WORLDWIDE FOOTBALL

Guillaume LUTON
Matthieu MARTIN

2 OU 4

8+

40’



INTRODUCTION

1 – BUT DU JEU

Worldwide Football vous place à la tête d'une équipe de football que vous êtes chargé de mener à la victoire. Pour cela, vous devrez judicieusement construire vos attaques, utiliser vos joueurs à bon escient et adapter au mieux vos choix tactiques.

Le vainqueur du jeu sera le joueur dont l'équipe aura inscrit le plus de buts à l'issue des 2 mi-temps.

2 – NOMBRE DE JOUEURS

Worldwide Football est un jeu pour 2 joueurs et c'est dans cette configuration que les règles du jeu vous seront expliquées .

Pour jouer collectif, une variante en page 16 vous permettra de disputer des parties à 4 joueurs.



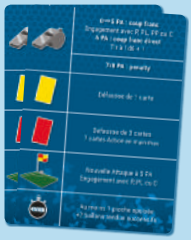
3 – MATÉRIEL



92 cartes Actions



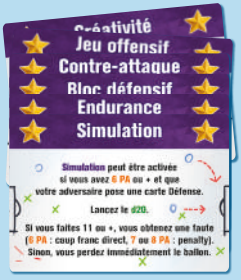
35 cartes Joueur



2 cartes Aide de jeu



5 cartes Équipe



18 cartes capacités Étoile



1 jeton Ballon



1 dés à 20 faces (d20)



2 dés 6 faces (d6)



12 jetons Étoile



6 jetons Remplacement



4 jetons PA

MODE AMATEUR

Le mode Amateur vous permet de découvrir Worldwide Football à travers des règles simplifiées.

4 – PRÉPARATION DU JEU EN MODE AMATEUR

a) Retirez du jeu les cartes Action portant les mentions PRO et INT. Retirez également du jeu les cartes Équipe ainsi que les cartes capacités Étoile à l'exception des cartes Contre-attaque, Jeu offensif et Schéma tactique.

b) Divisez les cartes Action restantes en deux paquets, en séparant les cartes à dos bleu de celles à dos rouge.

c) Chaque joueur choisit une équipe puis prend devant lui :

- un paquet de cartes Action, faces cachées.
- le paquet de cartes Joueur de l'équipe qu'il a sélectionnée, faces cachées.
- ses 3 cartes Capacité Étoile (Contre-attaque, Jeu offensif et Schéma tactique) étalées devant lui, faces visibles.
- 4 jetons Étoile, faces visibles.

d) Tirez à pile ou face pour déterminer le joueur qui aura le ballon et mènera une attaque pour la première action.

e) Le joueur qui donne le coup d'envoi pioche 8 cartes Action et 2 cartes Joueur, l'autre joueur pioche 7 cartes Action et 2 cartes Joueur.

Le match peut maintenant commencer !

5 – NOMBRE MAXIMUM DE CARTES EN MAIN

À tout moment de la partie, vous ne pouvez avoir en main :

- plus de 10 cartes Action
- plus de 3 cartes Joueur

Si le fait de piocher des cartes vous amène à dépasser cette limite, vous devrez immédiatement défausser la ou les cartes de votre choix jusqu'à ce que votre main redevienne conforme.

6 – CONSTRUCTION D'UNE ATTAQUE

Lorsque vous avez le ballon, vous allez poser les cartes d'attaque de votre main afin d'accumuler des points d'attaque (**PA**). Les cartes d'attaque sont reconnaissables à leur fond vert et au carré orange dans leur angle supérieur gauche.
Examinons l'une d'elles :



Nom de l'Action offensive : cette action est rappelée par son initiale à gauche.
Prérequis : Le 5/6 inscrit à gauche signifie que cette carte ne peut être jouée que si vous avez 5 ou 6 points d'attaque. Les cartes d'attaque Centre et Passe en profondeur présentent ce type de prérequis.

Défense : Ces indications désignent les cartes pouvant être utilisées par votre adversaire pour défendre sur votre action offensive. Il s'agit ici de la carte Interception. Le chiffre sur fond rouge indique le bonus dont peut bénéficier votre adversaire sur son jet défensif (voir paragraphe 9).

Effet de la carte : chaque carte d'attaque a un effet particulier. Cet effet s'applique immédiatement si le joueur en défense ne défend pas sur cette carte ou s'il échoue dans sa défense (voir paragraphe 9).

