



Michel 'Mad Mickey' NGUYEN



Matthieu MARTIN

FOOT CLUB



PASSION | IMMERSION | ÉMOTION



2 joueurs



10 ans et +



60 minutes

Lisez ce livret en premier si vous êtes un joueur confirmé de jeux de stratégie. Sinon, commencez par lire la règle Poussin.



Bienvenue à FootClub !

FootClub est un jeu de cartes pour 2 joueurs, où chacun prend les commandes d'une équipe de football pour remporter le match. La dimension tactique réside d'une part dans les choix de composition d'équipe et de remplacements (le coaching), et d'autre part dans le choix des cartes pour disputer la rencontre (tacle, contre-attaque, supporters...).

Afin d'éviter toute confusion :

- Un « **joueur** » est un footballeur, il peut être sur le terrain ou sur le banc de touche. Il est représenté par une carte.
- Une personne qui joue à FootClub, vous par exemple, est désignée par le terme « **club** ».

Dans le but de vous offrir un meilleur confort de lecture et une clarté exemplaire, le livret de règles est abondamment illustré d'exemples et d'images des cartes du jeu.

APERÇU

Objectif et déroulement

L'objectif est de disputer un match et de le gagner, en inscrivant au moins un but de plus que votre adversaire.

Chaque club construit son équipe au cours du **mercato**. Le mercato est le marché des transferts, la période où les transferts de joueurs ont lieu.

Pendant l'**avant-match**, chaque club décide de sa **compo d'équipe** (disposition des joueurs sur le terrain). En parallèle, il effectue ses **choix tactiques**, c'est-à-dire la façon dont son équipe va jouer, en sélectionnant les cartes qu'il va piocher en cours de match (14 cartes choisies parmi les 42 disponibles, par exemple 4 tacles, 2 contre-attaques, 3 supporters, etc.).

Le match se dispute en **2 mi-temps**. Chaque mi-temps est composée de 5 tours de jeu. Chaque tour de jeu est constitué de plusieurs étapes : pioche, possession de balle (chaque club joue des cartes alternativement pour récupérer le ballon), offensive (le club qui a le ballon peut essayer de marquer un but), remplacements, etc. La première mi-temps se termine lorsque les clubs ne peuvent plus piocher. S'ouvre alors une nouvelle phase de choix tactiques avant de s'affronter en deuxième mi-temps.

Le match se termine à la fin de la seconde mi-temps, l'équipe qui a marqué le plus de buts est déclarée vainqueur. À l'issue de la rencontre, le résultat peut être un match nul, une égalité entre les deux clubs. Dans ce cas, les clubs peuvent décider de poursuivre par une **prolongation**, et le cas échéant par une séance de **tirs au but**, afin de se départager.

Avant la partie, les clubs peuvent également opter pour une confrontation en matchs **aller-retour**. Le vainqueur est désigné sur le score cumulé des deux rencontres.

Mercato

→ Avant-match

→ 1^{ère} mi-temps

→ Mi-temps

→ 2^{de} mi-temps

Présentation des éléments de jeu

- 50 cartes Équipe, réparties en 7 postes différents.

Bloc Défensif :



Bloc Offensif :



Après avoir constitué votre effectif au cours du mercato, décidez quels joueurs débütent sur le banc et dans quel dispositif vos onze joueurs titulaires s'alignent sur le terrain. Vous pourrez effectuer des remplacements en cours de match. Vous verrez par la suite qu'à FootClub, vous n'êtes pas que l'entraîneur, vous êtes le club à part entière.

- 42 cartes Match à dos bleu et 42 cartes Match à dos rouge, réparties en 3 familles et 8 types différents.

Famille Offensive (marquer un but)



Famille Possession de balle (récupérer le ballon)



Famille Soutien (augmenter ses chances)



Chaque club dispose de son lot de 42 cartes Match. Lors de l'avant match et à mi-temps de la rencontre, chaque club sélectionnera 14 cartes parmi toutes celles disponibles pour former sa pioche. Cette phase de sélection est appelée « choix tactiques ». La victoire dépendra de la pertinence de ces choix.

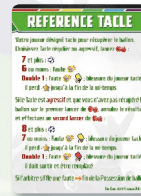
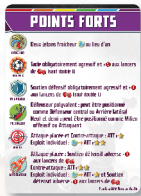
- 2 cartes Kop

Jouer à domicile, dans son stade, est un avantage. Le club qui « reçoit » choisit une des deux cartes Kops et débute le match avec cette carte en jeu.

Le kop existe en deux versions différentes, la première augmente vos chances d'inscrire un but alors que la seconde vous permet d'avoir le ballon plus souvent.



- 8 cartes Aide de jeu (2 sets de 4 cartes recto-verso)



Tous les points importants de FootClub sont récapitulés sur ces 4 cartes recto verso. Grâce à elles, vous ne devriez pas avoir besoin de consulter le livret de règle en cours de partie. Chaque club dispose de son propre set.

- 70 jetons

Fraicheur x30 Carton jaune x8 But x10 +1 étoile x6 Brassard x2 -1 étoile x8 Demi carton x6

- 2 dés classiques et 1 dé multicolore



- 24 Fiches de décompte des étoiles

Les valeurs d'Attaque et de Défense de chaque équipe sont les éléments centraux de FootClub. Ces valeurs évoluent en cours de match. Pour faciliter le suivi, chaque club les note sur cette fiche.

Mon Attaque	Sa Défense	Mon Bonus d'Attaque initial	Son Attaque	Ma Défense	Son Bonus d'Attaque initial
-	=		-	=	
-	=		-	=	
-	=		-	=	

L'ÉQUIPE

Cartes Équipe

JOUEUR DE CHAMP

En plus de son identité et de sa nationalité, un joueur est défini par les caractéristiques suivantes :

Poste : un joueur de champ évolue sur le terrain à un poste parmi Arrière latéral (abréviation AL), Défenseur central (DC), Milieu défensif (MD), Milieu offensif (MO) ou Attaquant (AT)

Niveau : un joueur de niveau ★★★★★ fait partie des meilleurs au monde à son poste.

Triangle : certains joueurs ont un triangle de couleur ici, cela indique leur appartenance à un effectif de départ lors de la mise en place d'un championnat à 4 clubs (cf. livret de règle de la boîte FootClub Ligue, à paraître prochainement).












Profil : un joueur de champ est soit Technique, soit Physique, soit Tactique.

Point fort : un joueur de champ peut être Accélérateur, Adroit, Intraitable, Polyvalent, Ratisseur ou Rugueux.







Poussin : certains joueurs ont un poussin bleu ou rouge ici, cela facilite la mise en place d'une partie en Règle Poussin (cf. livret de règle dédié).

Profil :

-  Technique : à l'aise balle au pied, capable de dribbler les joueurs adverses.
-  Physique : footballeur athlétique, puissant, fort dans les duels.
-  Tactique : bonne vision du jeu, excellent sens du placement et de l'anticipation.

Le profil de chaque joueur est à mettre en relation avec le style de l'entraîneur. Par exemple, si votre entraîneur a un style    et que vous parvenez à composer une équipe avec 3 joueurs , 2 joueurs  et 5 joueurs  (le 11^{ème} étant le gardien et il n'a pas de profil), alors votre équipe sera plus forte (cf. page 6).

Point fort :


-  Accélérateur : vif et rapide, un feu-follet.
-  Adroit : capable de placer le ballon où il veut, y compris de la tête pour certains joueurs.
-  Intraitable : véritable pilier de la défense, il est difficile de le dribbler.
-  Polyvalent : capable de jouer à 2 postes différents.
-  Ratisseur : infatigable, il harcèle les adversaires pour récupérer le ballon.
-  Rugueux : agressif, dur sur l'homme, souvent à la limite de l'irrégularité.

