



Michel 'Mad Mickey' NGUYEN



Matthieu MARTIN

FOOT CLUB



MODE SOLO - RÈGLE OFFICIELLE



1 joueur



10 ans et +



75 minutes

Stage de pré-saison idéal en
vue de l'arrivée prochaine
de FOOT CLUB LIGUE !



AVANT MATCH

Faites le mercato en effectuant les choix pour les 2 équipes.

Une fois les équipes constituées, nommez les capitaines puis déterminez aléatoirement l'équipe qui est la vôtre.

Déterminez si vous jouez à domicile ou à l'extérieur. L'IA prend toujours le kop ATT+★☆☆.

Faites votre compo d'équipe et vos choix tactiques en sélectionnant les 14 cartes de votre pioche. Vous ne pourrez pas revenir sur ces décisions.

Passez ensuite à l'équipe IA. Maximisez le nombre total d'★ de l'équipe. En cas d'égalité entre plusieurs options, privilégiez l'Attaque.

En fonction de la valeur d'ATT, lancez 1 dé pour déterminer les choix tactiques.

Valeur ATT ⇔	ATT ≤ 22			ATT = 23 ou 24			ATT ≥ 25		
Résultat du dé ⇔	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Supporters	3			3			3		
Pressing		2	3		2	3		2	3
Tacle		4	5		4	5		4	5
Attaque placée		1	2		2	3		2	4
Exploit individuel									
Contre-attaque	2	1		2	1		2	1	
Soutien offensif	5	4	4	4	3	3	3	2	2
Soutien défensif	4	2		5	2		6	3	
TOTAL	14	14	14	14	14	14	14	14	14

MATCH : 1^{ère} MI-TEMPS

Mélangez les pioches et donnez les mains de départ. Jouez avec les mains révélées.

Pioche

Piochez 2 cartes de chaque côté.

Supporters et changements

Si l'IA a une carte Supporters (ou plus) en main, elle en pose une en tribunes.

Exception : si l'IA a 3 supporters en tribunes et 1 Exploit individuel en main, elle ne pose pas le 4^{ème} supporter.

Règle des 3 supporters : l'IA conserve toujours un **minimum de 3 supporters en tribunes durant les 8 premiers tours de jeu** (autrement dit, tant que la pioche de 2^{ème} mi-temps comporte plus de 2 cartes). Lors des 2 derniers tours de jeu, en fonction du contexte, époumonez les supporters de l'IA de la façon qui vous semble la plus pertinente.

Vous avez l'avantage de voir la main de l'IA. En compensation, l'IA dispose de la « **permutation automatique** ». Pour gagner en fluidité, l'IA n'effectue pas de permutation à l'étape 2 Supporters et changements. Par contre, à chaque fois qu'elle joue une carte, l'IA maximise ses chances en effectuant toutes les permutations qui lui apportent un bénéfice (★, fraîcheur 🌊 bonus aux dés, etc.).

Possession de balle

L'IA essaie toujours de prendre le ballon. Si elle a Pressing et Tacle en main, elle utilise **d'abord le Pressing, sauf si elle doit époumoner 1 supporter**. Si nécessaire, elle permute les joueurs ayant leur jeton fraîcheur . En l'absence de Tacle en main, si malgré tout il faut époumoner 1 ou 2 supporters, l'IA le fait en respectant la règle des 3 supporters.

Lorsqu'elle joue un Tacle, l'IA essaie de faire intervenir un joueur **Rugueux** , même si ce dernier a déjà un carton jaune. Si elle en a la possibilité, elle choisit un joueur Rugueux qui n'a pas de carton.

Si le tacleur n'est pas Rugueux, le choix se porte en priorité sur un joueur qui n'a pas de carton.

- ▶ Ce joueur n'a **pas de carton** : tacle agressif
- ▶ Ce joueur a reçu un carton jaune au cours du match : tacle régulier

Si le choix est possible entre plusieurs tacleurs de même priorité, optez pour celui de niveau le plus faible.

Offensive

L'IA essaie toujours d'attaquer si elle peut.

L'IA joue d'abord les **cartes de Soutien avant d'époumoner ses Supporters**.

Lorsqu'une offensive est jouée, l'équipe en **défense** peut agir en **premier** (jouer une carte, époumoner 1 supporter ou « passer »). Ensuite, chaque équipe peut **agir alternativement**. Si les deux passent successivement, procédez aux lancers de dés.

