



Michel 'Mad Mickey' NGUYEN



Matthieu MARTIN

FOOT CLUB



MODE LIGUE & RÈGLES OPTIONNELLES



4 joueurs



10 ans et +



60' /match

Jouez plusieurs parties à 2
avant de lire ce livret.



Bienvenue dans le Mode Ligue !

Prérequis : pour jouer à 4, en plus de la boîte **FOOTCLUB LIGUE**, vous devez posséder la boîte **FOOTCLUB** de base. Chacun des 4 participants connaît les règles de **FOOTCLUB** et a plusieurs matchs à son actif.

En mode Ligue, chaque club affronte ses rivaux dans un mini-championnat de 6 rencontres (2 matchs en parallèle lors de chaque journée). Une victoire rapporte 3 points et un match nul 1 point. Au terme des 6 journées, le club cumulant le plus de points est sacré champion et soulève la coupe !

Chaque club dispose d'une enveloppe de recrutement pour bâtir son équipe. Il doit batailler avec ses concurrents dans un mercato basé sur des enchères. Le mercato de début de saison est appelé mercato d'été.

Chaque club ne part pas de zéro, il hérite d'un effectif de départ constitué de 11 éléments, dont 5 jeunes issus du centre de formation.

À la moitié de la saison, chaque club peut vendre certains de ses joueurs et en acquérir de nouveaux lors du mercato d'hiver.

***Durée de la partie, recommandation :** comme chaque match dure environ 45 minutes, il est déconseillé de disputer l'intégralité de la saison en une seule session de jeu. Ensuite, c'est une épopée, un feuilleton que chaque participant prend plaisir à retrouver. Vous vous surprenez à cogiter la tactique du prochain match, à planifier l'achat des joueurs qui renforceront votre équipe au mercato d'hiver, à chambrier l'adversaire que vous avez vaincu. Dans l'attente de la prochaine session, refaire le match avec les amis autour d'un verre, c'est ce qui fait aussi le charme d'une Ligue.*

Un système de sauvegarde est prévu pour consigner rapidement (environ 5 minutes) l'état de la partie. Il permet de ranger le matériel et de reprendre en toute sérénité à la session suivante.

Si vous souhaitez jouer à 4 dans un format plus court, 3 modes de jeu alternatifs sont proposés à la fin du livret.

APERÇU

Schéma général de déroulement de la saison



L'idéal est d'organiser la Ligue en 3 sessions de jeu :

- 1 Mercato d'été, Journée #1, Journée #2 2h30
- 2 Journée #3, Mercato d'hiver, Journée #4 2h
- 3 Journée #5, Journée #6 1h30

Schéma détaillé

MERCATO D'ÉTÉ

Chaque club dispose de 4 pions enchère par tour de recrutement.



PHASE DES MATCHS ALLERS

Chaque club tire une lettre qui détermine l'ordre des matchs. Le club cité en premier joue à domicile.



MERCATO D'HIVER

Chaque club dispose de 3 pions enchère par tour de recrutement.



PHASE DES MATCHS RETOURS



Règles optionnelles

FOOTCLUB LIGUE propose plusieurs règles optionnelles. Il est recommandé de les intégrer progressivement. Libre à vous d'en retenir certaines, aucune ou toutes à la fois.

Options disponibles :

- Progression des jeunes du centre de formation
- Joueurs spécifiques : Libero, Meneur de jeu et Avant-centre
- Points forts des Gardiens de but
- Meilleur buteur & Tireur de coup de pied arrêté
- Nouvelles cartes Match : Interception, Piège du hors-jeu, Long ballon, Ultras, Chants du public, Une-deux, Débordement, Le Mur saute, Faute d'anti-jeu

Présentation des éléments de jeu spécifiques au Mode Ligue

• 17 cartes Équipe **PARTIE À 4**

Elles sont spécialement prévues pour les parties à 4. Sur les cartes, la mention apparaît en bas à gauche.



• 96 billets

Ils matérialisent les ressources financières.



• 10 pistes d'enchères

Elles permettent de suivre les prix d'achat des joueurs et de gérer les transferts.



• 2 paravents

Ils sont utilisables en partie à 2 et permettent de s'isoler à l'avant match et à la mi-temps.



• 16 pions enclère

Ils matérialisent l'intérêt d'un club pour un joueur lors du mercato.



• 72 nouvelles cartes Match

4 sets (un par couleur de club) de 18 nouvelles cartes, également jouables en partie à 2.



• 8 aides de jeu

4 sets (un par club) de 2 cartes aide de jeu recto-verso



• 4 jetons Tirage

Dans un premier temps, ils servent à déterminer la couleur de chaque club. Ensuite, à la fin du mercato, un nouveau tirage, pour la lecture cette fois-ci, détermine l'ordre des matchs.



• 3 dés supplémentaires

Pour mener 2 matchs en parallèle.



• 1 jeton 1^{ER} À JOUER



• 69 jetons Points d'expérience, + 1 Nombr de buts

Si vous jouez avec la progression des jeunes du centre de formation et/ou la règle du meilleur buteur, utilisez ces jetons recto-verso.



• 24 fiches de suivi

En fonction de son jeton Tirage, chaque club dispose d'une fiche personnalisée pour suivre le déroulement.

FICHE DE SUIVI - CLUB A Votre Prénom : _____ Date : _____

Argent dépensé en transfert : MC Supporters supplémentaires 0/0 ME 0/0 0/0 Chaque jeune signer 1 xg total 0/0 ME 0/0
 Placement en banc ou sur le banc : ME Ultras à la place de Supporters 0/0 ME 0/0 0/0 Chaque jeune signer 1 xg total 0/0 ME 0/0

Prénom	J1 Score	P15	Bp	Bc	Diff	J2 Score	P15	Bp	Bc	Diff	J3 Score	P15	Bp	Bc	Diff
A	A/B					B/A					C/A				
B	A/B					B/B					C/A				
C	C/B					B/C					C/A				
D	C/B					B/C					D/B				

Club A - Journée #1 Score Final

A	-	B				
Attaque A	Defense B	Bonus Arr A	mi-temps	Attaque B	Defense A	Bonus Arr B

VOTRE ÉQUIPE - FICHE DE SAUVEGARDE

Prénom : _____ Date : _____

Couleur : **ROUGE**

Entourez la lettre de votre club

A	B
C	D

Poste	Arrière latéral	Def. polyvalent	Poste	Def. polyvalent
Niveau	Prénom Nom	Niveau	Prénom Nom	Niveau
	5 Gabriele Mazzeo		5 Michal Rostecki	
	4 Guillermo Lencic		4 Bastian Gentner	
	4 José M. de la Peña		4 Mauro Pelagatti	
	3 Edgar Rijkers		3 Adrien Saint-Louis	
	3 Raymond Josse		3 Iván Salazar	
	3 Vitar Agostinho			

Poste	Arrière latéral	Def. polyvalent	Poste	Def. polyvalent
Niveau	Prénom Nom	Niveau	Prénom Nom	Niveau
	5 Aden Matzovric		5 Vasilios Zepheris	
	5 Guido Mittel		5 Javier Zamora	
	4 Douglas Roberto		4 Léonard Ekanga	
	4 Radek Nesický		4 Fabian Wittwer	
	3 Youcef Bardiagh			

La boîte **FOOTCLUB LIGUE** est suffisamment spacieuse pour accueillir le matériel de la boîte de base. Les compartiments permettent de ranger des cartes sleeveées (sous pochette protectrice). Glisser les jetons à l'intérieur des pochettes s'avère pratique en mode Ligue, il est donc recommandé de sleeveer les cartes.

MERCATO D'ÉTÉ

Mise en place

MATÉRIEL

Vous avez besoin de la boîte **FOOTCLUB** de base en plus de la boîte **FOOTCLUB LIGUE** pour jouer à 4.

Mettez de côté les 3 gardiens de la boîte de base, vous pouvez les ranger dans la boîte.

De la boîte **FOOTCLUB LIGUE**, mettez de côté les 5 cartes Équipe portant la mention **PARTIE À 2** (en bas à gauche des cartes). Vous pouvez les ranger dans la boîte.

De la boîte **FOOTCLUB LIGUE**, mettez de côté les 2 cartes Gardiens recto  et verso . Laissez-les à portée de main, vous pourriez en avoir besoin.

Rassemblez le reste du matériel des 2 boîtes de jeu.


En fonction des triangles de couleur et du poste, **triez les cartes Équipe en 7 piles**.

- ▶ 11 joueurs avec triangle Jaune : Effectif de départ du club Jaune
- ▶ 11 joueurs avec triangle Vert : Effectif de départ du club Vert
- ▶ 11 joueurs avec triangle Bleu : Effectif de départ du club Bleu
- ▶ 11 joueurs avec triangle Rouge : Effectif de départ du club Rouge
- ▶ Cartes Entraîneurs et Gardiens. Ces cartes forment la **pile E-G** (11 cartes)
- ▶ Cartes Arrières latéraux, Défenseurs centraux, Défenseurs polyvalents, Milieux défensifs, Demi-centre et Libero. Ces cartes forment la **pile DEF** (22 cartes)
- ▶ Cartes Milieux relayeurs, Milieux offensifs, Attaquants, Neuf et demis, Meneur de jeu et Avant-centre. Ces cartes forment la **pile ATT** (22 cartes)



Triangle jaune

Rassemblez, triez et répartissez les billets de banque en **4 budgets** identiques. Chaque budget a une valeur de **600 millions d'euros (M€)**, il est composé de 3 billets de 100 M€, 3 billets de 50 M€, 4 billets de 20 M€, 4 billets de 10 M€, 5 billets de 5 M€ et 5 billets de 1 M€.

Rassemblez les **cartes Match** et triez-les en 4 piles **selon la couleur du dos**, jaune, vert, bleu ou rouge. Chaque pile contient 42 cartes. Si vous jouez avec les cartes Match optionnelles, ajoutez les 18 cartes supplémentaires par pile (elles portent l'icône  pour les différencier des cartes Match de base), pour un total de 60.

Rassemblez les 16 **pions ronds** en bois, 4 **par couleur**, ainsi que le jeton **1^{ER} À JOUER**.