Le point fort a une incidence sur les actions du match. Lorsqu'une carte Match est jouée, un joueur en particulier est impliqué dans l'action. S'il est doté du point fort approprié, par exemple Intraitable pour un Soutien défensif, alors il a plus de chance de réaliser le geste juste, de briller, et peut-être de vous faire gagner !

Enfin, le niveau d'un joueur de champ est repris sur le verso de la carte, cela facilite la mise en place du mercato.

GARDIEN

Un gardien n'a ni profil ni point fort, en revanche son niveau compte en Défense (DEF), au même titre que les joueurs de champ à vocation défensive.

Le verso des cartes gardien et entraîneur est différent de celui des joueurs de champ. Au début du mercato, chaque club commence avec un binôme gardien-entraîneur dont la somme des  est égale à 8. Chaque club choisit ensuite les joueurs de champ au fur et à mesure et à tour de rôle (cf. page 24).

ENTRAINEUR

Un entraîneur n'a ni profil ni point fort, en revanche son niveau compte en Attaque (ATT), au même titre que les joueurs de champ à vocation offensive.

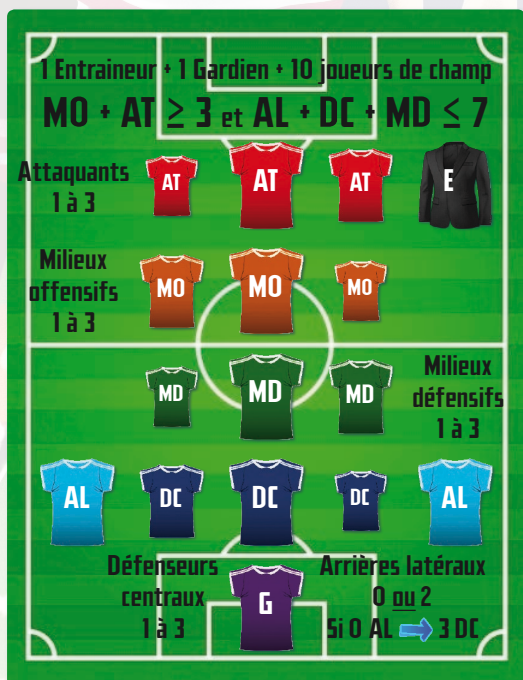
Un entraîneur a un style,    dans l'exemple ci-contre.

Ce style est en lien avec les profils des 10 joueurs de champ sur le terrain. Si cela correspond, l'équipe est dite « optimisée », elle devient plus performante (cf. page 6).



Compo d'équipe

Le football est un sport qui se pratique à 11. Une équipe est composée d'1 gardien et de 10 joueurs de champ. Sur le banc de touche se trouvent l'entraîneur et les remplaçants.



Voici les règles de compo d'équipe à respecter.

Bloc Offensif :


- Vous devez avoir au moins 1 Attaquant (AT) sur le terrain et 3 maximum ;
- Vous devez avoir au moins 1 Milieu offensif (MO) sur le terrain et 3 maximum ;
- Le nombre de vos MO + AT doit être au minimum de 3.


Bloc Défensif :



- Vous devez avoir au moins 1 Milieu défensif (MD) sur le terrain et 3 maximum ;
- Vous devez avoir au moins 1 Défenseur central (DC) sur le terrain et 3 maximum ;
- Arrières latéraux (AL) : 0 ou 2. Si vous décidez de jouer sans AL, alors vous devez obligatoirement avoir 3 DC. Il est tout à fait possible d'avoir 3 DC + 2 AL ;
- Le nombre de vos AL + DC + MD sur le terrain ne doit pas dépasser 7.





Au total, 21 compos d'équipe sont possibles.


Attaque, Défense et Optimisation

La valeur d'**Attaque** (ATT) d'une équipe est la somme des  de l'**entraîneur** (E) et des joueurs de champ à vocation offensive, c'est-à-dire **MO** et **AT**. L'ensemble de ces 3 postes est le **Bloc Offensif**. Placez toujours la carte de l'entraîneur à proximité des attaquants pour ne pas l'omettre en ATT. Une ATT élevée augmente les chances de marquer des buts.

La valeur de **Défense** (DEF) d'une équipe est la somme des  du **gardien** (G) et des joueurs de champ à vocation défensive, c'est-à-dire **AL**, **DC** et **MD**. L'ensemble de ces 4 postes est le **Bloc Défensif**. Une DEF élevée augmente les chances de ne pas encaisser de buts.

Optimisation : si les profils des 10 joueurs de champ sur le terrain correspondent exactement au style de l'entraîneur, alors l'équipe gagne le bonus d'optimisation de + en Attaque (ATT) et de + en Défense (DEF). C'est ce qui rend votre collectif supérieur à la somme des individualités, et cela est déterminant pour gagner.

ATT = somme des  MO, AT et E
 DEF = somme des  G, AL, DC et MD
 Équipe optimisée : ATT+ et DEF+

Le bonus d'optimisation n'est pas acquis de façon permanente. Par exemple, vous débutez le match en étant optimisé et bénéficiez des  supplémentaires. Lorsque vous effectuez votre 1^{er} remplacement, votre équipe n'est plus optimisée et vous perdez le bonus. Un peu plus tard dans le match, grâce à un 2nd remplacement, vous êtes à nouveau optimisé et vous récupérez le bonus.

Les règles de compo pour les infériorités numériques (carton rouge) sont présentées plus loin, en page 21.

Ci-dessous, 3 exemples de compos d'équipe avec leurs valeurs ATT et DEF.

Équipe de Fabrice

ATT = 5+3+5+5 = 18

DEF = 3+3+4+4+3

+4+3+3 = 27

Les profils des 10

joueurs de champs :

 x5

 x3

 x2

Cela correspond avec le style de l'entraîneur, l'équipe est optimisée.

En ajoutant

le bonus

d'optimisation :

ATT = 18 + 1 = 19

DEF = 27 + 1 = 28

Sur sa fiche de décompte, Fabrice note 19 dans « Mon Attaque » et 28 dans « Ma Défense ».



Équipe de Jeanne

$$\begin{aligned} \text{ATT} &= 3+3+5+4+3 \\ &+4+3 = 25 \\ \text{DEF} &= 4+4+5+3 \\ &+4 = 20 \end{aligned}$$

Les profils des 10 joueurs de champs :



Cela correspond avec le style de l'entraîneur, l'équipe est optimisée.

En ajoutant le bonus d'optimisation :

$$\begin{aligned} \text{ATT} &= 25 + 1 = 26 \\ \text{DEF} &= 20 + 1 = 21 \end{aligned}$$

Équipe de Romain

$$\begin{aligned} \text{ATT} &= 3+4+4+3+4 \\ &+3 = 21 \\ \text{DEF} &= 3+5+5+3 \\ &+3+5 = 24 \end{aligned}$$

Les profils des 10 joueurs de champs :

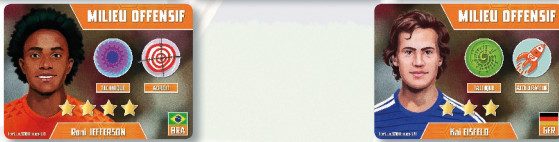


Cela correspond avec le style de l'entraîneur, l'équipe est optimisée.

En ajoutant le bonus d'optimisation :


$$\begin{aligned} \text{ATT} &= 21 + 1 = 22 \\ \text{DEF} &= 24 + 1 = 25 \end{aligned}$$



Notez que Romain joue sans AL.







Capitaine

Le Capitaine est le leader de votre équipe et endosse la responsabilité d'être le relais de l'entraîneur sur le terrain.

En accord avec votre entraîneur, vous désignez le joueur qui porte le brassard, symbolisé par le jeton .

Un entraîneur accepte comme capitaine uniquement un joueur de niveau  ou  et dont le profil correspond avec le profil préféré de son style.

Par exemple, dans l'équipe de Jeanne, le style de l'entraîneur est   . Son profil préféré est .

Jeanne a donc le choix entre Ludovic Aloé et Giorgio Mannini.