L'IA joue un **Soutien offensif** lorsque son **Bonus d'Attaque** actuel est $\leq +1$

L'IA joue un **Soutien défensif** lorsque votre **Bonus d'Attaque** actuel est ≥ 0 . Appliquez ce principe peu importe le nombre de Soutiens défensifs joués.

Lorsqu'elle joue un Soutien défensif, l'IA essaie de faire intervenir un joueur **Intraitable** . Appliquez la même logique de désignation que pour un Tacle.

L'IA époumone une carte **Supporters** uniquement si le **Bonus d'Attaque est compris entre -1 et +1**. Elle peut le faire plusieurs fois tant que la règle des 3 supporters est respectée. L'IA utilise le kop dès que possible.

Soutien offensif

Bonus $\leq +1$

Soutien défensif

Bonus ≥ 0

Supporters

$-1 \leq \text{Bonus} \leq +1$

Lorsqu'elle joue une **Attaque placée** ou un Exploit individuel, l'IA désigne en priorité un joueur **Adroit** , puis un joueur Accélérateur.

Lorsqu'elle joue une **Contre-attaque**, l'IA désigne en priorité un joueur **Accélérateur**  puis un joueur Adroit.

Corner : lorsque l'IA doit sélectionner une carte de la défausse, elle privilégie une carte lui permettant d'attaquer à nouveau immédiatement.

Défausse

Si l'IA doit défausser des cartes, c'est vous qui prenez les décisions. Agissez de la façon la plus pertinente possible en fonction des circonstances.



MATCH : 2nde MI-TEMPS

Choix tactiques à la mi-temps

Effectuez vos choix tactiques en premier. Vous ne pourrez pas les modifier.

Pour l'IA, en fonction du score, lancez 1 dé pour déterminer les cartes sélectionnées.

Score ⇒ IA est menée de 2 buts ou +	Score nul ou 1 but d'écart			IA mène de 2 buts ou +					
Résultat du dé ⇒	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6
Supporters					1	2	4	2	
Pressing	2	3	4	2	3	3		2	3
Tacle	4	5	6	4	4	5		4	5
Attaque placée	3	3	3	1	2	3			2
Exploit individuel				1	1			1	
Contre-attaque				1			2	1	
Soutien offensif	5	3	1	2	2		2		2
Soutien défensif				3	1	1	6	4	2
TOTAL	14	14	14	14	14	14	14	14	14

Remplacements

L'IA procède à des remplacements uniquement en fin de match, lorsque les joueurs entrants bénéficient de +★ (avant-dernier tour de jeu). Les choix effectués varient en fonction du score.

- ▶ **L'IA est menée** au score : l'objectif est d'obtenir la valeur d'ATT la plus élevée possible (quitte à perdre l'optimisation).
- ▶ **L'IA mène** au score : l'objectif est d'obtenir la valeur de DEF la plus élevée possible (quitte à perdre l'optimisation).
- ▶ **Score nul** : l'objectif est d'obtenir la valeur totale d'★ la plus élevée possible.

Si un remplacement n'impacte pas le nombre d'★ et qu'il permet de gagner en fraîcheur 🌊 effectuez-le.

L'IA procède à des changements à d'autres moments du match :

- ▶ Si vous menez au score et que vous faites des remplacements, l'IA réagit pour compenser l'impact de vos décisions.
- ▶ En cas d'expulsion, d'un côté ou de l'autre, en fonction du contexte, réorganisez l'équipe de l'IA de la façon qui vous semble la plus pertinente.

N'hésitez pas à proposer des choix tactiques alternatifs.

Amusez-vous bien !

Michel Nguyen

CRÉDITS

Auteur : Michel «Mad Mickey» Nguyen

Illustrateur : Matthieu Martin

Pictogrammes : Pauline De Langre

Manuel de jeu : Michel Nguyen

Conception graphique : Michel Nguyen

Tous les joueurs de **FootClub** sont fictifs et toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé est purement fortuite, à l'exception de Max Bendelac, vainqueur du tournoi **FootClub** de la Convention OctoGônes, en octobre 2017 à Lyon.

FootClub est un jeu édité par **KEYLUGEN**. **FootClub** est une marque déposée. Tous droits réservés.

Il est strictement interdit de reproduire tout ou partie du jeu sans l'autorisation de **KEYLUGEN**.