Règles solo – mode Amateur

1 – Introduction

Ces règles vous permettent de jouer seul une partie de Worldwide Football. Grâce à elles, vous pourrez prendre le contrôle de votre équipe contre un adversaire virtuel, dont vous simulerez les réactions selon des modalités précises.

Une bonne connaissance des règles de Worldwide Football est recommandée pour bien comprendre les règles du mode Solo.

2 – Préparation du jeu en mode Amateur

Mise en place pour votre équipe

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) Choisissez votre équipe puis prenez devant vous :

- un paquet de cartes Action, faces cachées.
- le paquet de cartes Joueur de l'équipe que vous avez sélectionnée, faces cachées.
- vos 3 cartes Capacité Étoile (Contre-attaque, Jeu offensif et Schéma tactique) étalées devant vous, faces visibles.
- 4 jetons Étoile, faces visibles.

Mise en place pour l'équipe de votre adversaire

d) Divisez le paquet de cartes Action restant de la manière suivante :

- un paquet comprenant toutes les cartes Défense : la pile Défense.
- un paquet comprenant les cartes Centre et Passe en Profondeur : la pile Spéciale.
- un paquet comprenant toutes les cartes Action : la pile Action.

Ces piles sont posées plus loin devant vous, faces cachées.

e) Choisissez l'équipe de votre adversaire puis posez plus loin devant vous :

- le paquet de cartes Joueur de l'équipe sélectionnée, faces cachées : la pile Joueurs.

- ses 3 cartes Capacité Étoile (Contre-attaque, Jeu offensif et Schéma tactique) étalées faces visibles.

- 4 jetons Étoile, faces visibles.

f) Prenez les deux premières cartes Joueur de la pile Joueurs de votre adversaire virtuel et posez-les faces visibles. Ces cartes sont dites « actives ».

Début du match

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

e) Si vous donnez le coup d'envoi, piochez 8 cartes Action et 2 cartes Joueur. Si votre adversaire donne le coup d'envoi, piochez 7 cartes Action et 2 cartes Joueur.

Le match peut maintenant commencer !

3 – Nombre maximum de cartes en main

Comme dans le jeu à deux joueurs, 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.

4 – Construction d'une attaque et jeu en défense

Vos attaques

Lorsque vous avez le ballon, vous construisez vos attaques comme dans le jeu à 2 joueurs, en posant une par une les cartes Action de votre choix.

Sur chaque carte d'attaque posée, tirez la première carte de la pile Défense de votre adversaire. Si cette carte lui permet de défendre sur votre carte d'attaque, jetez le d20 pour vérifier si la défense est réussie.

Si la défense est réussie, votre adversaire récupère le ballon et toutes vos cartes d'attaque posées partent à la défausse. Sinon, vous pouvez continuer votre attaque.

Les cartes Défense ainsi utilisées par votre adversaire sont placées dans sa défausse. Si la pile Défense de votre adversaire est épuisée, mélangez les cartes Défense de sa défausse et reconstituez sa pile Défense.

Les attaques de votre adversaire

Lorsque votre adversaire a le ballon, tirez une par une les cartes de la pile Action de votre adversaire pour construire son attaque.

Attention, si votre adversaire atteint exactement 5 PA, tirez sa prochaine carte depuis la pile Spéciale (et non depuis la pile Action).

Par ailleurs, si votre adversaire tire une carte Tir, mettez cette carte de côté et piochez une nouvelle carte. Cette carte Tir est dite « active ».

Sur chaque carte d'attaque posée par votre adversaire, comme dans le jeu à 2 joueurs, vous pouvez soit tenter de défendre sur cette carte, soit piocher 2 nouvelles cartes Action.

5 – Tirs

Vos tirs

Vos tirs se résolvent comme dans le jeu à 2 joueurs. Vous devrez donc lancer le d6 deux fois : une fois pour vous et une fois pour votre adversaire virtuel.

Les tirs de votre adversaire

Votre adversaire tire dès qu'il atteint 6, 7 ou 8 PA.

Si une carte Tir est active au moment où il atteint 6, 7 ou 8 PA, utilisez cette carte Tir et résolvez le tir comme dans le jeu à 2 joueurs, en lançant deux fois le d6.

Si aucune carte Tir n'est active au moment où il atteint 6, 7 ou 8 PA, utilisez une capacité Étoile pour activer Schéma Tactique et allez chercher une carte Tir dans la pioche de votre adversaire ou, à défaut, dans sa défausse.