Rassemblez les jetons Tirage **A** **B** **C** **D**

Chaque club prend aléatoirement un jeton Tirage. La lettre n'est pas importante à ce stade, c'est la couleur qui l'est. Chaque club prend possession de l'Effectif de départ, du set de cartes Match et des 4 pions en bois de la couleur correspondante au jeton tiré. Il prend également possession d'un budget de 600 M€. Chaque club peut prendre connaissance de son effectif de départ et étaler les cartes devant lui.

Déterminez aléatoirement le club **1^{ER} À JOUER** et remettez-lui le jeton correspondant.

Rassemblez les 10 cartes **Pistes d'Enchères** et **étalez-en 9** (peu importe lesquelles) en formant provisoirement 3 lignes et 3 colonnes au centre de la table.

Mélangez la **pile E-G** et placez-la à côté des Pistes d'Enchères. Faites de même avec la **pile DEF** et la **pile ATT**.

PISTE D'ENCHÈRES

Les cartes Pistes d'Enchères sont recto verso. Pour le moment, ne tenez pas compte de la partie Offre de transfert qui concerne le mercato d'hiver et qui sera abordée en pages 11-12.

Sur chaque carte, il y a 3 pistes différentes. Chaque piste correspond au niveau en nombre ★ du joueur disponible sur le marché.

Lorsqu'un joueur arrive sur le marché, prenez une carte Pistes d'Enchères, orientez-la et placez-la de façon à laisser dépasser sous la carte du joueur la piste correspondant à son niveau (comme illustré en page 7).

Une piste d'enchères est constituée de 4 paliers matérialisés par des cercles dans lesquels les clubs peuvent placer un pion en bois.

Au-dessus de chaque palier est inscrit un montant en M€. En plaçant un pion sur un palier, un club émet une offre d'achat de ce montant. La valeur du 1^{er} palier correspond au prix de base. C'est le prix minimum pour acquérir un joueur de ce niveau. Il n'y a pas de prix maximum. Sur la pointe de la flèche, le chiffre indiqué correspond au « pas » d'enchère, qui représente l'écart minimum entre 2 enchères.

Rappel du déroulement du Mercato d'été :



1^{er} Tour de recrutement

ÉTAPE 1 : ARRIVÉE DES JOUEURS SUR LE MARCHÉ

Révélez les 3 premières cartes de la pile E-G, les 3 premières de la pile DEF et les 3 premières de la pile ATT.

Positionnez ces joueurs sur 3 lignes, de gauche à droite, en respectant l'ordre d'arrivée des cartes : la 1^{ère} ligne est réservée aux joueurs ★★★★★, la 2^{nde} à ceux de niveau ★★★★★ et la dernière ligne est composée de joueurs ★★★.

Placez une Piste d'Enchères en l'orientant correctement sous chaque joueur.

ÉTAPE 2 : POSE DES PIONS

En commençant par le club 1^{er} À JOUER et en tournant dans le sens horaire, chaque club place 1 pion à tour de rôle sur le palier de son choix. Cette action représente une offre d'achat pour ce joueur pour le montant indiqué. Chaque club ne peut donc se positionner que sur 4 joueurs parmi les 9 sur le marché. Il est conseillé de placer un pion sur le palier libre avec le montant le plus bas, mais ce n'est pas une obligation. Un club peut décider de défausser son pion plutôt que de le placer. Pour chaque club, le 1^{er} pion défaussé dans le tour permet de recevoir 5 M€ de la banque à la fin du tour (placez immédiatement un billet de 5 M€ sous le pion).

Un club ne peut placer un pion sur la piste d'enchères que s'il dispose des fonds suffisants. Si nécessaire, il doit montrer la somme requise. À FOOTCLUB LIGUE, il n'est pas possible d'emprunter à la banque ou auprès de l'un de ses concurrents. Lorsqu'un club pose un pion, il ne peut plus changer d'avis.

Une fois que les 16 pions sont placés (ou éventuellement défaussés pour certains d'entre eux), passez aux Enchères verbales.

6 Cette étape correspond à la prise de contact avec le club propriétaire du joueur, son agent, le joueur lui-même ainsi que son entourage.



Exemple d'un tour de recrutement, chaque club a placé ses 4 pions :

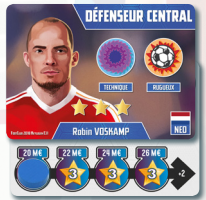
Pile E-G



Pile DEF



Pile ATT



ÉTAPE 3 : ENCHÈRES VERBALES

En commençant par la 1^{ère} ligne et de gauche à droite, traitez chaque joueur individuellement.

Seuls les clubs ayant placé un pion peuvent participer aux enchères.

1^{er} cas : plusieurs clubs sont concernés

Le club ayant le pion sur le palier le plus élevé « tient » l'enchère.

Le ou les autres clubs ayant posé un pion sur la piste peuvent surenchérir verbalement. Le montant minimal de surenchère est le « pas » d'enchère, c'est le chiffre indiqué sur la pointe de la flèche. Pour un joueur ★★★★★, le pas est de 2 M€, pour un joueur ★★★★★★, le pas est de 5 M€ et pour un joueur ★★★★★★★★, le pas est de 10 M€.

Tout comme pour la pose d'un pion, annoncer une enchère verbale est soumise aux mêmes règles :

- Le club doit avoir les fonds suffisants, si nécessaire il doit montrer la somme requise,
- Une fois l'enchère annoncée, il n'est pas possible de se rétracter.

Le club qui annonce l'enchère la plus élevée paye la somme à la banque et prend possession de la carte du joueur.

Remarque : au début, la banque est vide, faites l'appoint. Elle pourra ensuite rendre la monnaie.

Il peut arriver qu'un club possède les fonds suffisants au moment de la pose du pion mais qu'il ne possède plus assez d'argent lorsque les enchères verbales débutent. Dans ce cas, s'il tient l'enchère, son pion est retiré de la piste, il ne peut plus participer à l'enchère. C'est le club qui a le pion de valeur la plus élevée parmi ceux restants qui tient l'enchère.

2nd cas : un seul club est concerné

Dans le cas où un seul pion est présent sur une piste d'enchère, le club concerné paie la somme à la banque et prend possession de la carte du joueur.

3^{ème} cas : aucun pion, ce n'est pas un Entraîneur

La carte du joueur est défaussée, elle peut être rangée dans la boîte.

4^{ème} cas : aucun pion, c'est un Entraîneur

Il est impératif que **chaque club engage un (et un seul) entraîneur** lors du mercato d'été. Pour cela, deux règles particulières régissent le recrutement des entraîneurs.

- **Dès qu'un club a engagé un entraîneur, il n'a pas le droit de placer un pion sur un autre entraîneur.** Si un club a placé plusieurs pions sur des entraîneurs dans le même tour, dès qu'il en acquiert un, il retire immédiatement ses pions des entraîneurs restants.
- **Un entraîneur sur le marché doit obligatoirement être engagé par l'un des clubs.** Lorsque tous les pions sont posés et avant de passer aux enchères verbales, si une carte d'entraîneur n'a aucun pion sur sa piste alors qu'un club (ou plus) n'a pas encore d'entraîneur, ce club doit obligatoirement déplacer un de ses pions sur la piste de l'entraîneur. Si ce club n'a plus assez d'argent, son dernier achat est annulé. Il récupère la somme payée et le joueur concerné est mis de côté. Il sera ajouté aux joueurs disponibles du prochain tour de recrutement.

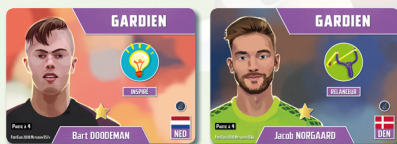
Au début d'un tour de recrutement, **si les 4 clubs ont déjà engagé un entraîneur et qu'un nouvel entraîneur arrive** sur le marché, défaussez la carte, rangez-la dans la boîte et **remplacez-la par une carte de la pile DEF**. Si vous devez remplacer une autre carte de la sorte, piochez-la dans la pile ATT.

Cas des gardiens

Un club peut engager un seul gardien au maximum, mais contrairement à l'entraîneur, un club peut aussi ne pas en recruter du tout.

- **Dès qu'un club a engagé un gardien, il n'a pas le droit de placer un pion sur un autre gardien.** Si un club a placé plusieurs pions sur des gardiens dans le même tour, dès qu'il en acquiert un, il retire immédiatement ses pions des gardiens restants.
- **Si un club termine le mercato d'été sans gardien, remettez-lui aléatoirement l'un des deux jeunes gardiens** ★ du centre de formation (ci-dessous). Il n'a rien à payer pour ce gardien.

Au début d'un tour de recrutement, **si les 4 clubs ont déjà engagé un gardien et qu'un nouveau gardien arrive** sur le marché, défaussez-le, rangez-le dans la boîte et **remplacez-le par une carte de la pile DEF**. Si vous devez remplacer une autre carte de la sorte, piochez-la dans la pile ATT.



Précision sur le nombre d'entraîneurs et de gardiens

La **pile E-G** est composée de 6 entraîneurs et 5 gardiens. Parmi ces 11 cartes, 9 sont mises sur le marché, les 2 dernières sont défaussées et rangées dans la boîte.

Les 3 possibilités sont 4 E + 5 G, 5 E + 4 G ou 6 E et 3 G. Chaque club est donc assuré d'avoir un entraîneur. Au minimum, 3 gardiens sont mis sur le marché.

Au final, à chaque tour de recrutement, un club peut acheter entre 0 et 4 joueurs.

Dès que les enchères verbales sont effectuées pour tous les joueurs, commencez le tour de recrutement suivant.

Chaque club reprend ses 4 pions. **Si un club a défaussé un pion (ou plus) durant le tour, il empoche 5 M€.**

Le club en possession du jeton **1^{ER} À JOUER** le donne au club à sa gauche.

Tours de recrutement suivants

Le 2nd tour et le 3^{ème} tour de recrutement sont en tous points identiques au 1^{er}.

Le tirage des cartes est différent lors du 4^{ème} tour de recrutement. Tout d'abord, défaussez les 2 cartes restantes de la **pile E-G**, rangez-les dans la boîte. Révélez les 5 premières cartes de la **pile DEF** et les 5 premières de la **pile**

ATT. Mettez de côté les 2 piles, elles ne serviront plus avant le mercato d'hiver.