PA : cette carte vous fait gagner 1 point d'attaque.

Afin de vous mettre en position de tir, vous devez parvenir à cumuler entre 6 et 8 PA en posant une par une vos cartes d'attaque. Attention : en aucun cas vous ne pouvez poser une carte ayant pour effet de vous faire atteindre 9 PA ou plus.



Voici un exemple d'attaque à 7 PA vous offrant une belle occasion de but. Vous êtes en bonne position pour jouer une carte Tir !

Rendre le ballon

Vous pouvez, à tout moment de votre attaque, décider d'abandonner celle-ci et de rendre le ballon à votre adversaire. Dans ce cas, vous devez piocher 3 cartes Action puis vous défausser d'1 carte Action.
Cependant, si votre pioche est épuisée ou comporte moins de 3 cartes au moment où vous rendez le ballon, vous n'êtes pas tenu de vous défausser après avoir pioché.

7 – TIRS

Les cartes Tir sont utilisées pour tenter de marquer un but. Un tir ne peut être joué que si vous avez 6, 7 ou 8 PA. Plus vous avez de PA, plus votre frappe a de chances de finir au fond des filets !
Voici une carte Tir :



Prérequis : Le 6/7/8 inscrit à gauche signifie que cette carte ne peut être jouée que si vous avez 6, 7 ou 8 points d'attaque.

Défense : Comme pour les cartes d'attaque, ces indications désignent les cartes pouvant être utilisées pour défendre sur votre tir. Il s'agit ici des cartes Pressing et Tacle.

Bonus de tir (voir ci-dessous)

Si le tir ne fait pas l'objet d'une défense ou si la défense tentée par votre adversaire échoue , lancez 1 d6 pour évaluer la qualité de votre tir puis appliquez au résultat du dé le bonus indiqué sur la carte en fonction de vos PA (6 PA : 0, 7 PA : + 1 et 8 PA : + 2). Le chiffre ainsi obtenu constitue la qualité de votre tir.

Votre adversaire lance à son tour le d6 pour savoir si son gardien arrête le tir.

- **S'il obtient un résultat inférieur à la qualité de votre tir** : BUT !
Votre tir a trompé la vigilance du gardien et le ballon finit au fond des filets.
- **S'il obtient un résultat égal ou supérieur à la qualité de votre tir** : le ballon est arrêté et votre adversaire récupère le ballon.

8 – FIN DE L'ATTAQUE

L'attaque se termine (et le ballon change de camp) dans les cas suivants :

- le joueur attaquant décide de rendre le ballon à son adversaire.
- un but est marqué.
- le joueur défenseur réussit une action défensive (voir paragraphe 9).
- un tir n'est pas cadré (option du mode Pro, voir paragraphe 19).

Lorsqu'une attaque se termine, tous les PA en cours sont perdus. De plus, toutes les cartes utilisées, en attaque comme en défense, partent dans les défausses respectives des joueurs. Les piles de défausse sont positionnées faces visibles.

9 – JEU EN DÉFENSE

Lorsque vous n'avez pas le ballon, vous allez chercher à utiliser les cartes de défense de votre main pour mettre fin à l'attaque de votre adversaire. Les cartes de défense sont reconnaissables à leur fond bleu et à l'hexagone vert dans leur angle supérieur gauche. Examinons maintenant une carte de défense :



<u>Nom de l'Action défensive</u>
<u>D20</u> : le nombre inscrit dans l'hexagone vert est le résultat minimum à obtenir au d20 pour réussir l'action défensive. Il peut paraître assez élevé mais il y a plusieurs manières de le réduire !

<u>Fautes</u> : certaines actions défensives impliquent le risque de faire une faute voire d'écoper d'un carton jaune ou rouge. Les fautes ne sont utilisées que dans le mode Professionnel, vous pouvez donc les ignorer dans le mode Amateur.

Sur chacune des cartes d'attaque posées par le joueur attaquant, vous pouvez en tant que défenseur :

- soit choisir de ne pas intervenir et piocher 2 cartes Action.
  Attention : si l'effet d'une carte quelconque vous empêche de défendre sur une action, vous ne pouvez pas piocher.
- soit tenter une action défensive en posant une carte de défense.
  Rappel : une carte de défense ne peut être utilisée que pour intervenir sur une carte d'attaque la mentionnant.

