Michel 'Mad Mickey' NGUYEN
Matthieu MARTIN

FootClub



Règle Poussin



2 joueurs

10 ans et +

15 minutes

Si vous êtes novice en jeux de stratégie, jouez quelques parties avec la règle Poussin avant de lire la règle complète.

KEVLUGEN

Bienvenue à FootClub !

FootClub est un jeu de cartes pour 2 joueurs, où chacun prend les commandes d'une équipe de football.
L'objectif est de disputer un match et de le gagner, en inscrivant au moins un but de plus que votre adversaire.

Vous pouvez commencer votre première partie de FootClub Poussin en lisant la règle au fur et à mesure.

MISE EN PLACE 5'

Décidez qui joue l'équipe Bleue et qui joue l'équipe Rouge.

Éléments pour jouer

L'équipe Bleue prend possession des cartes Équipe suivantes (servez-vous de l'icone poussin, bleu ou rouge, en bas à droite des cartes) :



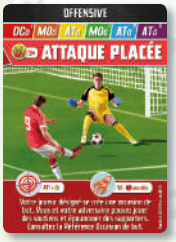
Parmi les cartes Match à dos Bleu, prenez les cartes suivantes avec les quantités indiquées :



×4



×5



×3



×3



×2



×8

L'équipe **Rouge** prend possession des cartes Équipe suivantes :



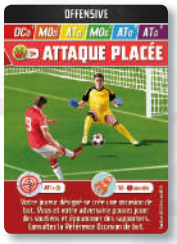
L'équipe **Rouge** prend exactement les mêmes cartes Match mais à dos **Rouge**.



×4



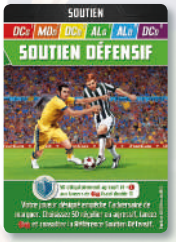
×5



×3



×3



×2



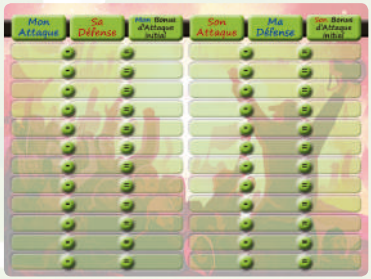
×8

Rassemblez les dés et 6 jetons But. Chaque équipe prend un stylo et une fiche de décompte des étoiles.






×6



Disposition

Installez-vous face à face. Tournez le livret de façon à avoir la carte de votre Gardien devant vous et positionnez les équipes selon le schéma. Parmi les cartes Match sélectionnées, prenez **5 cartes Supporters** et posez-les sur la table, sur votre côté gauche. Ces Supporters sont dits « **en jeu** ». Mélangez ensuite les 20 cartes Match restantes pour constituer votre **pioche**. Placez la pioche sur votre côté droit.



FootClub Poussin est une version simplifiée de FootClub. Les seuls pictogrammes utilisés sont l'étoile ⭐ et les supporters 🍟. Ne tenez pas compte des autres pictogrammes apparaissant sur les cartes.

Comptez les valeurs d'Attaque et de Défense de chaque équipe. L'**Attaque** est la somme des ⭐ de l'Entraineur, des Milieux offensifs et des Attaquants. La **Défense** est la somme des ⭐ du Gardien, des Arrières latéraux, des Défenseurs centraux et des Milieux défensifs. Notez les valeurs sur votre fiche. Déduisez votre **Bonus d'Attaque initial** qui est votre Attaque moins la Défense adverse.





Pioche





Mon Attaque	Sa Défense	Mon Bonus d'Attaque initial	Son Attaque	Ma Défense	Son Bonus d'Attaque initial
20	22	-2	23	25	-2







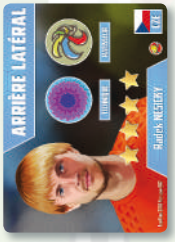






















LE MATCH 10'

Toss



Le ballon est représenté par le dé multicolore.

Lorsqu'une équipe est en possession du ballon, elle prend et pose ce dé sur un de ses joueurs.

Déterminez quelle équipe donne le coup d'envoi. Lancez 2 dés à tour de rôle et l'équipe qui obtient le score le plus élevé débute le match avec le ballon (vous pouvez aussi faire le toss à pile ou face).

Chaque équipe prend en main les **4 premières cartes** de sa pioche.

Un tour de jeu est composé de 4 étapes : Pioche, Supporters, Possession de balle et Offensive.

Dès qu'un tour se termine, un nouveau commence. Reprenez à l'étape 1 : Pioche.

Le match se termine lorsque les équipes ne peuvent plus piocher.

L'arbitre siffle le coup d'envoi, c'est parti !