Lorsque toutes les acquisitions sont résolues, vous pouvez ranger les pions en bois, ils ne serviront plus avant le mercato d'hiver.

Chaque club rend son jeton Tirage. Procédez à un nouveau tirage au sort, cette fois-ci, c'est la lettre qui importe. Cela détermine l'ordre des matchs. Remettez à chaque club une fiche de suivi. Attention, les fiches sont différentes, une version par lettre (A, B, C et D).



Investissements [optionnel]

À la fin du 4^{ème} tour de recrutement, il reste à chaque club une somme d'argent non dépensée. Cet argent peut être conservé en vue du mercato d'hiver, mais il peut également servir immédiatement à des investissements qui apportent des bonus à court ou moyen terme. Il n'y a aucune obligation à investir. À condition d'avoir les fonds suffisants, un club peut choisir plusieurs fois le même investissement. Notez les informations sur la fiche de suivi.

▸ **60 M€** Débutez tous les matchs avec une carte Supporters supplémentaire en tribunes (elle vient en plus et ne compte pas parmi les 14 cartes de la pioche de 1^{ère} mi-temps). Cet investissement peut être choisi jusqu'à 3 fois.

Exemple : en payant 120 M€, vous débutez chaque rencontre avec 7 Supporters au lieu de 5 en tribunes (sans compter le Kop si vous jouez à domicile).

▸ **20 M€** Ignorez cet investissement si vous jouez sans les nouvelles cartes Match. Au début de chaque match, vous pouvez substituer une de vos cartes Supporters en tribunes par une carte Ultras. Cet investissement peut être choisi jusqu'à 3 fois.

Exemple : en payant 100 M€ en début de saison, vous pouvez débiter n'importe quelle rencontre avec 4 Supporters et 2 Ultras (ou 5/1 ou 6/0 à votre convenance).

▸ **50 M€** Ignorez cet investissement si vous jouez sans la Progression des jeunes. Chaque jeune du centre de formation de votre effectif (y compris le jeune gardien si vous n'en avez pas recruté de plus expérimenté) gagne immédiatement 1 point d'expérience (xp). La Progression des jeunes est abordée en page 14. Cet investissement peut être choisi jusqu'à 2 fois, mais 1 seule fois par mercato.

▸ **De 0 à 40 M€** Placement boursier. La somme placée est restituée au début du mercato d'hiver avec une majoration de +50% (arrondie au supérieur). Le placement est plafonné à 40 M€, le gain est donc de +20 M€ au maximum.

Si il reste de l'argent, la somme est déposée à la banque. Elle est restituée au début du mercato d'hiver.

Chaque club note sur sa fiche les investissements réalisés et l'argent déposé à la banque. Dans l'attente du mercato hivernal, les billets peuvent être rangés dans la boîte.

PHASE DES MATCHS ALLERS

Journée #1
A vs B ; C vs D

Journée #2
B vs C ; D vs A

Journée #3
C vs A ; D vs B

Calendrier et Fiche de suivi

Il est important d'attendre la fin du mercato pour tirer le calendrier. Les lettres A, B, C et D des jetons Tirage déterminent l'ordre des matchs. Le club cité en premier joue à domicile. Un club affronte 2 fois chaque adversaire, une fois à domicile et une fois à l'extérieur. À chaque journée, les 2 matchs se disputent en parallèle.

Pour le déroulement des matchs, reportez-vous au livret des Règles de match.

FICHE DE SUIVI - CLUB A **VOTRE PRÉNOM : Sandrine** **DATE : 03/11/2018**

Argent déposé en banque : 0 ME Supporters supplémentaires 60 ME Chaque jeune gagne 1 xp tous les 50 ME
Placement en bourse (si max) : 25 ME Ultras à la place de Supporters 20 ME Chaque jeune gagne 1 xp tous les 50 ME

Prénom	J1 Score	PTS	Bp	Bc	Diff	J2 Score	PTS	Bp	Bc	Diff	J3 Score	PTS	Bp	Bc	Diff
A Sandrine	2-1	0	2	3	-1	3-6	6	6	0	0	0-0	0			
B Martin	3-3	3	3	2	+1	4-4	4	3	+1	0-0					
C Eric	1-2	1	2	2	0	2-3	3	3	0	0-0					
D Thelma	1-2	1	2	2	0	1-5	6	1	-1	0-0					

Club A - Journée #1

Score final

A Sandrine				Score final			B Martin				
Attaque A	Défense B	Bonus Att A		mi-temps	Attaque B	Défense A	Bonus Att B				
25	29	-3		1-2	17	16	+1				
					13	17	-4				

Pour chaque rencontre, vous pouvez noter les valeurs d'ATT, de DEF et le Bonus d'Attaque de chaque équipe sur la Fiche de suivi. Elle remplace la Fiche de décompte des étoiles des parties à 2. Les cases dédiées permettent de consigner les scores à la mi-temps et à la fin du match.

Le tableau du haut permet de suivre l'évolution du classement. Inscrivez dans les cercles le nombre de buts de chaque équipe à la fin des rencontres. Une **victoire donne 3 points** au vainqueur, un **nul donne 1 point** à chaque équipe et une défaite n'apporte aucun point. Notez les *points* engrangés par chaque club dans la colonne « PTS ». La mention « Bp »

signifie *Buts Pour*, c'est-à-dire le nombre de buts marqués. La mention « Bc » correspond aux *Buts Contre*, c'est-à-dire le nombre de buts encaissés. La mention « Diff » est la *différence de buts*, c'est le nombre de buts marqués moins le nombre de buts encaissés.

Cumulez les données avec les matchs précédents avant d'en noter les résultats.





Le **classement final** est établi par nombre de **points décroissants**. En cas d'égalité, départagez de la façon suivante :

- meilleure différence de buts ; passez au point suivant si l'égalité persiste,
- plus grand nombre de buts marqués ; passez au point suivant si l'égalité persiste,
- dans les confrontations directes, cumul des buts marqués ; passez au point suivant si l'égalité persiste,
- plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur lors des confrontations directes.

Comme les matchs se disputent en parallèle, les clubs qui terminent les premiers peuvent observer la fin de l'autre rencontre. C'est un avantage puisqu'il permet d'appréhender les forces et faiblesses de son prochain adversaire ! Pour une meilleure équité, la **Fiche de suivi est une information publique**. Chaque club est autorisé à jeter un coup d'oeil à la Fiche de suivi de son prochain adversaire, avant l'installation du paravent.

Cartons, suspensions et blessures

SUSPENSION

À la fin d'un match, remplacez chaque jeton  reçu au cours de la rencontre par un jeton . Un jeton  compte dans le Malus défensif et a une grande importance lorsque le même joueur reçoit un nouveau carton jaune, lors d'un match ultérieur. En effet, lorsqu'un **joueur reçoit 2 cartons jaunes lors de 2 matchs différents, il est suspendu pour le match suivant**. En pratique, ce joueur a un jeton  sur lui et écope

d'un carton jaune lors de la rencontre venant de se terminer. Etre suspendu signifie qu'il ne peut pas participer au prochain match. Il sera de nouveau disponible pour la journée d'après.

Un **joueur qui reçoit un carton rouge** (directement ou à la suite d'un 2nd carton jaune au cours du même match) **est expulsé et de plus, il est suspendu pour le prochain match**. Lorsqu'un joueur purge sa suspension, retirez tous les jetons 🟡 sur lui.

Dans les parties de **FootClub** à 2, opter pour des tacles ou soutiens défensifs agressifs est assez fréquent. Dans une Ligue, la gestion des cartons est une véritable contrainte :

- ▶ les tacles réguliers trouvent tout leur intérêt ;
- ▶ la permutation d'un joueur rugueux 🟡 sous la menace d'une suspension lui évite de s'exposer à un geste répréhensible.

MALUS DÉFENSIF

Si votre équipe reçoit trop de cartons jaunes, elle devient fébrile en défense.

Chaque carton jaune à partir du 3^{ème} diminue la valeur de votre DEF d'une ☆

3 cartons jaunes ➡ DEF - ☆ ; 4 cartons jaunes ➡ DEF - ☆ ☆ ; 5 cartons jaunes ➡ DEF - ☆ ☆ ☆ ; etc.

Les 🟡 **comptent dans le malus défensif, en arrondissant au supérieur**.

Exemple : au cours de la 1^{ère} journée, 3 de vos joueurs ont reçu un carton jaune. Vous les alignez tous les 3 comme titulaires à la 2^{nde} journée. Avec les 3 jetons 🟡 vous êtes déjà à $0,5 \times 3 = 1,5$ carton.

Au cours du match, l'un de ces 3 joueurs reçoit un carton jaune (il n'est pas expulsé puisque les 2 cartons ont été donnés lors de matchs différents). Votre compteur de carton passe à $1,5 + 1 = 2,5$. Avec l'arrondi, cela fait 3 ➡ vous perdez une ☆ en DEF ! Si vous remplacez ce joueur, votre compteur chute à $2,5 - 1,5 = 1$ et vous récupérez l'☆ en DEF. Ce joueur sera suspendu pour la 3^{ème} journée et son compteur de cartons remis à zéro.

BLESSURE GRAVE

Un joueur souffrant d'une blessure grave (il a dû quitter ses partenaires en cours de match) peut disputer le prochain match mais il n'est pas rétabli à 100%. Diminuez son niveau avec un jeton 🟡 pour toute la durée de la rencontre.

MERCATO D'HIVER



Recettes

- 1 Chaque club récupère la somme d'argent qu'il a déposée en banque à la fin du mercato d'été.
- 2 Chaque club récupère la somme d'argent qu'il a placée en bourse majorée de +50%, arrondie au supérieur.
- 3 Chaque club touche des recettes pour un montant de 100 M€.

Elles englobent la billetterie, le merchandising, le sponsoring et les droits TV.

Rassemblez les pions en bois et donnez à chaque club 3 pions de sa couleur, le 4^{ème} peut être rangé dans la boîte.