Pour réussir votre action défensive, vous devez obtenir, avec le d20, un résultat au moins égal au nombre requis par votre carte auquel vous aurez retranché :

- le nombre de PA validés que votre adversaire attaquant a accumulés (sans compter la carte sur laquelle vous défendez).
- l'éventuel bonus offert par la carte d'attaque sur laquelle vous défendez.

Si votre action défensive réussit, vous récupérez immédiatement le ballon et passez donc en attaque. En revanche, si votre action défensive échoue, votre adversaire peut continuer son attaque.

Exemple : votre adversaire en attaque a 5 PA et pose une carte Passe en profondeur. Vous décidez de défendre avec une Interception, qui nécessite au moins un 19 au d20 pour être réussie. Vous pouvez cependant ramener ce nombre à 13 compte tenu des 5 PA de votre adversaire et du bonus ❶ offert par la carte Passe en profondeur (19 – 5 – 1 = 13). Vous lancez le dé et obtenez un 15 : votre défense est réussie (15 > 13) et vous récupérez immédiatement le ballon !

10 – ÉTOILES

Vous disposez pour votre match de 4 jetons Étoile.



L'utilisation de ces jetons vous permet d'activer les capacités Étoile détaillées sur les cartes correspondantes. En mode Amateur, vous jouez avec 3 capacités Étoile :

Jeu offensif	Schéma tactique	Contre-attaque
Jeu offensif peut être activé si vous avez le ballon et avez entre 0 et 5 PA. Gagnez 1 PA.	Schéma tactique peut être activé si vous avez le ballon. Piochez 1 carte Action de votre choix.	Contre-attaque peut être activée si vous récupérez le ballon alors que votre adversaire a 2 PA ou moins. Gagnez immédiatement 4 PA.

Précision importante : si vous utilisez Schéma Tactique (ou Créativité en mode Pro) pour piocher une carte Tir et qu'il n'y a plus de carte Tir dans votre pioche, vous pouvez récupérer cette carte depuis votre Défausse.

Vous perdrez une Étoile chaque fois que vous utiliserez une de ses capacités.

A la mi-temps, votre équipe regagne 2 Étoiles pour tenir compte de la récupération de vos joueurs. Vous ne pouvez cependant jamais détenir plus que vos 4 Étoiles de départ.

11 – CARTES JOUEUR

Il existe 4 types de cartes Joueur, indiqués dans l'angle supérieur droit de chaque carte :

- les cartes G (Gardien)
- les cartes D (Défenseur)
- les cartes M (Milieu)
- les cartes A (Attaquant)

Les cartes Joueur vous permettent de déclencher des effets spéciaux dans des situations déterminées. Elles précisent systématiquement les cas dans lesquels elles peuvent être jouées et les bénéfices que vous pouvez en retirer dans le jeu. Certaines cartes vous permettent notamment de gagner des PA supplémentaires (indiqués en bas à gauche de la carte), n'oubliez pas de les comptabiliser !
Il n'est pas possible de défendre ni de piocher sur une carte Joueur, sauf en utilisant une carte D qui prévoit spécifiquement cette utilisation.

12 – MI-TEMPS / FIN DU MATCH

Un match se joue en 2 mi-temps.

Une mi-temps prend fin lorsqu'au moins une des deux pioches est épuisée et que les deux joueurs se sont consécutivement rendu le ballon (voir paragraphe 6 - « rendre le ballon »).
Pour commencer la deuxième mi-temps, effectuez une nouvelle mise en place comme indiqué au paragraphe 4.

NB : le joueur qui n'a pas donné le coup d'envoi en première mi-temps le donnera au début de la deuxième mi-temps.



13 – EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



Att : votre adversaire engage avec Passe, qui peut lui faire gagner 2 PA et lui permettre de piocher une carte Joueur.

Déf : vous décidez de ne pas défendre sur cette action et piochez 2 cartes Action. L'effet de la carte Passe de votre adversaire se déclenche : il pioche 1 carte Joueur.



Att : Votre adversaire enchaîne avec Passe Longue, qui peut lui permettre de gagner 3 PA de plus... mais offre aussi au défenseur un bonus 3 sur son jet de dé s'il défend avec Interception.

Déf : c'est une bonne opportunité pour mettre fin à l'attaque ! Vous décidez d'essayer de récupérer le ballon avec une carte Interception.



En tenant compte des 2 PA de votre adversaire et du bonus 3 procuré par la carte Passe Longue, vous avez besoin d'un 14 au minimum (19–2-3) pour récupérer le ballon. Vous lancez le d20 et obtenez 17 !