Étape 1 : Pioche

Simultanément, chaque équipe pioche 2 cartes.

Étape 2 : Supporters



Simultanément, chaque équipe peut poser une (et une seule) carte Supporters en jeu.
Un Supporter en main est inutile, il faut d'abord le mettre en jeu à cette étape pour pouvoir en bénéficier ensuite à l'étape 4 : Offensive.

Étape 3 : Possession de balle



Si vous voulez prendre le ballon à l'équipe adverse, jouez une carte Pressing ou Tacle. Lorsque vous jouez une carte, posez-la à côté de votre pioche, dans la défausse.

Le Pressing permet de récupérer le ballon de façon sûre et certaine. Prenez le ballon et posez-le sur l'un de vos joueurs.



En revanche, lorsque vous jouez un Tacle, il faut réussir un lancer de dés. Lancez 2 dés :

7 et plus : le Tacle est réussi, prenez le ballon et posez-le sur l'un de vos joueurs.

6 ou moins : le Tacle est manqué, l'équipe adverse garde le ballon.

Si vous prenez le ballon à votre adversaire, il peut le récupérer en jouant un Pressing ou un Tacle.
L'étape de Possession de balle prend fin lorsqu'une équipe ne joue plus de carte ou lorsqu'un tacle est manqué.
En effet, après un tacle manqué, il n'est pas autorisé de jouer une autre carte, que ce soit Tacle ou Pressing.

Étape 4 : Offensive



Si vous avez le ballon, vous pouvez vous créer une occasion de but.

Pour cela, jouez une carte Attaque placée. Il faut impérativement avoir **au moins 3 cartes Supporters en jeu** pour pouvoir jouer une Attaque placée. Cela est indiqué en haut à gauche de la carte. En début de match, vous avez 5 Supporters en jeu, vous remplissez donc la condition mais ce ne sera pas toujours le cas par la suite.

Principe de résolution d'une Occasion de but

1. L'équipe en Défense lance un dé (un seul) en premier.
2. L'équipe en Attaque lance un dé auquel elle ajoute son Bonus d'Attaque et compare au dé de la Défense.

Arrêt du gardien : le ballon est récupéré par l'équipe en défense. Retour à l'étape 3 : Possession de balle. L'équipe dont l'Attaque placée vient d'échouer peut jouer un Pressing ou un Tacle pour reprendre le ballon. Il peut y avoir plusieurs Attaques placées dans le même tour.

But : prenez un jeton But et placez-le sur le joueur de votre choix. Le tableau d'affichage du stade se met à jour pendant que le speaker annonce le but ! L'équipe qui vient d'encaisser le but donne l'engagement. Mettez le ballon sur l'un de ses joueurs. Commencez un nouveau tour.

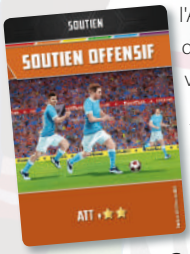
Nouveau lancer : chaque équipe relance un dé et c'est toujours l'équipe en défense qui lance en premier. Cette fois-ci, l'équipe en attaque n'ajoute pas son Bonus d'Attaque.

Du Bonus d'Attaque initial au Bonus d'Attaque final

Avant de passer à la phase de lancer de dé, chaque équipe peut augmenter sa valeur d'Attaque ou de Défense en jouant des cartes de Soutien ou en époumonant des Supporters en jeu. Cela impacte directement la valeur du Bonus d'Attaque, et donc les chances de marquer.



Époumoner un Supporter consiste à le déplacer de l'endroit où il se trouve en jeu vers la défausse (où il ne sera plus « en jeu »). Chaque Supporter ainsi époumoné augmente de + l'Attaque ou la Défense. N'époumonez pas tous vos Supporters en début de match. En effet, si vous avez moins de 3 Supporters en jeu, vous ne pourrez plus jouer d'Attaque placée.



Jouer un Soutien offensif donne Attaque +.



Un Soutien défensif donne Défense + à condition de réussir un lancer de dés. Lancez 2 dés :

7 et plus : le Soutien défensif est réussi, ajoutez + à votre Défense.

6 ou moins : le Soutien défensif est manqué, aucun effet.

Les ajoutées à l'Attaque et à la Défense ne le sont que pour l'Attaque placée en cours.

Chaque équipe agit librement jusqu'à l'acceptation d'un Bonus d'Attaque final par les 2 protagonistes. C'est cette valeur, positive ou négative, qui est ajoutée au résultat du dé obtenu par l'équipe en attaque. Il n'est pas nécessaire de noter le Bonus d'Attaque final, il ne sert que pour l'Attaque placée en cours.