Offres de transfert des clubs étrangers

Certains joueurs évoluant dans votre Ligue attirent l'intérêt de grands clubs étrangers qui souhaitent s'attacher leurs services.

- ▶ Rassemblez et trie les 10 cartes Pistes d'Enchères pour qu'elles aient le même verso (pistes ☆☆☆ et ☆☆☆), formez une pile et mélangez.




OFFRE DE TRANSFERT, LANCEZ :

1-2  -  ou  : 48 M€





3-4  - **OFFENSIF**,  : 95 M€

5-6  - **DÉFENSIF**,  ou  : 160 M€



effectif un joueur (ou plus) répondant à ces critères le pose devant lui. Procédez ensuite à une **enchère inversée**. Le club acceptant le prix le plus bas vend son joueur et empoche la somme convenue. Utilisez le **même pas d'enchère que pour les achats** (2 M€ , 5 M€ , 10 M€ ). Si un club accepte formellement l'offre, il ne peut pas se dédire. Si un club possède plusieurs joueurs répondant aux critères, il choisit le joueur transféré.

Particularités :

- Les entraîneurs et les gardiens ne sont pas concernés par ces offres.
- Un jeune du centre de formation qui atteint le niveau  peut faire l'objet d'une offre attractive (72 M€ au lieu de 48 M€ pour un  « classique »). Si vous jouez sans la Progression des jeunes, relancez le dé jusqu'à obtenir un résultat différent de 1 ou 2.
- Notez que sur certaines cartes, le résultat du dé peut aboutir à une absence d'offre.
- Une offre peut ne pas être pourvue, si aucun joueur ne répond aux critères ou si aucun club n'est vendeur.
- Certaines offres ciblent un joueur défensif ou offensif. Un joueur dont les  comptent en DEF est un défensif et un joueur dont les  comptent en ATT est un offensif. Le Milieu relayeur est un cas particulier, il compte en offensif.




Transactions nationales



Chaque club peut mettre des joueurs de son effectif sur la liste des transferts, en posant les cartes concernées devant lui. Les clubs concurrents peuvent enchérir pour les recruter.

Déterminez aléatoirement le club **1^{er} À JOUER** et donnez-lui le jeton.

En commençant par le joueur de niveau le plus élevé, puis de façon décroissante, résolvez les transferts un par un. Si plusieurs joueurs sont de même niveau, commencez par celui du club **1^{er} À JOUER** et tournez dans le sens horaire. Si un club vend plusieurs joueurs de même niveau, il choisit l'ordre de vente.

Procédez à une enchère verbale entre les 3 autres clubs, en respectant le pas d'enchère.

Principe : si l'offre finale est **inférieure au prix de base** ( 20 M€,  50 M€,  100 M€), le club vendeur **peut refuser la vente** et conserver son joueur. En revanche, dès lors que la somme proposée est supérieure ou égale au prix de base, rien ne peut s'opposer à la transaction.

Les joueurs de niveau  ou  ne peuvent pas être placés sur la liste des transferts. Par contre, les clubs peuvent négocier librement les conditions d'une transaction.

Tours de recrutement

Mettez au centre de la table les 2 piles de joueurs à recruter ainsi que 6 Pistes d'Enchères. Procédez comme lors des tours de recrutement du mercato d'été avec les différences suivantes :

12

- 2 tours de recrutement ;

Sur chaque carte, 3 offres sont décrites. Si la carte est tirée, c'est le résultat d'un lancer de dé qui détermine l'offre émise. Chaque offre précise les caractéristiques du joueur recherché, c'est-à-dire son niveau + poste, profil et/ou point fort ainsi que la somme proposée.

• **Révélez 2 cartes, lancez 1 dé** pour chaque carte et annoncez les offres. **Résolvez ces 2 offres**, l'une après l'autre selon leur ordre d'arrivée.

• **Ensuite, révélez 2 autres cartes** et procédez de même. En règle générale, il y a 4 ventes.

• **Résolution de l'offre** : chaque club possédant dans son

KEYLOG

- 3 cartes joueurs de la pile DEF et 3 cartes joueurs de la pile ATT à chaque tour ;
- Chaque club dispose de 3 pions à placer ;
- À la fin du 1^{er} tour, le jeton **1^{er} À JOUER** est remis au club positionné en 3^{ème}, donc en « sautant » un club ;
- À la fin du 2nd tour de recrutement, les cartes joueurs non révélées sont rangées dans la boîte, de même pour les billets non dépensés.

Investissements [optionnel]

Chaque club peut à nouveau investir, exactement comme à la fin du mercato d'été, page 9.

PHASE DES MATCHS RETOURS

Avec des effectifs plus ou moins remaniés, les clubs débute la 2^{nde} partie de la Ligue, la phase des matchs retours.



Fiche de sauvegarde

Vous souhaitez stopper la session de jeu et reprendre la Ligue ultérieurement. Pour cela, terminez les matchs en cours et remettez à chaque club une Fiche de sauvegarde. La fiche étant adaptée à l'effectif de départ, veillez à remettre à chacun la fiche de sa couleur.

Triez vos joueurs par poste. Le recto de la fiche est consacré au bloc défensif + l'entraîneur. Le verso traite le bloc offensif + le centre de formation.

Cochez les joueurs appartenant à votre effectif, notez le nombre de buts marqués, cochez ou non les autres cases en fonction des cartons reçus et blessures subies.

Pour les jeunes du centre de formation, indiquez leur niveau et le nombre de points d'expérience.

Signez votre fiche et faites-la valider par un autre participant.

Sauvegarder les effectifs, étape de contrôle comprise, prend environ 5 minutes.

VOTRE ÉQUIPE - FICHE DE SAUVEGARDE

Votre prénom : **Eric** Date : 03/11/2018

Couleur : **BLEU**

Entourez la lettre de votre club

A
B
C
D

Poste	Niveau	Prénom Nom	Buts marqués	Carton	Suspendu	Diminué	Poste	Niveau	Prénom Nom	Buts marqués	Carton	Suspendu	Diminué
Entraîneur							Gardien						
☒ 5		Gabriele Mazzeo					5		Michal Kostecki				
☐ 4		Guillermo Lencic					4		Bastian Gentner				
☐ 4		José M. de la Peña					☒ 4		Mauro Pelagatti				
☐ 3		Edgar Rijkers					☐ 3		Adrien Saint-Louis				
☐ 3		Raymond Josse					☐ 3		Iván Salazar				
☐ 3		Vitor Agostinho											
							Déf. polyvalent						
							Poste						
							Demi-centre						
							4		Vasilios Zigeridis				
							☒ 3		Javier Zuniga				
							☐ 3		Léonard Ekamba				
							☐ 3		Fabian Wittwer				
☒ 3		Ron Matusiwa	1										

Aligner un joueur à un poste qui n'est pas le sien

Normalement, un club doit toujours pouvoir aligner une compo d'équipe respectant les règles. Cependant, en cours de saison, avec les ventes et/ou les suspensions, il peut arriver qu'aucun joueur de l'effectif ne puisse être aligné à un poste donné. Dans ce cas, il est possible d'aligner **un joueur de champ à un poste qui n'est pas le sien, il compte alors pour 0 étoile.**


[option] Si un jeune du centre de formation est aligné à un poste qui n'est pas le sien, il ne gagne pas d'xp.

Classement final

À l'issue de la 6^{ème} et dernière journée, établissez le classement final. Le club avec le plus grand nombre de points est sacré CHAMPION !





RÈGLES OPTIONNELLES

Progression des jeunes du centre de formation [optionnel]

Chaque club débute la Ligue avec 5 jeunes joueurs issus de son centre de formation. La carte d'un jeune du centre de formation porte l'icône  au dessus de la nationalité. Cet icône indique que ce joueur peut progresser.

En disputant des matchs et en brillant sous ses couleurs, un jeune peut acquérir de l'expérience. À un certain seuil, les points d'expérience (xp) engrangés sont convertis en gain d'★ supplémentaire, et cela de façon définitive.



Utilisez les jetons xp recto / verso  /  et  /  pour suivre la progression du joueur.

Pour gagner des xp, un jeune doit réussir des actions en match. Un joueur de champ doit être désigné par le ruban de ciblage et réussir l'action entreprise (récupérer le ballon sur un tacle par exemple). Un gardien gagne des xp en repoussant les offensives adverses.


Tables de gain d'expérience

Joueur de champ


- ▶ Réussir un Tacle : 1 xp
- ▶ Réussir un Soutien défensif : 1 xp
- ▶ Etre désigné en 1^{er} sur un Pressing : 1 xp
- ▶ [option] Effectuer une Interception : 1 xp
- ▶ Marquer un but : 2 xp*
- ▶ DC ou AL uniquement, disputer un match intégralement sans encaisser de but (*clean sheet*) : 1 xp

*Si vous jouez sans les règles optionnelles Meilleur buteur & Tireur de coup de pied arrêté, utilisez :


- ▶ Marquer un but (hors coup de pied arrêté) : 2 xp
- ▶ Marquer un but sur coup de pied arrêté : 1 xp

Si vous choisissez de faire tirer un coup de pied arrêté par un jeune, vous subissez un malus de  au dé.

Gardien de but






- ▶ Repousser une offensive adverse (elle se conclut par un arrêt du gardien ou un corner) :
 - ▶ Bonus d'attaque final de $\leq [-1]$: 1 xp
 - ▶ Bonus d'attaque final de $[0]$ ou $[+1]$: 2 xp
 - ▶ Bonus d'attaque final de $\geq [+2]$: 3 xp
- ▶ [option] Réussir un Soutien défensif (gardien Kamikaze ) : 1 xp
- ▶ Disputer un match intégralement sans encaisser de but (*clean sheet*) : 2 xp


[option] Précision sur le bonus d'attaque final :

- ▶ Si vous jouez le Mur saute (page 20), considérez que le bonus d'attaque final est $+0-3 = [-3]$
- ▶ Si votre gardien est Inspiré  (page 16), considérez que le bonus d'attaque final sur un coup franc direct est $+0-1=-[-1]$ ($[-4]$ si Le Mur saute), sur un penalty $+2-1=[+1]$

Barème de progression

- ▶ 2nde étoile : 2 xp
- ▶ 3^{ème} étoile : 3 xp
- ▶ 4^{ème} étoile : 4 xp
- ▶ 5^{ème} étoile : 5 xp

Dès qu'un jeune atteint le prochain seuil, retirez immédiatement le nombre d'xp requis et ajoutez  à son niveau de façon définitive, en utilisant un jeton . Lorsque la 3^{ème}  est atteinte, retournez la carte, le verso affiche , cela évite de manipuler les jetons. Le gain d' est immédiat et impacte donc en cours de match votre valeur d'ATT ou de DEF.