Att : vous voilà maintenant en position d'attaque. Vous commencez avec Passe longue.

Déf : votre adversaire décide de ne pas défendre sur cette action et pioche 2 cartes. L'effet de votre carte s'applique : vous devez vous défausser d'1 carte Action.



Att : vous enchaînez avec Dribble, qui peut vous permettre de gagner 1 PA et de piocher 1 carte Action.

Déf : votre adversaire tente de défendre avec Pressing, mais n'obtient qu'un 8 au d20 . Avec les 3 PA sur la table, il avait besoin d'un 15 pour réussir sa défense. La défense ayant échoué, l'effet de votre carte Dribble se déclenche : vous piochez 1 carte Action.



Att : vous enchaînez avec Passe en profondeur, qui peut vous permettre de gagner 2 PA et empêcher votre adversaire d'intervenir sur votre prochaine action.

Déf : votre adversaire décide de ne pas défendre et pioche 2 cartes. Vous avez maintenant 6 PA.



Att : l'occasion est belle pour poser une carte Tir sur laquelle votre adversaire ne peut pas défendre (effet de la carte Passe en profondeur).

Vous en profitez pour utiliser une carte Joueur (jouable après Tir) qui vous permet de retenir le meilleur de 2d6 pour déterminer la qualité de votre tir.



Vous obtenez 5 et 3, la qualité de votre tir est donc de 5 (pas de bonus pour un tir déclenché à 6 PA).
Pour savoir si le tir est arrêté, votre adversaire lance à son tour le d6.
Il n'obtient qu'un 2... C'est donc un but pour votre équipe !

MODE PROFESSIONNEL

Le mode Professionnel introduit de nouvelles règles qui rendront le jeu plus réaliste et donneront une plus grande profondeur tactique à vos matchs. Ces règles additionnelles ont été testées afin que votre expérience de jeu soit la meilleure possible mais vous êtes libre d'en adopter certaines et d'en laisser d'autres de côté. Ces règles sont en effet modulaires et peuvent fonctionner indépendamment les unes des autres.

14 – PRÉPARATION DU JEU EN MODE PROFESSIONNEL

Dans le mode Professionnel, la préparation du jeu s'effectue de la manière suivante :

a) Retirez du jeu les cartes Action portant la mention **INT**.
b) Divisez les cartes Action en deux paquets, en séparant les cartes à dos bleu de celles à dos rouge.
c) Chaque joueur choisit une équipe puis prend devant lui :

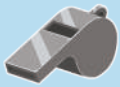
- un paquet de cartes Action, faces cachées.
- le paquet de cartes Joueur de l'équipe sélectionnée, faces cachées.
- sa carte Équipe.
- les 3 cartes Capacité Étoile indiquées sur sa carte Équipe, étalées faces visibles.
- 2 cartes Capacité Étoile supplémentaires de son choix, étalées faces visibles.
- un nombre de jetons Étoile égal au nombre d'Étoiles figurant sur sa carte Équipe.

d) Tirez à pile ou face pour déterminer le joueur qui aura le ballon et mènera une attaque pour la première action.
e) Le joueur qui donne le coup d'envoi pioche 8 cartes Action et 2 cartes Joueur, l'autre joueur pioche 7 cartes Action et 2 cartes Joueur.

15 – FAUTES, COUPS FRANCS ET PENALTYS

Fautes

Une faute est commise en cas de jet de dé malchanceux suite à la pose d'une carte de défense. Les fautes sont symbolisés sur les cartes défense par l'icône ci contre :



Exemple : sur la carte Tacle (présentée au paragraphe 9), vous commettez une faute si le résultat de votre d20 est compris 1 et 6.

Lorsqu'une faute est commise, tous les effets de la carte d'attaque qui vient d'être posée se déclenchent. De plus, selon le nombre de PA de votre adversaire, une faute peut aboutir à un coup franc direct ou indirect ou à un penalty.

Coups francs indirects

Vous obtenez un coup franc indirect lorsque le joueur en défense commet une faute alors que votre décompte de PA est compris entre 0 et 5, en tenant compte des PA de la carte sur laquelle la faute a été commise.
Dans ce cas, reprenez votre attaque avec le nombre de PA dont vous disposez.
On ne peut engager sur un coup franc qu'avec Passe, Passe Longue, Passe en Profondeur et Centre, en tenant toujours compte des prérequis pour ces deux dernières cartes. Le défenseur ne peut pas défendre sur la première action suivant un coup franc.