6 – Effet des cartes Action

Les cartes Action produisent pour vous le même effet que dans le jeu à 2 Joueurs.

Pour votre adversaire, en revanche, les effets des cartes suivantes sont ainsi modifiées :

Dribble : aucun effet.

Passe : activez une nouvelle carte Joueur.

Passe Longue : aucun effet.

Bien évidemment, ces cartes font toujours gagner des PA à votre adversaire.

7 – Cartes Joueur

Vos cartes Joueur

Vos cartes Joueur peuvent être jouées comme elles le seraient dans la version à 2 joueurs.

Les cartes Joueur de votre adversaire

Votre adversaire joue ses cartes Joueur actives dès qu'il en a la possibilité.

Attention, votre adversaire ne peut jamais avoir plus de 3 cartes Joueur actives.

Si l'effet d'une carte Passe entraîne l'activation d'une quatrième carte Joueur, votre adversaire se défausse d'une carte selon le score :

- adversaire mené ou score nul : défausse d'une carte D ou à défaut G.

- adversaire mène : défausse d'une carte M ou à défaut A.

8 – Capacités Étoile

Vos capacités Étoile

Vos capacités Étoile peuvent être activées comme elles le seraient dans la version à 2 joueurs.

Les capacités Étoile de votre adversaire

Les capacités Étoile de votre adversaire sont activées dans les cas suivants :

- Contre-attaque : lorsque votre adversaire en a la possibilité.

- Jeu offensif : lorsque la pile Action de votre adversaire est épuisée et que l'utilisation de cette capacité lui permettrait d'arriver à au moins 6 PA. Attention, votre adversaire ne peut jamais utiliser plus de 2 Étoiles consécutives de cette manière.

- Schéma tactique : lorsque votre adversaire a au moins 6 PA et qu'il n'a pas de carte Tir active. Dans ce cas, l'activation de cette capacité lui permet d'aller chercher une carte Tir dans sa pile Action ou, à défaut, dans sa défausse.

9 – Mi-temps et fin de match

Comme dans le jeu à 2 joueurs, 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.

A noter : si la pile Action de votre adversaire est épuisée, il vous rend automatiquement le ballon.

Règles solo – mode Professionnel

Le mode Professionnel introduit de nouvelles règles pour rendre le jeu plus réaliste et ouvrir de nouvelles possibilités tactiques. Une bonne connaissance du mode Professionnel 2 joueurs de Worldwide Football est recommandée avant de découvrir les règles du mode solo.

10 - Préparation du jeu en mode Professionnel

Mise en place pour votre équipe

a) Retirez du jeu les cartes Action portant les mentions INT.

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

c) Choisissez votre équipe puis prenez devant vous :

- un paquet de cartes Action, faces cachées.
- votre carte Équipe
- le paquet de cartes Joueur de l'équipe que vous avez sélectionnée, faces cachées.
- les 3 cartes Capacité Étoile indiquées sur votre carte Équipe, faces visibles.
- 2 cartes Capacité Étoile supplémentaires de votre choix, faces visibles.
- autant de jetons Étoile que vous avez d'Étoiles sur votre carte Équipe.

Mise en place pour l'équipe de votre adversaire

d) Divisez le paquet de cartes Action restant de la manière suivante :

- un paquet comprenant toutes les cartes Défense : la pile Défense.
- un paquet comprenant les cartes Centre et Passe en Profondeur : la pile spéciale.
- un paquet comprenant toutes les cartes Action : la pile Action.

Ces piles sont posées plus loin devant vous, faces cachées.

e) Choisissez l'équipe de votre adversaire virtuel puis posez plus loin devant vous :

- la carte Équipe correspondante
- le paquet de cartes Joueur de l'équipe sélectionnée, faces cachées : la pile Joueurs.
- les 5 cartes Capacité Étoile de l'équipe sélectionnée, étalées faces visibles (voir paragraphe 12)
- autant de jetons Étoile qu'il y en a sur la carte Équipe.

f) Prenez les deux premières cartes Joueur de la pile Joueurs de votre adversaire virtuel et posez les faces visibles. Ces cartes sont dites « actives ».

Début du match

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

e) Si vous donnez le coup d'envoi, piochez 8 cartes Action et 2 cartes Joueur. Si l'adversaire virtuel donne le coup d'envoi, piochez 7 cartes Action et 2 cartes Joueur.