Ce système de progression ne s'applique qu'aux jeunes du centre de formation. Les autres joueurs sont dépourvus de l'icône  et ne peuvent pas progresser.

Investir dans la formation est généralement pénalisant sur les 2 premiers matchs mais peut s'avérer payant en fin de saison.

Les tables de formation des jeunes sont récapitulées sur une Aide de jeu.



Joueurs spécifiques : Libero, Meneur de jeu et Avant-centre [optionnel]

GÉNÉRALITÉS

Un joueur spécifique n'est performant que s'il est aligné dans une configuration particulière. Il doit être dans une position axiale et être entouré de 2 autres joueurs évoluant au même poste que lui.



Le **Libero** est le défenseur central positionné le plus bas sur le terrain, il couvre les arrières de ses équipiers.

DC G Libero (DC axial) DC D



Le **Meneur de jeu** est le milieu offensif qui oriente et distribue le jeu, il est le cerveau de l'équipe.

MO G Meneur de jeu (MO axial) MO D



L'**Avant-centre** est l'attaquant le plus près des buts adverses, il est chargé de conclure les actions de l'équipe.

AT G Avant-centre (AT axial) AT D


Si vous jouez sans cette option, utilisez le Libero comme un « simple » Défenseur central, le Meneur de jeu comme un Milieu offensif et l'Avant-centre comme un Attaquant.

LE JOUEUR SPÉCIFIQUE EST PLACÉ DANS SA POSITION PRÉFÉRENTIELLE

Ciblage assoupli

Lorsque vous jouez une carte avec un ruban de ciblage désignant leur poste, peu importe G ou D, vous pouvez désigner le joueur spécifique.

Exemple : DC G Adroit Libero (DC axial) Intraitable DC D Rugueux

Vous jouez un Soutien défensif qui désigne le DC G. Vous avez le choix entre désigner le DC G ou désigner le Libero. Comme le Libero est Intraitable , il est avantageux de le choisir.

Attention, si vous jouez sans AL, avec 3 DC, lorsque le ruban de ciblage désigne un AL, c'est un DC qui se substitue à lui. Vous ne pouvez pas désigner le Libero si le ruban demande un AL. Il faut qu'un DC soit explicitement désigné pour que vous puissiez faire intervenir le Libero.

Avoir un joueur spécifique dans votre équipe réduit le nombre de permutations nécessaires.

Point fort amplifié

Si les autres joueurs du poste ont le même Point fort que le joueur spécifique, la puissance du Point fort est amplifiée. Si un des deux autres joueurs partage le même Point fort que le joueur spécifique, l'effet du Point fort est dit « x2 ». Si les deux autres joueurs sont dotés du même Point fort que le joueur spécifique, l'effet du Point fort est dit « x3 ».

SOUTIEN DÉFENSIF

- ▶ **INTRAITABLE x2** : SD obligatoirement agressif et ajoutez +2 à tous vos lancers de dés.
- ▶ **INTRAITABLE x3** : SD obligatoirement agressif et ajoutez +2 à tous vos lancers de dés, un SD réussi vous donne DEF+★★★★ au lieu de +★★★.

ATTAQUE PLACÉE, LONG BALLON, CONTRE-ATTAQUE

- ▶ **ADROIT x2** : ATT+★ et en cas d'égalité après les lancers de dé, c'est vous qui l'emportez ➔ But !
- ▶ **ADROIT x3** : ATT+★★★.



EXPLOIT INDIVIDUEL

- ▶ **ADROIT x2** : si vous payez la fraicheur  ATT+★★★ et en cas d'égalité après les lancers de dé, c'est vous qui l'emportez ➔ But !
- ▶ **ADROIT x3** : si vous payez la fraicheur  ATT+★★★★.

ATTAQUE PLACÉE, LONG BALLON

- ▶ **ACCÉLÉRATEUR x2** : Soutien défensif adverse -2 à tous les lancers de dés. En cas de faute, vous pouvez décider que l'arbitre ne siffle pas et vous laissez l'**Avantage**, aucune ★ n'est ajoutée à la DEF et l'offensive se poursuit (comme pour la carte Débordement).
- ▶ **ACCÉLÉRATEUR x3** : ATT+★ et Soutien défensif adverse -2 à tous les lancers de dés. En cas de faute, vous pouvez décider que l'arbitre ne siffle pas et vous laissez l'**Avantage**, aucune ★ n'est ajoutée à la DEF et l'offensive se poursuit.

EXPLOIT INDIVIDUEL

- ▶ **ACCÉLÉRATEUR x2** : si vous payez la fraicheur  ATT+★ et Soutien défensif adverse -2 à tous les lancers de dés. En cas de faute, vous pouvez décider que l'arbitre ne siffle pas et vous laissez l'**Avantage**, aucune ★ n'est ajoutée à la DEF et l'offensive se poursuit.
- ▶ **ACCÉLÉRATEUR x3** : si vous payez la fraicheur  ATT+★ et en cas d'égalité après les lancers de dé, c'est vous qui l'emportez ➔ But ! Soutien défensif adverse -2 à tous les lancers de dés. En cas de faute, vous pouvez décider que l'arbitre ne siffle pas et vous laissez l'**Avantage**, aucune ★ n'est ajoutée à la DEF et l'offensive se poursuit.

CONTRE-ATTAQUE


- ▶ **ACCÉLÉRATEUR x2** : ATT+★★★ et en cas d'égalité après les lancers de dé, c'est vous qui l'emportez ➔ But !
- ▶ **ACCÉLÉRATEUR x3** : ATT+★★★★.


Cas particulier du double 1 : aucun modificateur, positif ou négatif, ne s'applique sur un double 1 obtenu aux dés, sauf si cela est explicitement mentionné. Obtenir un score de 4 aux dés auquel vous retranchez -2 est différent de faire un double 1.

Tous les effets de Points forts amplifiés sont récapitulés sur une Aide de jeu.

LE JOUEUR SPÉCIFIQUE N'EST PAS PLACÉ DANS SA POSITION PRÉFÉRENTIELLE

Tant qu'un joueur spécifique occupe sa position préférentielle, il apporte un avantage à l'équipe. Dans le cas contraire, non seulement il ne donne pas sa pleine mesure mais il devient un désagrément et pénalise son équipe.

Si un joueur spécifique est sur le terrain dans une position différente de celle qu'il affectionne (c'est-à-dire au milieu de 2 joueurs du même poste que lui), il est **Perturbé** .

16 Tant qu'il est **Perturbé** , un joueur spécifique perd son Point fort et votre Taille de Main est diminuée de 1 carte à l'étape de Fin de tour.

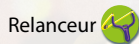
Points forts des Gardiens [optionnel]

Les Points forts des gardiens s'activent moins fréquemment que ceux des joueurs de champ mais ils peuvent se révéler décisifs.



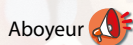
Inspiré Sur coup franc direct et penalty adverse, +1 à votre lancer de dé.

Sur coup de pied arrêté, un gardien inspiré devine où le tireur adverse a l'intention de placer le ballon.



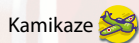
Relanceur Immédiatement après chaque Arrêt de votre gardien, piochez 1 carte puis placez 1 carte de votre main dans votre pioche et mélangez-la.



La qualité du jeu au pied d'un gardien relanceur est au-dessus de la moyenne. Il est prompt et habile pour initier les contre-attaques en transmettant le ballon à un coéquipier bien placé.



Aboyeur Pour les soutiens défensifs dans votre surface de réparation, +1 aux lancers de dés (sauf double 1).

Un gardien aboyeur hurle sans cesse des consignes à ses défenseurs.



Kamikaze Lorsque vous jouez un Soutien défensif dans votre surface désignant un DC, vous pouvez faire intervenir votre gardien à la place. Il est Intraitable et donne DEF+★★★★ si le lancer est réussi. S'il doit recevoir un  il reçoit un  à la place.

Le Soutien défensif doit explicitement désigner un DC. Si le ruban cible un AL et qu'un DC se substitue à lui, la capacité du gardien kamikaze ne peut pas s'activer.


Un gardien kamikaze est un peu fou fou, il n'hésite pas à plonger dans la mêlée, quitte à mettre en péril son intégrité physique, celle de ses adversaires ou coéquipiers.

Les Points forts des gardiens sont récapitulés sur une Aide de jeu.



Meilleur buteur & Tireur de coup de pied arrêté [optionnel]

MEILLEUR BUTEUR

Le meilleur buteur de la Ligue obtient un bonus : s'il est désigné par une offensive, son équipe gagne +★ en ATT pour la résolution de cette occasion de but.

Les jetons nombre de buts peuvent suffire à identifier le meilleur buteur. Si besoin, servez-vous du verso du jeton 1^{er} À JOUER  pour matérialiser la distinction.

Le classement est actualisé à la fin de chaque journée. Autrement dit, un joueur qui est meilleur buteur conserve le bonus jusqu'à la fin du match, même s'il est dépassé en cours de rencontre par un autre *goleador*. En cas d'égalité, personne ne profite du bonus.



Lorsqu'un but est inscrit au cours d'un match, utilisez un jeton . Ces jetons permettent de suivre l'évolution du score. Dès que la match se termine, retirez ces jetons et cumulez le nombre de buts marqués par le joueur depuis le début de la Ligue et placez le jeton Nombre de buts correspondant, par exemple .

TIREUR DE COUP DE PIED ARRÊTÉ

Dans la règle à 2, lorsque vous obtenez un coup franc direct ou un penalty, vous choisissez le tireur. En mode Ligue, cela biaise le classement du meilleur buteur.

