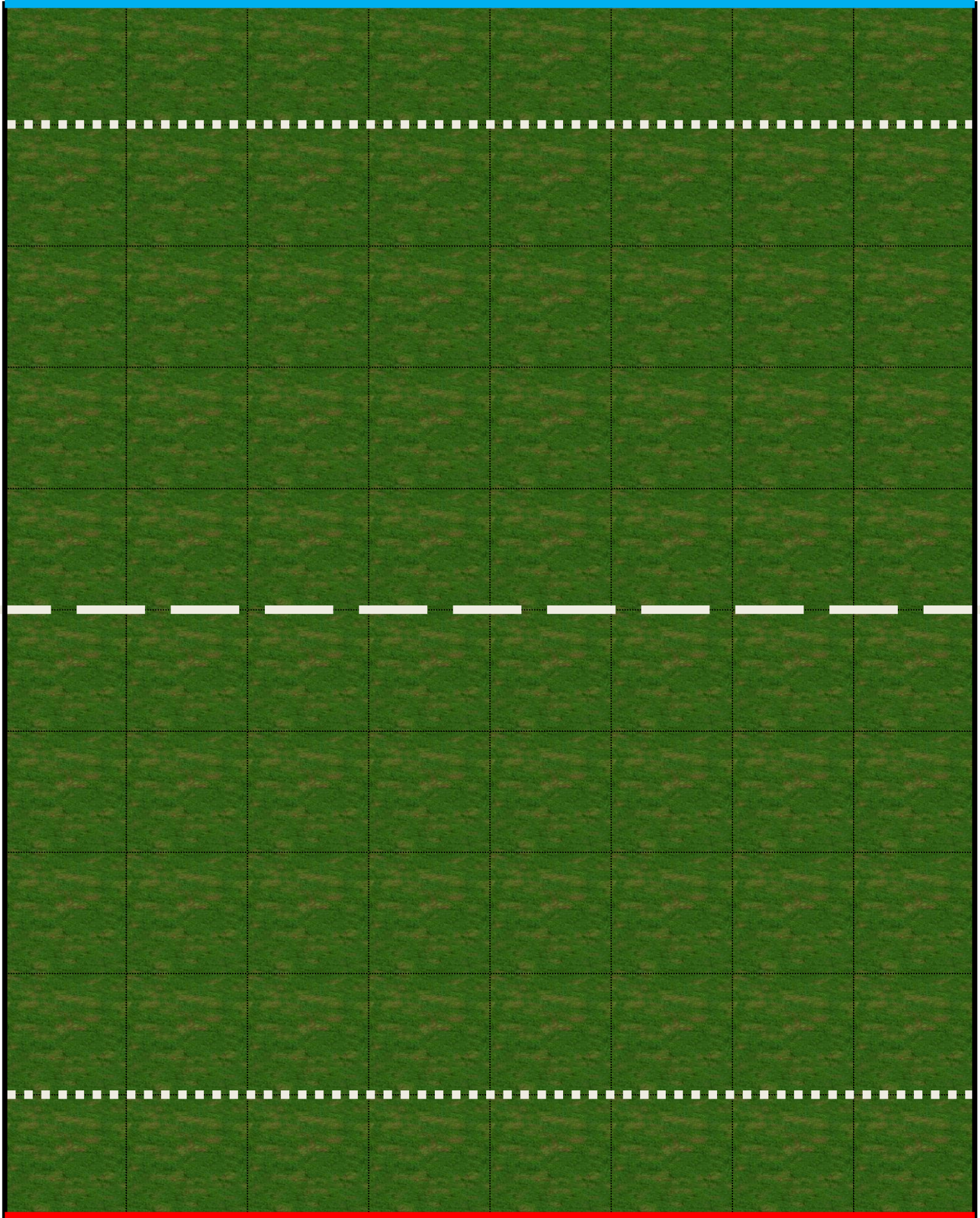


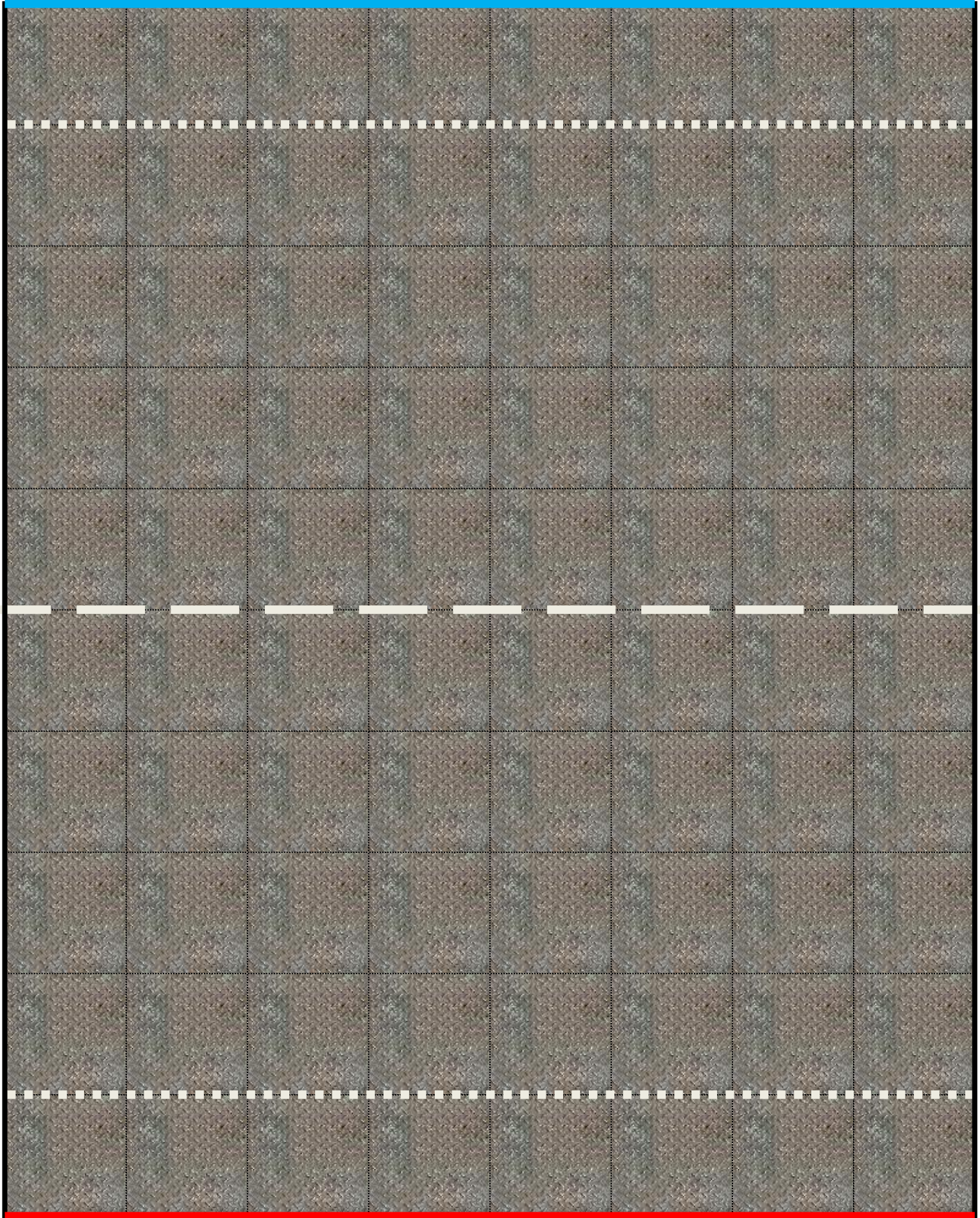
Cependant, l'attaquant est un Champion et il peut relancer le dé ; ce qu'il fait bien évidemment. Le dé roule et donne un 5. L'attaque est donc réussie, le joueur n°2 tombe KO au sol et le ballon dévie.

L'équipe rouge choisit logiquement la première case de déviation de telle manière que le ballon ne puisse finir entre les mains du Champion. L'équipe bleue fait ensuite dévier le ballon de manière à le rapprocher de son Champion.

Et c'est la fin de la période. Les deux équipes récupèrent six cartes chacune et l'équipe rouge s'appête à jouer la première carte de la seconde période de ce premier quart-temps.

Seconde période qui semble bien mal partie pour l'équipe rouge avec 2 joueurs KO et le ballon à portée du Champion adverse...





Bloody Ball

Cartes noires

Déplacement

Déplacement d'une case selon la couleur : ♣ ⇄ + ou ♠ ⇄ ×

Déplacement héroïque

Déplacement sur n'importe quelle case adjacente. Le joueur tombe au sol à moins d'obtenir un résultat de 2+.

- -1 si engagé au départ
- -1 si engagé à l'arrivée

Esquive