Si aucun joueur ne répond à ces critères, désignez un joueur de champ .

En pratique, à FootClub, le capitaine est celui qui a le plus souvent le ballon dans les pieds.

Joueurs Polyvalents et Double Profil



Un joueur avec le point fort Polyvalent est capable de jouer à 2 postes différents sur le terrain.

Le **Défenseur Polyvalent** peut être aligné comme Défenseur central ou comme Arrière latéral. Il peut basculer de l'un à l'autre en cours de match.



Le **Neuf et demi** peut être aligné comme Milieu offensif ou comme Attaquant. Il peut basculer de l'un à l'autre en cours de match.

Les joueurs Polyvalents diminuent les contraintes de compo d'équipe, ils apportent également de la souplesse pour les changements en cours de match.



À la place d'avoir un point fort, certains joueurs ont un **double profil**. Le joueur ci-contre est à la fois Tactique et Physique. Lorsque vous adaptez votre équipe au style de l'entraîneur, vous pouvez compter ce joueur comme Tactique ou comme Physique, ce qui augmente considérablement vos chances d'activer l'optimisation.

LE MATCH

Votre équipe est en place, prête à en découdre. Votre Milieu défensif va tacler, votre Attaquant tirer au but, vos Supporters vont chanter et pousser vos joueurs à se surpasser. Tout ceci est possible grâce aux cartes Match.

Généralités

Les cartes Match sont subdivisées en 3 familles : Possession de balle, Offensive et Soutien. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre d'exemplaires disponibles. Au total, chaque club dispose de 42 cartes Match.

POSSESSION DE BALLE	OFFENSIVE	SOUTIEN
Pressing (6) Tacle (6)	Attaque placée (4) Exploit individuel (2) Contre-attaque (3)	Supporters (8) Soutien offensif (5) Soutien défensif (8)
Les cartes Possession de balle servent à prendre le ballon à l'adversaire.	Les cartes Offensive permettent de se créer une Occasion de but.	Les cartes Soutien augmentent vos chances de marquer un but ou diminuent celles de votre adversaire de faire trembler vos filets.



Précision sur les numéros de série : les cartes Match sont numérotées de 1 à 42, précédé de **B** pour Bleu ou de **R** pour Rouge. Les cartes Équipe vont de E01 à E50, les Kops sont K01 et K02. Enfin les Aides de jeu ADJ1 à ADJ4 portent « a » pour recto et « b » pour verso.

Parmi les 42 cartes Match mises à votre disposition, sélectionnez 14 cartes pour disputer une mi-temps : ce sont vos choix tactiques. C'est au cours de cette phase des choix tactiques qu'une victoire se construit. Une fois les cartes mélangées, elles constituent votre pioche. À la mi-temps de la rencontre, vous pourrez à nouveau choisir 14 cartes en vue de la 2nde période.

Pour vous aider lors de votre 1^{ère} partie, une liste préétablie de 14 cartes est proposée en haut de la page 26.

Une mi-temps se décompose en 5 tours de jeu et se termine dès que les clubs ne peuvent plus piocher.

Dans un tour de jeu : après une bataille de Pressing et de Tacle pour récupérer le ballon, le club qui le contrôle peut se créer une Occasion de but en jouant une carte Offensive. Si un but est marqué, le tour de jeu prend fin. Sinon, la lutte pour la possession de balle recommence. De ce fait, plusieurs occasions de but sont possibles de part et d'autre dans le même tour de jeu.

Avant de dérouler le tour de jeu en page 26, voici en préambule les concepts du jeu à travers lesquels vous aurez la sensation de vivre un véritable match de foot, et oui rien que ça !

LE BALLON

À FootClub, le ballon est représenté par un dé avec 6 faces de couleurs différentes : ¹ Rouge, ² Orange, ³ Jaune, ⁴ Vert, ⁵ Bleu, ⁶ Violet. À moins d'être daltonien, ne vous servez pas de la numérotation.



Le dé multicolore est amené à être déplacé entre les cartes joueurs.

Lorsqu'un joueur a le dé multicolore posé sur lui, cela signifie que c'est ce joueur qui a le ballon entre les pieds.

Au début du match, une fois les choix tactiques effectués (c'est-à-dire lorsque les cartes Match sont sélectionnées pour disputer la mi-temps), un des deux clubs lance le ballon pour déterminer sa couleur pour l'intégralité de la mi-temps. Par exemple, le ballon est « orange » pour la 1^{ère} mi-temps.

En lien avec le ruban de ciblage, la couleur du ballon sert à désigner le ou les joueurs impliqués dans l'action qui se déroule.

Au début de la 2nde mi-temps, après les nouveaux choix tactiques, il faudra relancer le ballon. Par exemple, le ballon est « violet » pour la 2nde mi-temps.

Pendant le match, lorsque les clubs manipulent le ballon, ils doivent veiller à laisser la face de la « bonne » couleur sur le dessus.

RUBAN DE CIBLAGE

Le ruban de ciblage est la bande horizontale de 6 sections colorées et numérotées. Elle est à mettre en lien avec la couleur du ballon.

Les joueurs de champ sur le terrain sont les principaux acteurs du match. Il est important de savoir qui a le ballon dans les pieds, qui est en train d'armer une frappe, etc. C'est le ruban de ciblage qui permet de désigner le ou les footballeurs en pleine action, ceux sur lesquels la caméra fait un gros plan !

Lorsque vous jouez une carte avec un ruban de ciblage, annoncez à voix haute le joueur désigné en fonction de la couleur du ballon. **À la suite du poste, la petite lettre G signifie gauche et la petite lettre D signifie droit.**

Les rubans de ciblage sont différents pour chacune des 6 cartes Tacle. Il en est de même pour les autres cartes.

Exemple : le ballon est orange et vous jouez la carte Tacle en page précédente. La case orange indique MD_G, c'est votre Milieu défensif gauche qui se jette pour récupérer le ballon.

1^{er} cas : vous jouez avec 2 MD, votre MD_G est indiqué par la flèche orange.

2nd cas : vous jouez avec 1 seul MD. Que ce soit MD_G ou MD_D, c'est ce joueur qui est désigné.



3^{ème} cas : vous jouez avec 3 MD. Le MD central ne peut pas être désigné. Votre MD_G est indiqué par la flèche orange.

Cas particulier des Arrières latéraux : si le ruban cible un AL et que vous n'en avez pas sur le terrain, c'est un DC qui est désigné à la place. Par exemple, dans le schéma du 1^{er} cas, votre AL_D est Néstor Lázaro.



FRAICHEUR

À FootClub, la fraîcheur est une ressource représentée par les jetons . Elle se gère individuellement pour chaque joueur de champ.

Lorsqu'une équipe tombe à court de fraîcheur, il devient plus difficile pour elle de récupérer le ballon.

Juste avant le début du match, placez 2 jetons  sur les joueurs qui ont le point fort Ratsseur  et 1 seul jeton sur les autres joueurs de champ.


10

Une fois les prérequis présentés, vous êtes prêt pour appréhender les cartes Match.

Possession de balle

Au football, la bataille pour le contrôle du ballon est une âpre lutte. Pour en sortir vainqueur, cela nécessite agressivité et débauche d'énergie.

Les cartes Match « Possession de balle » sont le Pressing et le Tacle.


Avec le Pressing, vous êtes sûr de récupérer le ballon mais il coûte de la fraîcheur .


Le Tacle ne consomme pas de fraîcheur mais ne vous garantit pas de prendre le ballon à coup sûr (il y a un lancer de dés). De plus, un Tacle mal maîtrisé peut entraîner une sanction de l'arbitre et une blessure du joueur adverse.

LE PRESSING

Le Pressing est un déplacement coordonné de 2 joueurs (ou plus), qui viennent harceler le porteur de balle adverse pour le déposséder du ballon.