À l'instar du capitaine, le tireur de coup de pied arrêté d'une équipe est désigné selon une règle et n'est pas librement choisi.


Règle de désignation :

1 Adroit  si plusieurs joueurs ou aucun → **2** Technique  si plusieurs joueurs ou aucun → **3** 

Si plusieurs joueurs ont des caractéristiques identiques, choisissez parmi eux.

Si besoin, vous pouvez utiliser le verso des jetons Tirage  pour distinguer le tireur de coup de pied arrêté.

Nouvelles cartes Match [optionnel]

De nouvelles cartes Match, au nombre de 9, viennent s'ajouter aux 8 cartes de base (Pressing, Attaque placée...) pour offrir encore plus de richesse stratégique. Les règles de Match sont inchangées, chaque club doit toujours choisir 14 cartes parmi toutes celles à sa disposition pour constituer sa pioche au début de chaque mi-temps. La boîte **FootClub Ligue** fournit 18 nouvelles cartes Match à chaque club (dos jaune, vert, bleu et rouge). La réserve de chaque équipe passe de 42 à 60 cartes. Pour les distinguer des cartes de base, les nouvelles cartes portent l'icone .

ULTRAS

3 EXEMPLAIRES / CLUB



À chaque fois qu'une carte ou une règle fait référence à des Supporters, considérez les Ultras comme des supporters. En revanche, ils ne peuvent pas être sélectionnés pour figurer en tribunes avant le début du match, les 5 cartes Supporters de départ sont obligatoirement des supporters « classiques » (sauf si vous avez choisi l'investissement adéquat en fin de mercato).

Époumoner les Ultras permet l'une de ces 2 capacités au choix :

- Défaussez 2 cartes et reprenez en main une carte au choix de votre défausse, sans la révéler à votre adversaire. Cette capacité peut être utilisée à n'importe quel moment, excepté pendant la résolution d'une offensive. Si vous avez moins de 2 cartes en main, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.
- Si vous venez de jouer un Tacle ou un Soutien défensif, époumoner les Ultras permet d'ajouter +4 avant de lancer les dés. Les conséquences d'un double 1 sont ignorées.

LONG BALLON

2 EXEMPLAIRES / CLUB

Le Long ballon est une carte Offensive dont la condition pour être jouée dépend des cartes de l'adversaire.

Si l'adversaire joue une carte pour récupérer le ballon identique à l'une des deux premières cartes du dessus de sa défausse, vous pouvez l'interrompre avec le Long ballon. Par exemple, il a un Tacle et un Soutien défensif sur le dessus de sa défausse et décide de jouer un Tacle de sa main. À ce moment-là, le Long ballon peut être joué. Il interrompt l'action de l'adversaire. La carte pour récupérer le ballon n'est pas résolue, elle retourne dans sa main (le Tacle dans l'exemple). Vous vous créez une occasion de but. L'étape Possession de balle prend fin et une étape Offensive débute. Déplacez le ballon sur le joueur désigné par le ruban de ciblage du Long ballon et résolvez l'offensive selon les règles habituelles.

Le Long ballon est une carte qui vous permet d'attaquer alors que vous auriez perdu le ballon. Il est redoutable contre les stratégies visant à confisquer la balle.



CHANTS DU PUBLIC

1 EXEMPLAIRE / CLUB

Vous devez avoir exactement 2 cartes Supporters en tribunes pour jouer les Chants du public. Le Kop et les Ultras comptent comme des Supporters. Cette carte peut se jouer pendant l'étape Supporters et changement ou pendant celle de Possession de balle. Elle permet de choisir jusqu'à 2 cartes Supporters de votre défausse

SOUTIEN

2 CHANTS DU PUBLIC



À jouer à l'étape Supporters et changements ou Possession de balle.

Vous devez avoir exactement 2 Supporters en tribunes pour jouer les Chants du public. Prenez jusqu'à 2 cartes Supporters de votre défausse et remettez-les en tribunes.

Fantasy 2018/19 Saison 02

dé pour le placement de son joueur désigné par l'offensive. Ensuite, vous lancez 2 dés et conservez le meilleur pour déterminer la qualité de l'alignement de vos défenseurs. Comparez votre dé à celui de votre adversaire.

➡ : l'arbitre assistant lève son drapeau et l'arbitre central siffle hors-jeu. L'offensive est annulée et votre adversaire reprend sa carte Attaque placée ou Long ballon en main (s'il a joué une Une-deux, celui-ci est perdu). Votre équipe récupère le ballon, placez-le sur votre capitaine. Une étape de Possession de balle débute.

⊖ ou ⊕ : l'arbitre ne signale pas de hors-jeu, l'offensive se poursuit. Reprenez en main la carte Piège du hors-jeu.

Vous ne pouvez jouer qu'un seul Piège du hors-jeu par offensive.

Le Piège du hors-jeu permet de récupérer le ballon sans payer de fraîcheur ni risquer de carton. Avec les cartes de base, lorsque vous échouez sur un tackle, rien ne pouvait empêcher l'adversaire d'attaquer. Le Piège du hors-jeu est un recours après un tackle raté.

et de les remettre en jeu en tribunes. Les Ultras peuvent être choisis mais pas le Kop (rappel : une fois époumoné, le kop est retourné face cachée, il ne va pas dans la défausse).

PIÈGE DU HORS-JEU

2 EXEMPLAIRES / CLUB

Le Piège du hors-jeu permet d'interrompre une offensive adverse et de récupérer le ballon. Attention, il arrive qu'un mauvais alignement de votre défense vous piège à votre propre jeu. Le Piège du hors-jeu ne fonctionne pas sur tous les types d'offensives. Il est jouable sur les Attaques placées et les Longs ballons, en revanche, il n'est pas autorisé sur les Contre-attaques et les Exploits individuels. Vous devez jouer le Piège du hors-jeu immédiatement après la carte offensive.

Selon la position du joueur de l'équipe en attaque et l'alignement des joueurs de la défense, l'arbitre assistant signale ou non le hors-jeu. Votre adversaire lance 1

POSSESSION DE BALLE

PIÈGE DU HORS-JEU

À jouer immédiatement après une Attaque placée ou un Long ballon adverse.

Vos défenseurs se placent pour mettre Hors-jeu un joueur adverse et ainsi récupérer le ballon. Votre adversaire lance 2 dés pour la position de son joueur. Lancez 2 dés pour l'alignement de vos défenseurs et conservez le meilleur. Comparez les scores obtenus et consultez la Référence Hors-jeu.

Fantasy 2018/19 Saison 03

POSSESSION DE BALLE

ALG¹ MOG² MDO³ ALD⁴ MOG⁵ MDO⁶

INTERCEPTION



Votre adversaire choisit une carte de sa main et la défausse.

L'Interception n'est possible que si votre adversaire a joué au moins une carte pour récupérer le ballon et ne lance pas d'offensive. Votre joueur désigné prend le contrôle du ballon. Parmi les 3 cartes du dessus de votre défausse, vous pouvez en choisir une et la mettre dans votre main.

Fantasy 2018/19 Saison 05

INTERCEPTION

2 EXEMPLAIRES / CLUB

Comme le Piège du hors-jeu, l'Interception permet de récupérer le ballon sans payer de fraîcheur ni risquer de carton. En revanche, il n'y a aucun aléa. Si votre adversaire a joué au moins une carte pour vous prendre le ballon et qu'à la fin de l'étape de Possession de balle, il décide de ne pas attaquer alors qu'il a le ballon, vous pouvez intercepter. Votre joueur désigné par le ruban de ciblage récupère le ballon et vous pouvez reprendre en main une carte parmi les 3 du dessus de votre défausse. Si le joueur qui a réussi l'Interception est Ratisseur, votre adversaire choisit une carte de sa main et la défausse.

• Précision #1 : l'Interception fait revenir légèrement en arrière, c'est la même étape de Possession de balle qui se poursuit. Si vous n'attaquez pas, votre adversaire pourrait lui-même jouer une Interception !

• Précision #2 : au moment de choisir l'une des 3 cartes du dessus

de la défausse, la carte Interception est en cours de résolution et n'est donc pas dans la défausse.

Si votre adversaire développe une stratégie de conservation du ballon, intégrer des Interceptions dans votre pioche représente une réponse pertinente.

UNE-DEUX

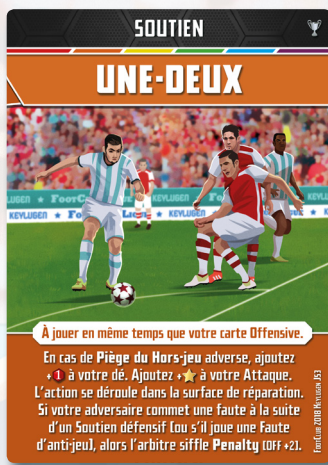
2 EXEMPLAIRES / CLUB

Le Une-deux est une carte de soutien que vous devez « coupler » avec une offensive. Autrement dit, vous devez la jouer **en même temps que votre carte offensive**. Si votre adversaire joue un Piège du hors-jeu, vos chances d'y échapper sont plus importantes, ajoutez **+1** à votre dé (à comparer avec le meilleur des 2 dés de l'adversaire). Si toutefois le Piège du hors-jeu fonctionne, votre carte Une-deux est perdue, contrairement à votre carte offensive qui retourne dans votre main.

Ajoutez **+★** à votre ATT.

Le Une-deux permet à votre **offensive** de se dérouler **directement dans la surface de réparation** adverse (normalement, ce n'est qu'à partir du second Soutien défensif que l'action se situe dans la surface). Si votre adversaire commet une faute, consécutivement à un Soutien défensif ou une Faute d'anti-jeu, vous obtenez un penalty, c'est-à-dire une offensive avec un bonus d'attaque figé à [+2].

Le Une-deux accentue la pression sur les tactiques visant à vous laisser attaquer pour mieux vous contrer.



À jouer en même temps que votre carte Offensive.

En cas de Piège du Hors-jeu adverse, ajoutez **+1** à votre dé. Ajoutez **+★** à votre Attaque. L'action se déroule dans la surface de réparation. Si votre adversaire commet une faute à la suite d'un Soutien défensif ou s'il joue une Faute d'anti-jeu, alors l'arbitre siffle **Penalty** (OFF +2).