Les attaques de ♥ s'esquivent avec du ♣ et les attaques de ♦ s'esquivent avec du ♠ sur du 3+.

- -1 si engagé à l'arrivée

Interception

Avec n'importe quelle carte noire. Action réussie sur 5+.

- -1 si engagé

Se relever

Avec n'importe quelle carte noire, réussite automatique.

Retrouver ses esprits

Avec n'importe quelle carte, réussite automatique.

Cartes rouges

Attaque

Attaque sur une case adjacente selon la couleur : ♦ ⇄ + ou ♥ ⇄ ×
L'attaque réussit sur 4+.

- -1 si engagé par un autre adversaire que la cible
- +1 si la cible est engagée par au moins deux adversaires
- +1 si la cible est à terre (et élimination si réussite)
- Réussite et élimination automatiques si cible KO

Déplacement héroïque

Déplacement sur n'importe quelle case adjacente (ou permet de se relever). Le joueur tombe au sol à moins d'obtenir un résultat de 2+.

- -1 si engagé au départ
- -1 si engagé à l'arrivée

Passé

La passe réussit sur un jet de $\frac{\text{distance}}{2}+$.

- -1 si lanceur engagé
- -1 si receveur engagé

Retrouver ses esprits

Avec n'importe quelle carte, réussite automatique.

4

3

2

1

0

1st
Team

1/4 temps

1

2

3

4

1st
Team

4

3

2

1

0