Coups francs directs

Vous obtenez un coup franc direct lorsque le joueur en défense commet une faute alors que votre décompte de PA est de 6, en tenant compte des PA de la carte sur laquelle la faute a été commise.
Dans ce cas, vous devez tenter un tir à 1d6 avec 1 point de bonus (1d6 + 1) sans utiliser de carte Tir en reprenant la procédure expliquée au paragraphe 7. Votre adversaire ne peut pas défendre sur ce tir.
Certaines cartes Joueur comportent un ballon en haut à droite. Cela signifie que ce joueur est un spécialiste des coups francs ! Si vous vous défaussez de cette carte au moment de tirer le coup franc, vous bénéficiez de 2 points de bonus au lieu d'1 sur votre tir (1d6 + 2).

Penaltys

Vous obtenez un penalty lorsque le joueur adverse commet une faute alors que votre décompte de PA est de 7 ou 8, en tenant compte des PA de l'action sur laquelle la faute a été commise.
Dans ce cas, chaque joueur choisit secrètement un chiffre sur un d6 qu'il dissimule derrière sa carte Équipe. Les chiffres choisis par chaque joueur sont ensuite révélés :

- si ces chiffres sont différents, c'est un BUT !
- si ces chiffres sont identiques, le tir est arrêté et le ballon change de camp.

16 – CARTONS

Vous écoperez d'un carton en cas de jet de dé malchanceux sur un Tacle ou un Pressing.

Exemple : sur la carte Tacle (présentée au paragraphe 9), vous écopez d'un carton rouge si le résultat de votre d20 est de 1 et d'un carton jaune si ce résultat est de 2 ou 3.

Dans ce cas, appliquez les effets suivants :

: défaussez-vous de 1 carte de votre choix (carte Action ou carte Joueur).

: défaussez-vous de 3 cartes de votre choix (cartes Action ou Joueur).

De plus, en cas de carton rouge, vous ne pourrez avoir en main plus de 7 cartes Action et 2 cartes joueur, et ce jusqu'à la fin de la partie. À défaut, vous devrez immédiatement défausser la ou les cartes de votre choix jusqu'à ce que votre main redevienne conforme.

S'il s'agit de votre deuxième carton rouge, vous ne pourrez avoir en main plus de 5 cartes Action et 1 carte Joueur.



17 – CORNERS

Vous obtenez un corner lorsqu'après que vous ayez posé une carte Tir, votre adversaire obtient, avec le d6, un résultat égal à la qualité du tir qu'il cherche à arrêter.

Lorsque vous bénéficiez d'un corner, votre attaque reprend à 5 PA. Vous ne pouvez engager sur un corner qu'avec Passe, Passe Longue ou Centre.

18 – ÉTOILES : RÈGLES ADDITIONNELLES

Vous disposez pour votre match d'un nombre de jetons Étoile égal au nombre d'Étoiles sur votre carte Équipe. Comme dans le mode Amateur, les Étoiles vous permettent d'activer vos capacités Étoile. Il y a 9 capacités Étoile différentes en mode professionnel.

Chaque capacité utilisée vous fait perdre 1 Étoile. Sauf indication contraire, les capacités Étoile sont cumulatives. Par exemple, si vous annoncez deux fois «bloc défensif» au début d'une phase de défense (en sacrifiant pour cela 2 Étoiles), tous vos jets défensifs bénéficieront d'un bonus + 6.

A la mi-temps, votre équipe regagne 2 Étoiles pour tenir compte de la récupération de vos joueurs. Vous ne pouvez cependant jamais détenir plus d' Étoiles qu'il n'y en a sur votre carte Équipe.

Vous pouvez également changer vos cartes Capacité Étoile à la mi-temps, mais vous devez toujours conserver les 3 capacités Étoile indiquées sur votre carte Équipe.

19 – TIRS NON CADRÉS

Lorsque vous êtes en possession du ballon et que vous obtenez, avant application de tout bonus, 1 au d6 à l'occasion de la pose d'une carte Tir (voir paragraphe 7), le tir est réputé non cadré et votre adversaire récupère le ballon.

20 – REMPLACEMENTS

Vous disposez, au début de la partie, de 3 jetons Remplacement.