De ce fait, le ruban de ciblage du Pressing désigne 2 joueurs. Annoncez à voix haute quels sont vos 2 joueurs qui exercent le Pressing.

Retirez 1 jeton  à chacun de ces 2 joueurs (vous ne pouvez pas retirer 2 jetons sur le même joueur). Puis, prenez le **ballon** (c'est-à-dire le dé multicolore) et posez-le **sur votre joueur nommé en 1^{er}**.

Exemple : le ballon est rouge et vous jouez le Pressing ci-contre. Retirez 1 jeton  de votre AT_D et de votre MO_G. Prenez le ballon et donnez-le à votre AT_D, en laissant la face rouge au-dessus.

Si vous ne pouvez pas payer la fraîcheur , alors vous ne pouvez pas jouer la carte Pressing.

Votre adversaire peut jouer une carte Pressing ou Tacle pour reprendre le contrôle du ballon.



LE TACLE





Le Tacle est une glissade destinée à prendre le ballon à l'adversaire avec le pied.

Le tacleur est désigné par le ruban de ciblage de la carte Tacle. **Le tacle est le joueur** de l'équipe adverse qui a le ballon dans les pieds, autrement dit, celui **qui a le ballon posé sur sa carte**. Cela a une importance en cas de blessure.




Lorsque vous jouez un Tacle, annoncez à voix haute lequel de vos joueurs est en train de prendre son élan pour tacle, puis décidez si le Tacle est **régulier** ou **agressif**. Le principe est qu'avec un Tacle agressif, vous augmentez vos chances d'avoir le ballon. En effet, si votre 1^{er} lancer de dés est un échec, vous avez une seconde chance. Un Tacle régulier ne dispose que d'un seul et unique lancer. En revanche, **sur le 2nd lancer de dés d'un Tacle agressif, vous recevez un carton jaune en cas d'échec**. C'est même un carton rouge si vous obtenez un double 1 !



Lancez 2 dés :

7 et plus : le tacle est réussi, votre joueur prend le ballon .

6 ou moins : l'arbitre siffle une faute  et sanctionne verbalement.

Double 1 : l'arbitre siffle une faute  et sanctionne d'un carton jaune .


 Le joueur tacle subit une blessure légère, il perd  jusqu'à la fin de la mi-temps.
Placez un jeton  sur sa carte.

Si votre joueur reçoit un carton jaune, prenez un jeton  et posez-le sur sa carte. Si c'est le 2nd carton jaune reçu par ce joueur au cours du même match, alors le carton devient rouge. Cela produit les mêmes conséquences qu'un carton rouge direct : votre joueur est expulsé et laisse ses partenaires en infériorité numérique (cf. page 21). Il n'y a pas de jeton  en effet, la carte joueur est tout simplement retirée.




Si vous avez choisi un **Tacle régulier**, cela s'arrête là.

Par contre, si vous avez choisi un **Tacle agressif** et que vous n'avez pas réussi à prendre le ballon sur le lancer de dés, alors le résultat est annulé et vous lancez les dés une seconde fois.


Attention, cette fois-ci, les risques sont plus élevés. Non seulement il est plus difficile de prendre le ballon, mais en plus, si vous échouez, l'arbitre sort le carton à coup sûr ! Et contrairement au premier lancer, vous pouvez recevoir un carton rouge direct.

8 et plus : le tacle est réussi, votre joueur prend le ballon .

7 ou moins : l'arbitre siffle une faute  et sanctionne d'un carton jaune .

 Le joueur tacle subit une blessure légère, il perd  jusqu'à la fin de la mi-temps.
Placez un jeton  sur sa carte.


Double 1 : l'arbitre siffle une faute  et sanctionne d'un carton rouge .



 Le joueur tacle subit une blessure grave, il ne peut pas poursuivre le match, il rentre aux vestiaires pour être soigné. Il peut être remplacé (sauf si les 3 changements ont déjà été effectués).


En cas de blessure (grave ou légère), une phase exceptionnelle de remplacement a lieu immédiatement (cf. page 20). Si le joueur tacle est remplacé, déplacez le ballon sur le capitaine de l'équipe.

Si vous avez choisi un **Tacle agressif** et que le premier lancer de dés aboutit à un coup de sifflet de l'arbitre, le **second lancer de dés est obligatoire**.

Si vous oubliez d'annoncer vouloir faire un Tacle agressif avant de lancer les dés, vous ne pouvez pas revenir en arrière. **Par défaut, un Tacle est régulier**.

1^{er} cas : le tacle est réussi  déplacez le ballon sur votre joueur et l'Étape de Possession de balle continue. Votre adversaire peut jouer une carte Pressing ou Tacle pour reprendre le contrôle du Ballon.

2nd cas : l'arbitre siffle   cela met fin à l'Étape Possession de balle (cf. page 27). **Vous ne pouvez pas jouer une nouvelle carte Pressing ou Tacle**. L'équipe adverse garde le contrôle du ballon. Le ballon reste sur la carte du joueur tacle.

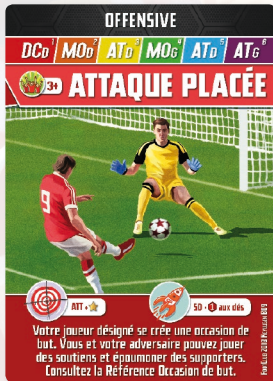
Joueur Rugueux  lorsqu'un Tacle est effectué par un joueur Rugueux, il est **obligatoirement agressif**. Ajoutez **+1** au résultat obtenu aux dés de chaque lancer (excepté sur un double 1).

Occasion de but

Pour remporter le match, il faut marquer un but de plus que l'adversaire.

LES 3 FAÇONS DE MARQUER UN BUT

À FootClub, il y a 3 façons d'inscrire un but, ce sont les 3 cartes « Offensive ». Une carte Offensive permet de se créer une Occasion de but.



C'est le résultat d'une action construite, d'un mouvement collectif où le ballon circule entre vos joueurs.



Un joueur seul se crée une occasion à la suite d'une série de dribbles, d'un tir de loin ou d'un geste acrobatique.



Votre adversaire attaque, se livre et se dégarmit en défense. Vous le repoussez et en profitez pour contrer.

Prérequis pour se créer une occasion de but :

- Avoir le ballon
- Jouer une carte Offensive

Une condition figurant en haut à gauche de la carte est nécessaire pour jouer chaque type d'Offensive :

- **Attaque placée** : vous devez avoir au **minimum 3** cartes Supporters 🍷 en tribunes (cf. pages 15 et 23).
- **Exploit individuel** : vous devez avoir au **maximum 3** cartes Supporters 🍷 en tribunes.
- **Contre-attaque** : vous devez subir une **Offensive adverse qui ne se concrétise pas par un But** mais par un Arrêt du gardien 🧤. La Contre-attaque n'a aucune condition en nombre de Supporters.

Lorsque vous jouez une carte Offensive, annoncez à voix haute quel est le joueur désigné par le ruban de ciblage et déplacez le ballon sur sa carte. Si vous marquez, le buteur, ce sera lui.

BONUS D'ATTAQUE INITIAL

Les chances de marquer un but dépendent de la valeur d'Attaque (ATT) d'une équipe comparativement à la valeur de Défense (DEF) de l'équipe adverse.



Chaque équipe a une valeur de Bonus d'Attaque initial, qui est le résultat d'une soustraction.

$$\text{Bonus d'Attaque initial} = \text{ATT de l'équipe} - \text{DEF de l'équipe adverse}$$

Chaque club calcule et note les valeurs obtenues sur sa fiche de décompte des étoiles.

Plus ce bonus est élevé et plus les chances de marquer sont grandes. Le bonus d'attaque initial peut avoir une valeur positive ou négative.


PRINCIPE DE RÉSOLUTION D'UNE OCCASION DE BUT

- 1 Le club en Défense lance un dé  (un seul) en premier.
- 2 Le club en Attaque lance un dé  auquel il ajoute son bonus d'attaque et compare au dé de la Défense.