Fantasia 2018 © Fantasy 2018

DÉBORDEMENT

2 EXEMPLAIRES / CLUB



À jouer en même temps que votre carte Offensive.

Votre adversaire ne peut pas jouer le Piège du Hors-jeu au cours de cette offensive.

Ajoutez **+★** à votre Attaque.

Lorsque votre adversaire joue un Soutien défensif, si l'arbitre est censé siffler, vous pouvez décider qu'il laisse l'Avantage. Dans ce cas, l'offensive se poursuit et aucune **+★** n'est ajoutée à la Défense.

Fantasia 2018 © Fantasy 2018

Le Débordement est une carte de soutien que vous devez « coupler » avec une offensive. Autrement dit, vous devez la jouer **en même temps que votre carte offensive**. Le Débordement vous prémunit du Piège du hors-jeu, votre adversaire n'est pas autorisé à le jouer.

Ajoutez **+★** à votre ATT.

En cas de faute adverse à la suite d'un Soutien défensif, vous pouvez décider que l'arbitre ne siffle pas et vous laissez l'Avantage. Il n'y a ni coup de pied arrêté, ni carton. L'adversaire n'ajoute aucune **+★** à sa DEF et l'offensive se poursuit.

Si votre offensive a de grandes chances d'être convertie en but, le Débordement vous garantit de pouvoir la mener à terme, sans être interrompu par une faute adverse. Le Débordement est une arme anti-Soutien défensif.



Vous êtes en défense, et à la suite d'un Soutien défensif ou d'une Faute d'anti-jeu, vous concédez un **Coup franc direct**. Lors de la résolution de ce coup franc, jouez le Mur saute juste avant de lancer votre dé. Ajoutez **+3** au dé.

Fantasia 2018 © Fantasy 2018

LE MUR SAUTE

2 EXEMPLAIRES / CLUB

Vous êtes en défense et commettez une faute, suite à un Soutien défensif ou une Faute d'anti-jeu. Vous concédez un coup franc direct, c'est-à-dire une offensive avec un bonus d'attaque figé à [+0]. Normalement, il est interdit de jouer quoi que ce soit sur un coup franc direct. La carte Le Mur saute déroge à cette règle. Vous pouvez le jouer juste avant

de lancer votre dé d'équipe en défense pour ajouter +3 au résultat de votre dé.

Le Mur saute se combine bien avec le Soutien défensif et la Faute d'anti-jeu, il vous permet de commettre des fautes à moindre risque.

FAUTE D'ANTI-JEU

2 EXEMPLAIRES / CLUB

Lorsque votre adversaire lance une offensive à [+4] (ou plus), il vous est déjà arrivé de jouer un Soutien défensif en espérant rater votre lancer de dés. En effet, en concédant un coup franc direct, de [+4], le bonus d'attaque tombe à [+0] !

La Faute d'anti-jeu est une sorte de Soutien défensif où vous ratez volontairement votre lancer de dés. La contrepartie est que votre joueur désigné par le ruban de ciblage écope d'un carton. Vous pouvez commettre la Faute d'anti-jeu à n'importe quel moment au cours de la résolution de l'offensive. Attention, si votre adversaire a joué une Contre-attaque ou un Débordement, il y a un coût supplémentaire pour déclencher la Faute d'anti-jeu : vous devez défausser aléatoirement 1 carte de votre main.

L'arbitre siffle une faute et l'offensive en cours de résolution est stoppée. Toutes les cartes jouées ainsi que les supporters époumonés sont perdus. Votre adversaire obtient un coup franc direct [+0]. Si l'action se déroule dans la surface alors l'adversaire obtient un penalty [+2].





Sanction de l'arbitre

Le Bonus d'Attaque est \leq [+2]

Lancez 2 dés :


7 et plus : sanction verbale (pas de carton)

6 ou moins : 



Double 1 : 

Le Bonus d'Attaque est \geq [+3]

Lancez 2 dés :

Comparez le résultat à la valeur du bonus d'attaque de l'offensive au moment où la Faute d'anti-jeu est commise. Si le résultat est supérieur ou égal : 

Si le résultat est strictement inférieur : 

Exemple : votre adversaire attaque à [+6] au moment où vous jouez la Faute d'anti-jeu. En lançant les 2 dés, si vous obtenez 6 ou plus, votre joueur est sanctionné d'un . Si vous obtenez 5 ou moins, votre joueur reçoit un .

PRÉCISION SUR L'ORDRE D'ARRIVÉE DES CARTES DANS LA DÉFAUSSE

L'ordre des cartes de la défausse se révèle d'une grande importance pour le Long ballon et l'Interception.

Certaines cartes nécessitent de payer un coût pour être jouées. Dans ce coût, il faut parfois défausser des cartes en jeu ou de la main. La défausse de ces cartes est toujours effectuée en premier. Ensuite, l'effet de la carte est résolu et cette carte arrive dans la défausse dans un second temps.

Exemple 1 : vous jouez un Pressing et payez la fraîcheur avec 2 cartes Supporters \Rightarrow les 2 cartes Supporters arrivent d'abord dans la défausse, puis vous récupérez le ballon avec le Pressing. La carte Pressing arrive ensuite dans la défausse, au-dessus d'une carte Supporters.

Exemple 2 : votre adversaire lance une Contre-attaque, vous jouez une Faute d'anti-jeu. Vous devez défausser une carte aléatoirement pour commettre la Faute d'anti-jeu sur une Contre-attaque : c'est une carte Tacle qui est tirée de votre main \Rightarrow le Tacle arrive dans la défausse, puis la Faute d'anti-jeu arrive ensuite et le recouvre.

Rappel : un club est autorisé à regarder les cartes de la défausse adverse, à condition de ne pas en changer l'ordre.

MODES DE JEU ALTERNATIFS

Coupe en matchs aller-retour

Ce mode consiste à organiser des demi-finales en matchs aller-retour. Utilisez les jetons Tirage.

La grande finale et la petite finale (match pour la 3^{ème} place) se déroulent en matchs aller-retour également.

Chaque club dispute 4 matchs au total.

Coupe en match unique, sur terrain neutre

Cette fois-ci, demi-finales et finales se disputent sur un seul match, sur terrain neutre.



MATCH SUR TERRAIN NEUTRE :

- 1 Aucun club ne prend le kop.
- 2 Déterminez aléatoirement le club qui engage en 1^{ère} mi-temps.
- 3 Remplacements : c'est l'équipe en possession du ballon qui doit effectuer ses changements en premier.

Chaque club dispute 2 matchs au total.

Vous pouvez mixer les 2 modes de Coupe :

- Demi-finales en matchs aller-retour.
- Petite et grande finales en match unique.

Chaque club dispute 3 matchs au total.



Ligue « rapide »

Chaque club affronte une seule fois chacun de ses 3 concurrents, sur terrain neutre.

Utilisez le calendrier des matchs allers, c'est-à-dire journée #1 à #3.

Chaque club dispute 3 matchs au total.

Pour chacun de ces modes de jeu alternatifs pour 4 clubs, débutez la partie normalement avec le mercato d'été. Par contre, il n'y a pas de mercato d'hiver.

Mode solo

Téléchargez gratuitement la règle officielle du mode solo sur les sites communautaires de référence.

CRÉDITS

Auteur : Michel «Mad Mickey» Nguyen

Illustrateur : Matthieu Martin

<http://matthieu-martin.fr/>

Pictogrammes : Pauline De Langre

Manuel de jeu : Michel Nguyen

Conception graphique : Michel Nguyen

Testeur principal : Yannick Marchal

Relecture : Fabrice Jasseron, Romain Jouve, Amandine Plaza, Nadine Roiron, Rémy Comas

Remerciements : Christophe Richard, Maxime Pellecuer, Florent Charvet, Pascal Donjon, Jeanne Bresson, Olivier Cazin, Jérémy Tevane, Philip Mercer, Georges Lorand, Julien Radisson, Stéphane Blanc, Bruno Feuilloy, Jordan Roux, Johann Girost, Samuel Irlès, Thelma et Sandrine Nguyen Lorand

TABLE DES MATIÈRES

APERÇU

Schéma général de déroulement	
Schéma détaillé	
Règles optionnelles	
Présentation des éléments de jeu	

MERCATO D'ÉTÉ

Mise en place

Matériel	
Piste d'enchères	

1^{er} Tour de recrutement

Arrivée des joueurs sur le marché	
Pose des pions	
Enchères verbales	
Plusieurs clubs sont concernés	
Un seul club est concerné	
Aucun pion, ce n'est pas un Entraîneur	
Aucun pion, c'est un Entraîneur	
Cas des gardiens	
Nombre d'entraîneurs et de gardiens	

Tours de recrutement suivants

Investissements

PHASE DES MATCHS ALLERS

Calendrier et Fiche de suivi	
Cartons, suspensions et blessures	
Suspension	
Malus défensif	
Blessure grave	

MERCATO D'HIVER

Recettes

Offres de transfert des clubs étrangers	
Transactions nationales	
Tours de recrutement	
Investissements	

2	PHASE DES MATCHS RETOURS	13
2	Fiche de sauvegarde	13
2	Aligner un joueur à un poste qui n'est pas le sien	13
3	Classement final	13
3	RÈGLES OPTIONNELLES	14
5	Progression des jeunes du centre de formation	14
5	Tables de gain d'expérience	14
5	Barème de progression	15
6	Libero, Meneur de jeu et Avant-centre	15
6	Généralités	15
6	Est placé dans sa position préférentielle	15
6	Ciblage assoupli	15
7	Point fort amplifié	16
7	N'est pas placé dans sa position préférentielle	16
8	Points forts des Gardiens	17
8	Meilleur buteur & Tireur de coup de pied arrêté	17
8	Meilleur buteur	17
8	Tireur de coup de pied arrêté	17
8	Nouvelles cartes Match	18
9	Ultras	18
9	Long ballon	18
10	Chants du public	18
10	Piège du hors-jeu	19
10	Interception	19
10	Une-deux	20
11	Débordement	20
11	Le Mur saute	20
11	Faute d'anti-jeu	21
11	Ordre d'arrivée des cartes dans la défausse	21
11	MODES DE JEU ALTERNATIFS	22
12	Coupe en matchs aller-retour	22
12	Coupe en match unique, sur terrain neutre	22
12	Ligue « rapide »	22
13	Mode solo	22