Un Remplacement peut être utilisé lorsque le ballon change de camp ou à l'occasion d'un arrêt de jeu (faute ou corner).

L'utilisation d'un jeton Remplacement vous permet de gagner 1 Étoile. En contrepartie, vous devez vous défausser d'une carte Joueur de votre choix et retirer cette carte du jeu jusqu'à la fin du match.

Un joueur ainsi remplacé ne peut être ramené en jeu d'une quelconque manière.

21 – STADE

Vous pouvez, au début de la partie, convenir que le match se jouera dans le stade d'une des deux équipes. Dans ce cas, dès le début du jeu, l'effet à côté de l'icône Stade de votre carte Équipe s'applique pendant toute la partie.

MODE INTERNATIONAL

Le Mode International utilise la totalité des cartes Action et vous offre la possibilité de construire votre deck. Seuls les plus grands coachs pourront y triompher !
Nous vous proposons également une règle additionnelle applicable sur les penaltys.

22 – PRÉPARATION DU JEU EN MODE INTERNATIONAL

Au début de la partie, chaque joueur choisit 32 cartes Action parmi les cartes à sa disposition pour composer son deck. Chaque deck doit comporter entre 7 et 12 cartes de Défense.
La préparation est ensuite identique à celle indiquée au paragraphe 14.

À la mi-temps, chaque joueur peut modifier son deck de cartes Action comme il l'entend, à condition de toujours respecter un nombre de cartes de Défense compris entre 7 et 12.

23 – UTILISATION DES CARTES GARDIEN SUR PENALTY

Lorsqu'un joueur obtient un penalty, son adversaire peut choisir de se défausser d'une carte Joueur G.
Dans ce cas, le penalty est arrêté dans les cas énumérés par le tableau suivant :

Face choisie par le gardien	1	2	3	4	5	6
Face choisie par le tireur	1 et 2	2 et 3	3 et 4	4 et 5	5 et 6	6 et 1



JEU À 4 JOUEURS

Worldwide Football peut aussi être joué à 4, en formant 2 équipes de 2 joueurs. Les règles sont alors adaptées de la manière suivante :

23 – PRÉPARATION DU JEU À 4 JOUEURS

La préparation du jeu connaît les modifications suivantes par rapport au jeu à 2 joueurs.

- Chaque équipe désigne un joueur qui assurera le capitanat pour la première mi-temps. Les joueurs d'une même équipe peuvent convenir d'échanger les rôles pour la deuxième mi-temps.
- On distribue 5 cartes Action à chaque joueur.

24 – DÉROULEMENT DU JEU À 4 JOUEURS

Le jeu se déroule de la même manière qu'à 2 joueurs, avec les adaptations suivantes :

1) En attaque, le capitaine décide qui de lui ou de son partenaire aura le ballon et pourra commencer l'action. Le joueur ainsi désigné peut alors construire l'offensive comme il l'entend, jusqu'à ce qu'il décide lui-même de passer le ballon à son partenaire qui pourra alors contribuer à l'attaque.
Attention, si le partenaire à qui on laisse le ballon n'est pas en mesure de poursuivre l'action, celui-ci est directement rendu à l'adversaire sans compensation (pas de pioche pour ballon rendu).
Les cartes ayant pour effet de faire piocher une ou plusieurs cartes profitent uniquement au joueur venant de la poser.

2) En défense, le capitaine décide sur chaque action s'il défend lui-même, s'il laisse son partenaire défendre ou s'il préfère ne pas défendre et piocher. Si cette dernière option est choisie, chacun des joueurs en défense pioche 1 carte.
Attention, si le capitaine décide de laisser son partenaire défendre et que celui-ci n'est pas en mesure de le faire, l'équipe en défense ne pourra pas piocher sur cette action !

3) Les Étoiles et Remplacements sont uniquement utilisables à l'initiative du capitaine. Cependant, les capacités Étoile qui impactent la main d'un joueur (Schéma Tactique, Créativité et Endurance) peuvent être utilisées par tous les joueurs.

FAQ

Que se passe-t-il si une carte me permet de piocher alors que la pioche est épuisée ?

L'effet de la carte est tout simplement ignoré.

Quelle est la différence entre les cartes Joueur qui peuvent être jouées avec une carte Action et celles qui peuvent être jouées après une carte Action ?