Arrêt du gardien : le ballon est récupéré par le club en défense. Le gardien relance vers le capitaine, déplace le ballon sur la carte du capitaine. La Contre-attaque est possible, sinon, une nouvelle étape de Possession de balle débute. Le club dont l'Offensive vient d'échouer peut jouer un Pressing ou un Tacle pour reprendre le ballon.



But : prenez un jeton But  et placez-le sur le buteur. Le tableau d'affichage du stade se met à jour pendant que le speaker annonce le but ! L'équipe qui vient d'encaisser le but donne l'engagement. Mettez le ballon sur son capitaine.




Second lancer : chaque club relance un dé et c'est toujours le club en défense qui lance en premier. Cette fois-ci, le club en attaque n'ajoute pas son bonus d'attaque.



Corner : le club qui attaque conserve le ballon, il reste sur le joueur désigné par le ruban de l'Offensive. Même si le club en défense a une Contre-attaque en main, il ne peut pas la jouer. Par ailleurs, le **club qui attaque choisit une carte Match de sa défausse et la reprend en main**. Une nouvelle étape de Possession de balle débute. Le Corner signifie que le club « attaquant » garde le ballon mais il n'est pas une Offensive par lui-même. Pour marquer, il faut jouer à nouveau une carte Offensive (qui peut être la carte que vous venez de prendre dans votre défausse !).



But : prenez un jeton But  et placez-le sur le buteur. Le tableau d'affichage du stade se met à jour pendant que le speaker annonce le but ! L'équipe qui vient d'encaisser le but donne l'engagement. Mettez le ballon sur son capitaine.



Poteau : nouveau second lancer.

Astuce pour le nombre de dés à lancer : 1 club lance 2 dés (tacle ou soutien défensif) ou 2 clubs lancent 1 dé chacun (offensive).

DU BONUS D'ATTAQUE INITIAL AU BONUS D'ATTAQUE FINAL

Avant de passer à l'étape de lancer de dé, chaque club peut augmenter sa valeur d'ATT ou de DEF en jouant des cartes de Soutien de sa main ou en époumonant des Supporters de ses tribunes.

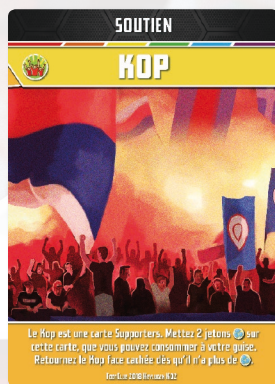
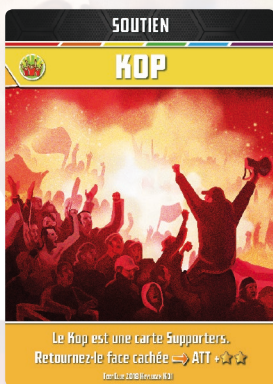
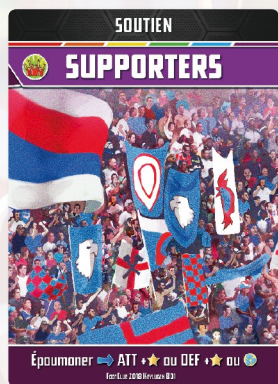
Chaque club agit librement jusqu'à l'acceptation d'un bonus d'attaque final par les 2 protagonistes. C'est ce bonus qui est ajouté au résultat du dé obtenu par le club en attaque. Il n'est pas nécessaire de noter la valeur du bonus d'attaque final (qui est borné entre -5 et +5, cf. Règle de l'Exploit, page 18), il ne sert que pour l'Offensive en cours.

Le club en défense doit attendre le feu vert de son adversaire avant de lancer le dé. Une fois le dé lancé, il est interdit de modifier la valeur du bonus d'attaque.

Supporters et Kop

Les Supporters et le Kop chantent, encouragent, ils sont le 12^{ème} homme de l'équipe.

Chaque club débute le match avec 5 cartes Supporters déjà posées en jeu, dans une zone appelée les tribunes. Le club qui joue à domicile choisit l'une des deux cartes Kops et commence le match avec cette carte en tribunes, avec les autres Supporters.



Vous pouvez booster momentanément votre équipe en époumonant un Supporter. L'action d'époumoner un Supporter consiste à le prendre des tribunes et de le déplacer dans la défausse.

En contrepartie, vous augmentez votre valeur d'ATT ou de DEF pour l'Offensive en cours, ou bien cela vous permet de payer de la fraîcheur au moment où vous en avez besoin.

Les ★ ou ainsi gagnés ne peuvent pas être stockés, ils doivent être consommés immédiatement.

Contrairement aux Supporters, une fois époumoné, le Kop ne va pas dans la défausse, il reste en tribunes mais est mis face cachée. Le Kop compte comme une carte Supporters mais n'en a pas les mêmes capacités. La 1^{ère} version donne ATT+★ et la 2^{ème} version donne 2 jetons.

Chaque club peut époumoner 3 Supporters au maximum (Kop inclus) par Offensive.

La gestion du nombre de Supporters est un point clé à FootClub. Manquer de Supporters peut se révéler très préjudiciable. N'époumoner pas tous vos Supporters dès le début du match, vous pourriez le regretter par la suite.



Précisions :

- Il n'est pas possible de jouer une carte Supporters et de l'époumoner directement de sa main, elle doit d'abord être mise en tribunes.
- Vous pouvez payer de la fraîcheur en époumonant un Supporter même si votre joueur a toujours son jeton.
- La condition du nombre de Supporters pour jouer une carte Offensive (≥ 3 pour l'Attaque placée ou ≤ 3 pour l'Exploit individuel) est vérifiée uniquement au moment précis où la carte est jouée.

Exemple : vous avez 3 Supporters en tribunes. Vous avez parfaitement le droit de jouer une Attaque placée puis d'époumoner vos 3 Supporters pour ajouter +★ à votre ATT.

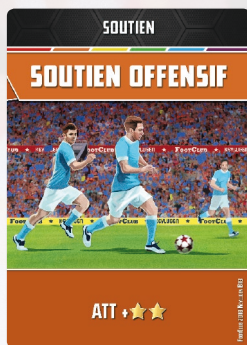
Soutien offensif

Le Soutien offensif est l'aide qu'apportent un ou plusieurs coéquipiers à votre joueur désigné par l'Offensive. Cela peut être un point d'appui pour un « une-deux », un appel qui embarque un défenseur ou même une position qui masque le gardien adverse.

En jouant une carte Soutien offensif, votre ATT est augmentée de +☆☆ pour la résolution de cette Offensive.

Il n'y a pas de limite, vous pouvez en jouer autant que vous voulez.

Par rapport aux Supporters qui sont polyvalents, le Soutien offensif est spécialisé et son effet est plus puissant, il donne +☆☆ mais en ATT uniquement.



Soutien défensif

Le Soutien défensif (SD) est un geste technique à la limite de la régularité pour gêner l'adversaire et l'empêcher de marquer. Obstruction, coup d'épaule, tirage de maillot, croc-en-jambe... Faute ou pas, c'est à l'appréciation de l'arbitre.

Le Soutien défensif permet d'ajouter +☆☆ en DEF, mais contrairement au Soutien offensif qui est automatique, **le Soutien défensif nécessite de réussir un lancer de dés**, sur un modèle similaire au Tacle. En cas d'échec, cela peut offrir un Coup franc direct à l'équipe adverse, voire même un Penalty.

Comme pour le Tacle, avant de lancer les dés, vous devez choisir **régulier** ou **agressif**. Un Soutien défensif régulier a statistiquement moins de chance d'être efficace mais le risque de recevoir un carton est quasiment nul.

Lancez 2 dés :



7 et plus : ajoutez +☆☆ à votre DEF, l'Offensive se poursuit.

6 ou moins : l'arbitre siffle une faute 🟡 et sanctionne verbalement.