INDEX

A boyeur 17	E ffectif de départ 5	Jeton Tirage 5, 9, 10	P alier 6	R ecettes 11
Avant-centre 15	Enchères entraîneurs et gardiens 8	K amikaze 17	Pas d'enchère 6, 7	Relanceur 17
Avantage 16, 20	Enchère inversée 12	L ibero 15	Perturbé 16	S e rétracter 7
B lessure grave 11	Enchères verbales 7, 12	Long ballon 18	Piège du hors-jeu 19	Suspension 10, 11
Budget 5	Expérience 14, 15	M alus défensif 11	Pile E-G 5, 8	T errain neutre 22
C arton 10, 11	F aute d'anti-jeu 21	Meilleur buteur 17	Pile DEF / ATT 5	Tireur de coup de pied arrêté 17
Chants du public 18	Fiche de sauvegarde 13	Meneur de jeu 15	Pion enchère 6, 7, 11	Tour de recrutement 6, 12
Ciblage assoupli 15	Fiche de suivi 10	Mercato 5, 11	Piste d'enchères 6, 7, 12	Transactions nationales 12
Classement 10	Fonds suffisants 6, 7	Milieu relayeur 12	Placement en bourse 9, 11	Triangle de couleur 5
Clean sheet 14	I nspiré 17	Mur saute (le) 20	Point fort amplifié 16	U ltras 9, 18
D ébordement 20	Interception 19	O ffensif (joueur) 12	Position préférentielle 15	Une-deux 20
Défausser un pion 6, 8	Investissements 9, 13	Offres de transfert des clubs étrangers 11, 12	Poste qui n'est pas le sien 13	
Défensif (joueur) 12	J eton Nombre de buts 17	Ordre d'arrivée dans la défausse 21	Prix de base 6, 12	
Double 1 16			Progression des jeunes 14	

POINTS FORTS



DAUISIEUR

Deux jetons fraîcheur au lieu d'un



RUHUREUX

Tacle obligatoirement agressif et +1 aux lancers de (sauf double 1)



INTRAITABLE

Soutien défensif obligatoirement agressif et +1 aux lancers de (sauf double 1)



POLYVALENT

Def. polyvalent : DC ou AL ; Demi-centre : DC ou MD
Milieu relayeur : MD ou MO ; Neuf et demi : MO ou AT



AGRESSIF

Attaque placée et Contre-attaque : ATT +1
Exploit individuel : → ATT +1



ACCÉLÉRATEUR

Attaque placée : Soutien défensif adverse -1 aux lancers de
Contre-attaque : ATT +1
Exploit individuel : → ATT +1 et Soutien défensif adverse -1 aux lancers de

FootClub 2018 Nguyen Ad.15a

POINTS FORTS (suite)



AGRESSIF

Pour les Soutiens défensifs dans votre surface de réparation, +1 aux lancers de (sauf double 1)



RELANCEUR

Immédiatement après chaque Arrêt de votre gardien piochez 1 carte puis placez 1 carte de votre main dans votre pioche et mélangez-la.



INSPIRE

Sur coup franc direct et penalty adverse, +1 à votre lancer de



HAMAKAZE

Lorsque vous jouez un Soutien défensif dans votre surface désignant un DC, vous pouvez faire intervenir votre gardien à la place. Il est Intraitable et donne DEF +1 si le lancer est réussi. S'il doit recevoir un , il reçoit un à la place.



INTRAITABLE

Soutien défensif obligatoirement agressif et +1 aux lancers de (sauf double 1)



INTRAITABLE

Soutien défensif obligatoirement agressif et +1 aux lancers de (sauf double 1). Il donne DEF +1 si le lancer est réussi

FootClub 2018 Nguyen Ad.15a

POINTS FORTS (fin)



AGRESSIF

Attaque placée, Contre-attaque et Long ballon : ATT +1 et But sur Égalité
Exploit individuel : → ATT +1 et But sur Égalité



AGRESSIF

Attaque placée, Contre-attaque et Long ballon : ATT +1
Exploit individuel : → ATT +1



ACCÉLÉRATEUR

Attaque placée et Long ballon : Soutien défensif adverse -1 aux lancers de + Avantage
Contre-attaque : ATT +1 et But sur Égalité
Exploit individuel : → ATT +1 et Soutien défensif adverse -1 aux lancers de + Avantage



ACCÉLÉRATEUR

Attaque placée et Long ballon : ATT +1 et Soutien défensif adverse -1 aux lancers de + Avantage
Contre-attaque : ATT +1
Exploit individuel : → ATT +1, But sur Égalité, Soutien défensif adverse -1 aux lancers de + Avantage



PERTURBÉ

Un joueur spécifique qui n'est pas dans sa position préférentielle est Perturbé. Il perd son Point fort et votre Taille de main est diminuée de 1 carte à l'étape de Fin de tour.

FootClub 2018 Nguyen Ad.15a

REFERENCE TACLE

Votre joueur désigné tacle pour récupérer le ballon. Choisissez Tacle régulier ou agressif, lancez

7 et plus :

6 ou moins : Faute

Double 1 : Faute ; blessure du joueur tacle, il perd jusqu'à la fin de la mi-temps

Si le Tacle est **agressif** et que vous n'avez pas récupéré le ballon sur le premier lancer de , annulez le résultat et effectuez un **second lancer** de

8 et plus :

7 ou moins : Faute ; blessure du joueur tacle, il perd jusqu'à la fin de la mi-temps

Double 1 : Faute ; blessure du joueur tacle, il doit sortir et être remplacé

Si l'arbitre siffle une faute → fin de la Possession de balle.

FootClub 2018 Nguyen Ad.15a

REFERENCE SOUTIEN DEFENSIF

Votre joueur désigné empêche l'adversaire de marquer. L'action se déroule à l'entrée de la surface, en cas de faute, il y a **COUP FRANC DIRECT (OFF+0)**. À partir du **second** Soutien défensif, l'action a lieu dans la surface. Si faute il y a, c'est **PENALTY (OFF+2)**. Choisissez Soutien défensif régulier ou agressif, lancez

7 et plus : DEF +1 l'Offensive se poursuit

6 ou moins : Faute Coup franc ou Penalty

Double 1 : Faute Coup franc ou Penalty

Si le Soutien défensif est **agressif** et que vous n'avez pas augmenté votre DEF sur le premier lancer de , annulez le résultat et effectuez un **second lancer** de

8 et plus : DEF +1 l'Offensive se poursuit

7 ou moins : Faute Coup franc ou Penalty

Double 1 : Faute Coup franc ou Penalty

FootClub 2018 Nguyen Ad.15a

REF. HORS-JEU / ANTI-JEU

PIÈGE DU HORS-JEU

Comparez le meilleur de vos avec le adverse : l'arbitre siffle **Hors-jeu**, l'offensive est annulée et votre capitaine récupère le ballon. Votre adversaire reprend en main la carte offensive qu'il a jouée. Une nouvelle étape de Possession de balle débute. ou l'offensive se poursuit. Reprenez en main la carte Piège du Hors-jeu.

FAUTE D'ANTI-JEU → Coup franc (ou Penalty)

• Si le Bonus d'Attaque est de +2 ou moins, lancez

7 et plus : sanction verbale

6 ou moins :

Double 1 :

• Si le Bonus d'Attaque est de +3 ou plus, lancez et si vous obtenez un résultat supérieur ou égal au Bonus d'attaque de l'adversaire, votre joueur reçoit . Si le résultat est **strictement inférieur**,

FootClub 2018 Nguyen Ad.15a

PROGRESSION DES JEUNES

Barème de progression

Acquérir la 2^{ème} : 2 xp

Acquérir la 3^{ème} : 3 xp

Acquérir la 4^{ème} : 4 xp

Acquérir la 5^{ème} : 5 xp

Dès qu'un seuil est atteint, et cela à n'importe quel moment, retirez le nombre de xp pour gagner immédiatement +1 de façon définitive

Joueur de champ

Réussir un Tacle : 1 xp

Réussir un Soutien défensif : 1 xp

Désigné en 1^{er} sur un Pressing : 1 xp

Désigné sur une Interception : 1 xp

Marquer un but : 2 xp

DC ou AL, match intégral sans encaisser de but : 1 xp

Gardien

Repousser une offensive adverse :

• Bonus d'attaque final -1 et moins : 1 xp

• Bonus d'attaque final +0 ou +1 : 2 xp

• Bonus d'attaque final +2 ou plus : 3 xp

Match intégral sans encaisser de but : 2 xp

Hamakaze, réussir un Soutien défensif : 1 xp

FootClub 2018 Nguyen Ad.15a

REFERENCE OCCASION DE BUT

1 Équipe en Défense lance un

2 Équipe en Attaque lance un auquel elle ajoute son Bonus d'Attaque final (entre -5 et +5) et compare au dé de la Défense :

ARRÊT DE GARDIEN. Équipe en Défense prend le contrôle du ballon (capitaine). Contre-attaque possible, sinon retour à la Possession de balle.

BUT. Fin de tour. Engagement (Capitaine).

Second lancer. Le Bonus d'Attaque ne s'applique plus.

SECOND LANCER. Défense puis Attaque.

CORNER. Équipe en Attaque conserve le contrôle du ballon (joueur désigné par l'Offensive), choisit une carte de sa défausse et la reprend en main. Retour à la Possession de balle.

BUT. Fin de tour. Engagement (Capitaine).

Poteau. Nouveau second lancer.

FootClub 2018 Nguyen Ad.15a

FOOTCLUB

Beynost, France - 1^{ère} édition - 2018

FootClub Ligue est un jeu édité par KEVLUGEN.

FootClub est une marque déposée.

Tous droits réservés.

Toutes les composantes du jeu sont la propriété de KEVLUGEN.

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

<https://www.facebook.com/FootClubJeu/>

Pour toutes questions sur un point de règles :

michel.nguyen@kevlugen.com

Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés.
Fabriqué en Chine.