Pour certaines cartes Joueur, votre attention est appelée sur la distinction entre :
- les cartes qui peuvent être jouées après une carte Action donnée : ces cartes doivent être jouées une fois que l'action est validée (action sur laquelle votre adversaire n'est pas intervenu ou a échoué dans sa défense)
- les cartes qui peuvent être jouées avec une carte Action donnée : ces cartes doivent être jouées simultanément à la carte Action, avant toute annonce de votre adversaire concernant son attitude en défense.

Que signifie le texte de cette carte Joueur ? «[cette carte Joueur] peut être jouée après un jet défensif. Bénéficiez d'un bonus + 4 sur votre jet défensif.»

Si vous venez de lancer le d20 (pour tenter de récupérer le ballon grâce à une carte de défense) et que le résultat du dé ne vous permet pas de réussir votre défense, vous pouvez jouer cette carte pour bonifier le résultat de votre dé.
Exemple : vous avez besoin d'un 14 pour réussir votre Interception mais n'avez obtenu qu'un 11. La pose de cette carte vous permet d'ajouter 4 au résultat de votre dé pour réussir l'Interception.

Que signifie le texte de cette carte Joueur ? «[cette carte Joueur] peut intervenir sur une carte Joueur M ou A.»

Cette carte peut être utilisée dès que votre adversaire pose une carte Milieu ou Attaquant afin de contrer sa carte Joueur.

Que signifie le texte de cette carte Joueur ? «[cette carte Joueur] peut être jouée si vous récupérez le ballon sur Tac / Pre / Int.»

Cette carte peut être utilisée immédiatement après que vous ayez réussi un Tacle / un Pressing / une Intercpetion.

Une carte Joueur G doit-elle être posée avant ou après que l'attaquant ait lancé son d6 ?

Vous pouvez utiliser une carte Joueur G après que l'attaquant ait lancé son d6, y compris si la qualité de son tir est de 7 ou plus.

Que signifie le texte de cette carte Joueur ? «récupérez une carte Action.»

Cette carte vous permet de reprendre dans votre main une carte de votre choix depuis votre défausse.

Peut-on utiliser une carte Joueur D pour contrer une carte Joueur A qui rend la défense sur un tir impossible ?

Oui, le fait que la défense sur le Tir soit impossible interdit la pose d'une carte de défense mais pas celle d'une carte Joueur.

L'application d'un bonus sur un jet défensif (carte Joueur D ou capacité «Bloc défensif») peut elle me permettre d'éviter de commettre une faute ou d'écoper d'un carton ?

Non, le fait qu'une faute soit commise ou qu'une équipe écope d'un carton est apprécié selon le résultat du jet défensif avant application de tout bonus.

Peut-on utiliser la capacité Étoile «Jeu offensif» sur un coup franc ou un corner ?

Non, cette capacité ne peut être utilisée que lors d'une phase de jeu régulière.

Peut-on défendre sur une action sur laquelle on utilise la capacité Étoile «Piège du hors-jeu» ?

Non, le fait d'utiliser «Piège du hors-jeu» sur une carte d'attaque vous empêche d'utiliser une carte de défense ou de piocher.

Quand doit-on annoncer l'activation de la capacité Étoile «Bloc défensif» ?

Le Bloc défensif doit être annoncé au début d'une phase défensive c'est-à-dire au moment où, lorsque vous êtes en défense, l'adversaire a posé sa première carte d'attaque.

Le bonus de la capacité «Bloc défensif» s'applique-t-il au jet de d20 résultant de la pose d'une carte Joueur D ?

Non, le bonus de la capacité Bloc défensif ne s'applique qu'aux seuls jets défensifs, c'est-à-dire ceux résultant de la pose d'une carte de défense.

Pour l'activation et l'application de la capacité Étoile «Simulation», faut-il prendre en compte les PA de la dernière carte d'attaque posée, sur laquelle la Simulation est déclenchée ?

Non, on ne prend en compte que les PA effectivement validés au moment où la Simulation est déclenchée.
Exemple : le joueur en attaque a 6 PA pose un dribble (+ 1 PA). Son adversaire défend avec un Pressing mais le joueur en attaque active Simulation. Le dribble n'est donc pas validé. Le joueur en attaque obtient 12 au d20, la Simulation est donc réussie et donne lieu à un coup franc (il y avait 6 PA, et non 7 PA, au moment où la Simulation a été déclenchée).

Que se passe-t-il s'il y a un match nul à la fin du temps réglementaire ?