Coup franc direct (1^{er} SD) ou Penalty (2nd SD et plus).

Double 1 : l'arbitre siffle une faute 🟡 et sanctionne d'un carton jaune 🟡.

Coup franc direct (1^{er} SD) ou Penalty (2nd SD et plus).

Si votre joueur reçoit un carton jaune, prenez un jeton 🟡 et posez-le sur sa carte. Si c'est le 2nd carton jaune reçu par ce joueur au cours du même match, alors le carton devient rouge. Cela produit les mêmes conséquences qu'un carton rouge direct : votre joueur est expulsé et laisse ses partenaires en infériorité numérique (cf. page 21). Il n'y a pas de jeton 🟡 en effet, la carte joueur est tout simplement retirée.

Si vous avez choisi un **Soutien défensif régulier**, cela s'arrête là.

Par contre, si vous avez choisi un **Soutien défensif agressif** et que vous n'avez pas ajouté d'☆☆ à votre DEF sur le lancer de dés, alors le résultat est annulé et vous lancez les dés une seconde fois.

Attention, le risque augmente. Il est plus difficile d'augmenter votre DEF et en cas d'échec, l'arbitre sort le carton à coup sûr ! Et contrairement au premier lancer, vous pouvez recevoir un carton rouge direct.

8 et plus : ajoutez +☆☆ à votre DEF, l'Offensive se poursuit.

7 ou moins : l'arbitre siffle une faute 🟡 et sanctionne d'un carton jaune 🟡.

Coup franc direct (1^{er} SD) ou Penalty (2nd SD et plus).

Double 1 : l'arbitre siffle une faute 🟡 et sanctionne d'un carton rouge 🟡.

Coup franc direct (1^{er} SD) ou Penalty (2nd SD et plus).

Si vous avez choisi un **Soutien défensif agressif** et que le premier lancer de dés aboutit à un coup de sifflet de l'arbitre, **le second lancer de dés est obligatoire**.

Si vous oubliez d'annoncer vouloir faire un Soutien défensif agressif avant de lancer les dés, vous ne pouvez pas revenir en arrière. **Par défaut, un Soutien défensif est régulier**.

Contrairement au Tacle, le Soutien défensif n'entraîne pas de blessure.

Coup de pied arrêté

Il n'y a pas de limite au nombre de Soutiens défensifs joués mais le risque augmente à partir du second. **Terminez la résolution d'un Soutien défensif avant d'en jouer un autre, si l'offensive se poursuit**. Il faut imaginer que l'action se déroule aux abords de la surface de réparation, à une vingtaine de mètres des buts lorsque le 1^{er} Soutien défensif est joué. Ensuite l'action se rapproche des buts, elle pénètre dans la surface à partir du 2nd Soutien défensif.



À FootClub, le Soutien défensif est la carte la plus difficile à appréhender. En effet, en cas de faute (échec lors du lancer de dés), l'arbitre siffle, arrête le jeu et sanctionne l'équipe qui défend (coup franc direct ou penalty). Par conséquent, la carte **Attaque placée ou Exploit individuel qui a été jouée est stoppée, elle ne sera jamais résolue**. Notez que sur une **Contre-attaque**, le **Soutien défensif n'est pas autorisé** (cette précision apparaît sur la carte Contre-attaque).

En lieu et place de la carte Offensive jouée initialement, il s'agit de résoudre le coup de pied arrêté qui s'ensuit.

Si une seule carte Soutien défensif est jouée au cours de cette Offensive, ce coup de pied arrêté est un coup franc direct. Si plus d'une carte Soutien défensif sont jouées, alors ce coup de pied arrêté est un penalty.

Un coup de pied arrêté est une Offensive un peu particulière. Les valeurs respectives d'ATT et de DEF des équipes n'ont plus d'importance. En effet, pour un coup franc direct à l'entrée de la surface, un mur de joueurs se dresse à 9,15 m du ballon, ensuite c'est le talent du tireur ou du gardien qui fait la différence. Ce mano à mano est encore plus frontal sur un penalty.

Dans les deux cas, le schéma tactique comme les valeurs collectives de chaque équipe sont mis de côté. **Un coup de pied arrêté est une Offensive dont le bonus d'attaque est figé. Aucun Supporter ne peut être époumoné, aucun Soutien, offensif ou défensif, ne peut être joué. L'équipe en défense lance directement le dé.**

- Le **Coup franc direct** est une **Offensive à [+0]** en bonus d'attaque final.
- Le **Penalty** est une **Offensive à [+2]** en bonus d'attaque final.

La résolution d'un coup de pied arrêté répond aux mêmes règles que pour une occasion de but « classique ». Cela aboutit à un arrêt du gardien, un corner ou un but comme décrit en page 14. Il peut tout à fait se produire une Contre-attaque après un penalty.

Point important : lorsque l'arbitre siffle un coup de pied arrêté, la carte Offensive jouée n'est pas résolue. Tous les Supporters époumonés ainsi que les Soutiens offensifs et défensifs joués sont perdus.

Au final, le Soutien défensif est une arme à double tranchant. Par exemple, le bonus d'attaque est actuellement de [-1], vous jouez un Soutien défensif pour le descendre à [-3], mais si vous échouez, il se retrouve à [+0], ou même à [+2] !

Ordre des annonces

Dès qu'une carte Offensive est jouée, les clubs se réfèrent à leur fiche de décompte d'étoiles pour annoncer à voix haute le bonus d'attaque initial.

Ensuite, chaque club est libre de faire les choses dans l'ordre qu'il veut. Époumoner 1 Supporter et attendre de voir comment l'adversaire réagit ou en époumoner 3 d'un seul coup, tout est possible. Il en va de même pour les cartes de Soutien.

La seule règle stricte à respecter : **le club qui défend ne lance pas le dé tant qu'il n'a pas le feu vert formel de son adversaire.**

POINTS FORTS CONCERNÉS PAR LES OFFENSIVES

SOUTIEN DÉFENSIF



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

Joueur **Intraitable** : le Soutien défensif est **obligatoirement agressif**, ajoutez +1 au résultat obtenu aux dés de chaque lancer (excepté sur un double 1).

ATTAQUE PLACÉE



AIT +★



SD aux dés

Joueur **Adroit** : ajoutez immédiatement +★ à votre ATT.

Joueur **Accélérateur** : tous les lancers de dés pour des Soutiens défensifs adverses se font avec un malus de -1.

CONTRE-ATTAQUE



AIT +★



AIT +★

Joueur **Adroit** : ajoutez immédiatement +★ à votre ATT.

Joueur **Accélérateur** : ajoutez immédiatement +★★ à votre ATT.

EXPLOIT INDIVIDUEL



AIT +★★



AIT +★ et SD aux dés

Joueur **Adroit** : dépensez de ce joueur ou époumonez un Supporter pour ajouter +★★ à votre ATT. Ceci doit être décidé immédiatement après avoir joué l'Exploit individuel.

Joueur **Accélérateur** : dépensez de ce joueur ou époumonez un Supporter pour ajouter +★ à votre ATT et imposer un malus de -1 au score obtenu aux dés pour les Soutiens défensifs adverses. Ceci doit être décidé immédiatement après avoir joué l'Exploit individuel.

Être **Adroit** ou **Accélérateur** ne procure aucun avantage sur un Coup de pied arrêté.

Obtenir un score de 3 aux dés auquel vous retranchez -1 est différent de faire un double 1.

RÈGLE DE L'EXPLOIT

Le football réserve la glorieuse incertitude du sport. Il arrive qu'un joueur trouve le moyen de tirer à côté alors qu'il est seul devant une cage vide. Au contraire, certains buts sont marqués à la suite d'un coup de chance incroyable ou d'une bourde monumentale du gardien.

Le Bonus d'Attaque final est toujours compris entre [-5] et [+5].

S'il est de [-6] ou moins, il est remonté à la valeur plancher de [-5].