L'équipe en défense doit attendre le feu vert de son adversaire avant de lancer le dé. Une fois le dé lancé, il est interdit de modifier la valeur du Bonus d'Attaque.

Si l'équipe qui a le ballon ne joue pas d'Attaque placée, alors le tour est terminé.

Fin du match

Au moment où les équipes doivent piocher mais qu'elles ne le peuvent pas (les pioches sont vides), l'arbitre siffle la fin du match. L'équipe qui a marqué le plus de buts est déclarée vainqueur. En cas d'égalité, la rencontre se termine par un match nul.

Exemple d'un début de partie

Jeanne joue les Bleus et Romain les Rouges. Jeanne gagne le Toss, c'est elle qui donne le coup d'envoi.

ÉQUIPE BLEUE (23 / 25 / -2) — **ÉQUIPE ROUGE** (20 / 22 / -2)

Étape 1 : Pioche *Ci-dessous, main de chaque équipe après avoir pioché (4 cartes au départ + 2 à la pioche)*



Étape 2 : Supporters

Jeanne pose un **Supporter** en jeu (elle ne peut pas poser les 2), elle en a maintenant 6 sur la table.

Étape 3 : Possession de balle *c'est Jeanne qui a le ballon, Romain peut essayer de le lui prendre*

Romain joue un **Pressing**

Jeanne joue un **Pressing**

Romain joue un **Tacle**, lance 2 dés et obtient '**5**' aux dés. Le Tacle est manqué, fin de l'étape de Possession de balle.

Étape 4 : Offensive *Jeanne peut se créer une Occasion de but*

Jeanne joue une **Attaque placée**. Bonus d'Attaque $_{initial}$ = -2
Jeanne joue un **Soutien offensif**. Bonus d'Attaque = +0

Romain joue un **Soutien défensif**, lance 2 dés et obtient '**7**'. Le Soutien défensif est réussi. Bonus d'Attaque = -2

Jeanne époumone **2 Supporters**, il lui en reste 4 en jeu. Bonus d'Attaque = +0

Romain époumone **1 Supporter**, il lui en reste 4 en jeu. Bonus d'Attaque = -1

Les 2 équipes ne font rien d'autre. Bonus d'Attaque $_{final}$ = -1.

Romain étant le Défenseur, il lance le dé (un seul) en premier et obtient '**4**'.

Jeanne lance le dé, obtient '**4**' et ajoute le Bonus d'Attaque, 4 - 1 = 3 **<** 4 de la Défense → **Arrêt du gardien**.

***Astuce** : 1 équipe lance 2 dés (Tacle ou Soutien défensif) ou chacune des 2 équipes lance 1 dé (Attaque placée).*

Suite à un Arrêt du gardien, Romain récupère le ballon. Comme il n'y a pas de But, une nouvelle étape de Possession de balle débute.

nouvelle **Étape 3 : Possession de balle**

Jeanne joue un **Pressing**

Romain joue un **Tacle**, lance 2 dés et obtient '**8**'. Le Tacle est réussi.

Jeanne ne peut plus récupérer le ballon, fin de l'étape Possession de balle.

nouvelle **Étape 4 : Offensive** *Romain peut se créer une Occasion de but*

Romain joue une **Attaque placée**. Bonus d'Attaque $_{initial}$ = -2

Jeanne époumone **1 Supporter**, il lui en reste 3 en jeu. Bonus d'Attaque = -3

Romain joue un **Soutien offensif**. Bonus d'Attaque = -1
Romain époumone **2 Supporters**, il lui en reste 2 en jeu. Bonus d'Attaque = +1

Les 2 équipes ne font rien d'autre. Bonus d'Attaque $_{final}$ = +1.

***Remarque** : tant qu'il n'aura pas mis un nouveau Supporter en jeu, Romain ne pourra pas jouer d'Attaque placée.*

Jeanne étant le Défenseur, elle lance le dé (un seul) en premier et obtient '**2**'.

Romain lance le dé, obtient '**1**' et ajoute le Bonus d'Attaque, 1 + 1 = 2 **=** 2 de la Défense → **Nouveau lancer**

Sur un nouveau lancer, le Bonus d'Attaque ne s'applique plus. Comparez le score des dés sans les modifier.

Jeanne lance le dé en premier et obtient '**3**'.

Romain lance le dé, obtient '**5**', 5 **>** 3 de la Défense → **But** !

Romain *pose un jeton But sur le joueur de son choix.* Romain **1** - **0** Jeanne.
Comme un but est marqué, le tour de jeu se termine. Jeanne *récupère le ballon pour donner l'engagement.*
Un nouveau tour de jeu débute avec l'étape 1 : Pioche...