Vous pouvez tout simplement rester sur ce résultat ! Vous pouvez aussi décider de jouer une prolongation en deux périodes de jeu. Dans ce cas, au début de chaque période, chaque joueur sélectionne 10 cartes Action qui lui serviront pour jouer cette période.
Le reste de la mise en place et des règles du jeu sont identiques.
Si vous n'avez toujours pas réussi à vous départager après cela, vous pouvez procéder à une séance de tirs au but en utilisant la règle de penalty du paragraphe 15.



REMERCIEMENTS

Guillaume remercie : Cécile pour sa patience et son implication discrète mais essentielle dans la réussite de ce projet ; Théo et Mathilde, pour les tests de protos plus ou moins foireux ; Benjamin, pour tous les bons moments en festival et le soutien inconditionnel à la campagne de financement ; Matthieu, pour son investissement dans la réalisation du graphisme et des illustrations. Et bien sûr tous les joueurs rencontrés en festival, trop nombreux pour les citer ici !

Matthieu remercie : Guillaume pour m'avoir confié la mise en image de son beau projet, Élisabeth pour sa compagnie au quotidien et mes parents pour tout.

Supporters ultras du jeu : Julien NOEL, Gabriel TISON, Sonny HILLION, Jérémy JORIO, Christophe DEKKERS, Maxime PELLECUER, Christophe BRUGUIER, David METSUE, Guillaume «Arzelliz» GELEBART, Thomas FRISSONG, François CALIO, William TALHOUK, Jean-Baptiste BERTHELOT, Théau BALMES, Julien TRUCHE, Claire TAVERNIER, Olivier OCZKOWSKI, Vincent GIBERT, Stéphane FONTAINE, Cécile DUVAL, Frédéric MILLERAND, Gautier BERRY, Yann HARACHE, Benjamin LAVIE, Yann BOGE, Laurent ALVAREZ, Eric SIWCZAK, Michael SILVETTI, Tom FRATI, Jonathan RAEL, Philippe HOVAERE, Pierre-Yves BACHELIER, Jean-Luc FAYOLLE, Marielle RISSER, Romain COURTY, Yann DAFNIET, Antoine HINAULT, Erwann RIGOLLET LE BIHAN, Christian ROULLIER, Valentin LAVERNE, Sébastien FERRON, Joseph DUCROCQ, Nicolas DELORT, Frédéric LAMY, Anthony KERIGNARD, Laetitia BONUCCI, Angélique PIVAT, Maxime VELLA, Thomas DEMOULIN, Valentin LEMIEUGRE, Alexandre MAHEO, Seb «Super Poulet» PAILLEY, Mickael CARETTE, Romain BRE, Cyrille PLAZA, Arnaud TESSIER, Tristan CASSIER, Xavier QUENAULT, Pierre JUIN, Nelly NOLIN, Olivier GIROUX, Frédéric GROLLIER, Pauline GUIBERT, Amélie POURCELOT & Tristan DAVID, Laurent GEHAN, Philippe DIAZ, Philippe TARTAISE, Pierre CLAUSSE, Nicolas VARIS, Anne REVELLAT, Anne-Gaëlle MICHELET, Thomas RIOU, Théo Saïd SADK, Anaïs LEVEAU, Pierre MAUGER, Robin SCHWINDENHAMMER, Jean-Pierre LORITE, Antoine BREDAT, Benjamin HISLER, Tommy WENCKOWSKI, Philippe OPPELT, Romane & Anna CAZES, Jean-Michel LELIEGE, Loïc DANO, Maxime COMY, Laurent NICOLAS, Fabric NARDIN, Guillaume BARON, Mathieu POULAIN, Jérôme BOUYGARD, Gwenn BOUJU, Bruno LAMBERT, David HEREN, Baptiste TRENY, Julien DOUDOUX, Guillaume BRUERE, Rapahaël ROCHEDIX, Dan DANCIU, Ben CISSE, Patrice ROTH, Stéphane LENOURRY, Cyrille DURAND.
Il est arrivé à la bourre au stade : Jacques SERVAIS.

CREDITS

Worldwide Football - Première édition - 2018

Création et développement : Guillaume LUTON
Graphisme et illustrations : Matthieu MARTIN (matthieu-martin.fr)
Édition : Worldwide Games (www.worldwidegames.fr)
Relecture : Cécile DUVAL
Partenaire officiel : Spawn, bar e-sport à Charleroi (Belgique)