S'il est de [+6] ou plus, il est ramené à la valeur plafond de [+5].

De ce fait, lorsqu'une Offensive est résolue, il y a toujours une tension lors du lancer de dé.



18



Attention, **cette règle s'applique au bonus d'attaque final uniquement.** Le bonus d'attaque initial peut tout à fait être de [-12] ou de [+8].

Remplacements

Les valeurs ATT et DEF ne sont pas figées, elles évoluent en cours de match avec les remplacements de joueurs. Les bonus d'attaque initiaux sont modifiés en conséquence.

Bien souvent, c'est le score qui dicte la conduite à tenir en terme de changements. Si vous menez au score, il est plus sécurisant de sortir un joueur offensif et de faire entrer un joueur défensif. Si vous êtes mené, vous prendrez plus de risque en faisant le choix inverse. Un bon coaching peut renverser le cours du match.

Un joueur entrant arrive avec un jeton fraîcheur . Si son point fort est Ratisseur , il arrive avec 2 jetons.

Boost de fin de match : un joueur qui entre en fin de match (dans les 2 derniers tours de la 2^{de} mi-temps, cf. page 26) gagne + jusqu'à la fin de la rencontre. Mettez un jeton  sur sa carte. En effet, les autres joueurs sont fatigués, un joueur frais apporte un boost à son équipe.



Après un remplacement, actualisez les valeurs ATT et DEF, sans oublier de vérifier l'optimisation de l'équipe.

Chaque club peut effectuer jusqu'à 3 remplacements par match. Il est possible de faire un seul remplacement à la fois ou plusieurs d'un seul coup. Un joueur sorti ne peut pas revenir en jeu.

Avec 3 remplacements, une équipe peut basculer d'une formation extrêmement défensive à une formation extrêmement offensive, et vice-versa.

Exemple : l'équipe de Fabrice est optimisée, elle a ATT 19 et DEF 28.


À droite, l'équipe de Fabrice après 3 changements. Par rapport au style de l'entraîneur, il y a un joueur tactique en trop au détriment d'un joueur technique. L'équipe perd son bonus d'optimisation. Les nouvelles valeurs d'Attaque et de Défense deviennent ATT 27 et DEF 18. Si les 3 changements ont lieu en fin de match, l'ATT monte à 30.

Le diagramme illustre les remplacements de joueurs sur un terrain de football. Les joueurs sont représentés par des cartes individuelles avec leurs positions et statistiques. Les flèches rouges indiquent les entrées et sorties de joueurs. Les flèches vertes indiquent des changements de position ou de rôle.


Cartes de joueurs et positions :

- ENTRAÎNEUR** : Fabrice (5 étoiles, 2 jetons fraîcheur)
- ATAQUANT** : Idriss Elstawi (2 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Idriss Elstawi (2 étoiles, 1 jeton fraîcheur)
- MILIEU OFFENSIF** : Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur)
- MILIEU DÉFENSIF** : Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur)
- ARRIÈRE LATÉRAL** : Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur)
- DÉFENSEUR CENTRAL** : Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur)
- ARRIÈRE LATÉRAL** : Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur)
- GARDIEN** : Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur), Mehdi Benatia (3 étoiles, 1 jeton fraîcheur)

Permutations

Une fois le match commencé, la couleur du ballon est connue. En fonction des cartes en main, il peut être judicieux de permuter la position de 2 joueurs du même poste. En effet, pour être désigné par un ruban de ciblage, le joueur doté du « bon » point fort ou disposant encore de  gagne à être du « bon » côté.

Chaque club peut faire **une et une seule Permutation par tour** (cf. page 26).


Réorganisation : une permutation ne concerne que 2 joueurs **actuellement** au même poste. C'est en procédant à **un remplacement** que vous obtenez le **droit de réorganiser** votre équipe. Une réorganisation permet de faire **autant de permutations que souhaité** et permet de **changer le poste** occupé par les joueurs polyvalents .



Cartons

DEUX CARTONS JAUNES = UN CARTON ROUGE



Lorsqu'un joueur reçoit un carton jaune, placez un jeton  sur sa carte. Si ce même joueur reçoit un 2nd carton jaune plus tard dans le match, cela se transforme en un carton rouge. Il est expulsé et laisse ses coéquipiers en infériorité numérique. La conséquence est identique si un joueur reçoit un carton rouge direct (double 1 sur un 2nd lancer de dés lors d'un Tacle ou d'un Soutien défensif agressif).



Au minimum, une équipe est de 8 joueurs. Si vous recevez un 4^{ème} carton rouge, le match est arrêté et vous perdez 3-0 sur tapis vert, peu importe le tableau d'affichage à cet instant du match.

REMPLACEMENT APRÈS UN CARTON

Normalement, au cours du tour de jeu, les remplacements ont lieu lors de l'Étape 2 Supporters et changements (cf. page 26). **Lorsque l'arbitre sort un carton**, qu'il soit jaune ou rouge, cela ouvre droit à une **étape exceptionnelle de remplacement** pour que les équipes puissent se réorganiser. Les changements opérés comptent dans la limite de 3 par match. Si vous ne faites pas de changement, vous ne pouvez pas faire de permutation.

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 . Cette perte d' est le Malus défensif.

3 cartons jaunes → DEF - ; 4 cartons jaunes → DEF - ; 5 cartons jaunes → DEF - ; etc.

INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Lorsque vous jouez en infériorité numérique, vous devez respecter les règles de compo page 5, mais vous pouvez faire des remplacements en « enlevant » le poste de votre choix.

En infériorité numérique, vous perdez automatiquement l'optimisation.

Exemple d'infériorité n°1 :



En infériorité, il est possible de jouer avec **un seul Arrière latéral**.

Dans cet exemple, si le ruban d'une carte cible ALG, c'est l'unique AL qui est alors désigné, Marcus Sidwell en l'occurrence.

Exemple d'infériorité n°2 :



En infériorité, il est autorisé de jouer **sans aucun joueur à un poste**.

Ci-contre, l'équipe évolue sans MO.

Si ce poste manquant est désigné par le ruban de ciblage, faites alors comme si la couleur du ballon est celle immédiatement à droite, jusqu'à ce que le ciblage soit possible.

Exemples :



Le ballon est jaune et il n'est pas possible de désigner un MO. Faites comme si le ballon était vert.



Le ballon est bleu. Faites comme si le ballon était rouge.

9
LES 11 CLASSÉS
Le classement des joueurs est basé sur leur performance globale, leur efficacité et leur présence sur le terrain.

8
SCHEMATA DI INTENSITÀ
Les schémas d'intensité définissent le niveau de jeu et les zones de jeu privilégiées.

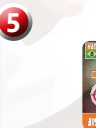


7
REFERENCE TACTIC
La tactique de référence est le schéma de base sur lequel s'appuie l'équipe.



8

POSIZIONE	VALORE	POSIZIONE	VALORE	POSIZIONE	VALORE
1	10	1	10	1	10
2	9	2	9	2	9
3	8	3	8	3	8
4	7	4	7	4	7
5	6	5	6	5	6
6	5	6	5	6	5
7	4	7	4	7	4
8	3	8	3	8	3
9	2	9	2	9	2
10	1	10	1	10	1



1



7



3



8

POSIZIONE	VALORE	POSIZIONE	VALORE	POSIZIONE	VALORE
1	10	1	10	1	10
2	9	2	9	2	9
3	8	3	8	3	8
4	7	4	7	4	7
5	6	5	6	5	6
6	5	6	5	6	5
7	4	7	4	7	4
8	3	8	3	8	3
9	2	9	2	9	2
10	1	10	1	10	1



REFERENCE TACTIC
La tactique de référence est le schéma de base sur lequel s'appuie l'équipe.



9

6



4

DIVIDIMENTO IN TEMPI
Le dividement en temps est la répartition des actions de jeu au cours d'une rencontre.

PUNTI SU BATTI
Les points sur batti sont les actions de jeu effectuées par les joueurs.