Le match peut maintenant commencer !

10 – Fautes, coups francs et penaltys

Les fautes ont les mêmes effets que dans le jeu à 2 joueurs.

En cas de coup franc indirect pour votre adversaire, si celui-ci tire une carte Dribble ou Tir, replacez cette carte sous la pile et piochez une nouvelle carte.

Si votre adversaire obtient un coup franc indirect à 5 PA, tirez une carte depuis le pile spéciale si elle n'est pas encore épuisée.

En cas de penalty, lancez 2d6. Si les résultats des dés sont différents, c'est un but. Si les résultats des dés sont identiques, le penalty est arrêté et le ballon change de camp.

11 – Cartons

Les cartons ont pour vous le même effet que dans le jeu à 2 joueurs.

Si votre adversaire écope d'un carton jaune, prenez la première carte de sa pile Action et placez-la dans sa défausse.

Si votre adversaire écope d'un carton rouge, prenez les trois premières cartes de sa pile Action et placez-les dans sa défausse.

12 – Corners

Les corners ont les mêmes effets que dans le jeu à 2 joueurs.

Si votre adversaire obtient un corner, tirez une carte depuis le pile spéciale si elle n'est pas épuisée.

13 – Capacités Étoile

Vos capacités Étoile

Vos capacités Étoile peuvent être activées comme elles le seraient dans la version à 2 joueurs.

Les capacités Étoile de votre adversaire

Les capacités Étoile de votre adversaire dépendent de son équipe :

Allemagne : Bloc défensif, Endurance, Schéma tactique, Jeu offensif, Piège du hors-jeu.

Brésil : Créativité, Efficacité, Jeu offensif, Contre-attaque, Schéma tactique.

Espagne : Contre-attaque, Jeu offensif, Schéma tactique, Créativité, Efficacité.

France : Contre-attaque, Créativité, Endurance, Bloc défensif, Schéma Tactique.

Italie : Bloc défensif, Piège du hors-jeu, Simulation, Endurance, Schéma Tactique.

Sauf mention contraire ci-dessous, les effet des capacités Étoile de votre adversaire sont ceux mentionnés sur la carte. Chaque activation de capacité Étoile coûte 1 Étoile à votre adversaire. Les capacités Étoile de votre adversaire sont activées dans les cas suivants :

- Bloc défensif : activée lorsque votre adversaire mène au score et qu'il reste 10 cartes ou moins dans sa pile Action.

- Contre-attaque : activée lorsque votre adversaire en a la possibilité.

- Créativité : activée lorsque votre adversaire a 5 PA et qu'il n'a plus de carte dans sa pile Spéciale. Dans ce cas, lancez 1 d6 : si vous obtenez 1, 2 ou 3, votre adversaire récupère un Centre depuis la défausse ; si vous obtenez 4, 5 ou 6, votre adversaire récupère une Passe en profondeur depuis la défausse.

- Efficacité : activée lorsque votre adversaire est mené au score et qu'il pose une carte Tir. Par ailleurs, si le score est nul et que votre adversaire pose une carte Tir, lancez 1d6 : si vous obtenez 4, 5 ou 6, votre adversaire active Efficacité.

- Endurance : activée lorsque la pile Action de votre adversaire est épuisée et que votre adversaire a 3 PA ou plus. Endurance lui permet alors de récupérer depuis sa défausse une carte Passe Longue s'il a 3 PA, ou une carte Passe en profondeur s'il a 4 ou 5 PA.

- Jeu offensif : activée lorsque la pile Action de votre adversaire est épuisée et que l'utilisation de cette capacité lui permettrait d'arriver à au moins 6 PA. Attention, votre adversaire ne peut jamais utiliser plus de 2 Étoiles de cette manière.

- Piège du hors-jeu : lorsque votre adversaire a la possibilité d'activer cette capacité, lancez 1d6. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, votre adversaire active Piège du hors-jeu.

- Schéma Tactique : activée lorsque votre adversaire a au moins 6 PA et qu'il n'a pas de carte Tir active. Dans ce cas, l'activation de cette capacité lui permet d'aller chercher une carte Tir dans sa pile Action ou, à défaut, dans sa défausse.

- Simulation : lorsque votre adversaire a la possibilité d'activer cette capacité, lancez 1d6. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, votre adversaire active Simulation.