ZONES DE JEU : VUE D'ENSEMBLE

Schéma global de la table de jeu ci-contre.

Définition des zones

- 1 Terrain** : c'est la pelouse sur laquelle le match est disputé, elle englobe les 11 joueurs de chaque équipe.
- 2 Banc de touche** : c'est ici que sont placés l'entraîneur et les joueurs remplaçants. Les cartes des remplaçants sont mises sous la carte Entraîneur de façon à former une pile. À tout moment, un club peut consulter le contenu de son banc de touche mais pas celui de son adversaire.
- 3 Pioche** : ce sont les cartes Match sélectionnées lors des choix tactiques. Elles sont mélangées et placées dans une pile face cachée (verso apparent) qui va constituer la pioche pour une mi-temps. Lorsque les clubs ne peuvent plus piocher, l'arbitre siffle la fin de la mi-temps.
- 4 Main** : la main est composée des cartes qu'un club tient dans ses mains.
- 5 Défausse** : une carte Match est jouée de la main et elle est 'résolue', c'est-à-dire qu'elle produit son effet (ex : un Pressing permet de prendre le contrôle du ballon). Une fois résolue, la carte Match est mise dans la défausse, face visible (recto apparent). La dernière carte jouée est placée au-dessus de la pile. À tout moment, un club peut consulter le contenu de sa défausse ou celle de son adversaire, à condition de ne pas mélanger l'ordre des cartes.
- 6 Tribunes** : la carte Supporters est la seule carte Match qui peut être mise en jeu et rester sur la table (les autres vont directement à la défausse lorsqu'elles sont jouées). Lorsqu'une carte Supporters est jouée, elle quitte la main et est posée sur la table dans la zone appelée tribunes. Un Supporter reste en tribunes tant qu'il n'est pas époumoné. Une fois époumoné, il produit son effet (ex : ajouter +★ à votre Attaque) et est déplacé des tribunes vers la défausse. Chaque club débute le match avec 5 cartes Supporters directement mises en tribunes. L'équipe qui dispute le match à domicile choisit une carte Kop parmi les 2 disponibles et commence avec cette carte en tribunes.
- 7 Réserve** : ce terme désigne les cartes Match non sélectionnées lors des choix tactiques pour constituer la pioche. En complément des cartes utilisées lors de la 1^{ère} mi-temps, la réserve est disponible pour constituer la pioche de la 2^{ème} mi-temps.
- 8 Fiche de décompte des étoiles** : c'est sur cette fiche que chaque club note les valeurs d'Attaque, de Défense et calcule les bonus d'attaque initiaux.
- 9 Aides de jeu** : c'est un récapitulatif des règles sur 4 cartes recto-verso.

Zones de jeu possibles pour les cartes Équipe :

- Sur le Terrain (sauf l'Entraîneur)
- Sur le Banc de touche

Zones de jeu possibles pour les cartes Match :

- Dans la Pioche
- Dans la Main
- Dans la Défausse
- Dans la Réserve
- Les Supporters peuvent aussi être dans les Tribunes

La seule zone de jeu possible pour le Kop : les Tribunes.

DÉROULEMENT DU JEU

Un club prend les cartes Match à **dos bleu** et l'autre celles à **dos rouge**.

Chaque club prend son set de 4 cartes recto-verso d'aide de jeu, une fiche de décompte des étoiles et un stylo.

Mercato

En premier lieu, chaque club va composer son équipe lors du mercato. Le terme mercato désigne la période d'ouverture du marché des transferts de joueurs.

Activer l'optimisation et pouvoir basculer entre plusieurs compos d'équipe sont les principaux objectifs du mercato.

Rassemblez les cartes Entraîneurs et Gardiens (elles ont un dos spécifique). **Formez 3 binômes 1 E + 1 G dont la somme des ★ fait toujours 8.** Mettez les cartes face cachée.

Un club prend **aléatoirement l'un des 3 binômes** puis l'autre club prend aléatoirement l'un des deux restants. Le dernier binôme est mis de côté, il peut être rangé dans la boîte.

Triez les cartes Équipe des joueurs de champ en fonction de leur niveau. Le nombre d'★ est également repris au dos. **Formez 3 piles, une par niveau, et mélangez chaque pile individuellement.**

Placez la **pile des ★★★★★ au-dessus de celle des ★★★★★**, sans mélanger l'ensemble. Au final, il y a une pile des ★★★★★ et une pile des ★★★★★/★★★★★.

Principe du mercato : chaque club va acquérir 3 joueurs à chaque tour, 1 joueur de la pile ★★★★★/★★★★★ et 2 joueurs de la pile ★★★★★. Il y a 5 tours de mercato. En définitive, chaque club disposera d'un effectif de 1 entraîneur + 1 gardien + 15 joueurs de champ. Le banc de touche sera composé de 5 joueurs.

Révélez les 6 premiers joueurs de la pile ★★★★★ et selon l'ordre d'arrivée, **formez 3 binômes que vous disposez au centre de la table.** Les 2 joueurs d'un binôme sont indissociables.

Exemple :



Déterminez aléatoirement le club qui commence.

Pour l'exemple, c'est le **club Bleu** qui démarre le mercato.

Révélez les 2 premiers joueurs de la pile ★★★★★/★★★★★ et placez-les devant le **club Bleu**.

Exemple :



Il en choisit un, prend la carte et la pose devant lui, aux côtés de son gardien et de son entraîneur. L'autre joueur est mis de côté, il peut être rangé dans la boîte.

Ensuite, le **club Bleu** choisit l'un des trois binômes et prend les 2 cartes. Remplacez-les par les 2 joueurs suivants de la pile.

Exemple : le **club Bleu** choisit



Un nouveau binôme est révélé et prend la place vacante.



Le 1^{er} tour du **club Bleu** est terminé.

Au tour du **club Rouge**. Révélez et placez devant lui les 2 premiers joueurs de la pile ★★★★★/★★★★★. Il choisit d'abord un joueur ★★★★★ puis un binôme de joueurs ★★★★★.

Procédez de la même manière jusqu'à ce que les 2 piles soient vides. Tous les joueurs non sélectionnés sont rangés dans la boîte.

Une fois le mercato terminé (5 tours par équipe), chaque club dispose d'une équipe au complet de 17 cartes.

Si un club est dans l'incapacité d'aligner une compo d'équipe qui respecte les règles en page 5, alors il perd immédiatement le match sur tapis vert sur le score de 3-0.

L'avant-match peut débuter.

Avant-match

À leur convenance, les 2 clubs désignent l'équipe qui évolue à domicile, dans son stade. Jouer à domicile est un avantage non négligeable. Pour équilibrer les débats, il est conseillé de laisser cet avantage au club le moins expérimenté à FootClub.

Chaque club prend **5 cartes Supporters** et les met en tribunes. L'équipe qui reçoit dans son stade prend la carte **Kop** de son choix et la place avec ses Supporters.





Il est préférable de s'isoler de son adversaire pendant l'avant-match. L'idéal est de poser un paravent entre les 2 clubs. À défaut, un livre ou un cahier fera l'affaire.

Chaque club sélectionne ses **10 joueurs de champ titulaires** (le 11^{ème} étant le gardien) et statue sur sa compo d'équipe.

Choix tactiques : parmi les cartes Match à sa disposition, chaque club en **sélectionne 14 pour constituer sa pioche**.

Pour votre première expérience à FootClub, voici une proposition de choix tactiques préétablis :

- Tacle x3 ; Pressing x3 ;
- Attaque placée x2 ; Contre-attaque x1 ;
- Soutien offensif x2 ; Soutien défensif x1 ; Supporters x2

Placez 2 jetons **fraicheur**  sur chaque joueur Ratisseur  et un seul jeton  sur les autres joueurs de champ. Désignez votre **capitaine** et posez le jeton  sur sa carte. Le capitaine est le joueur qui a le ballon dans les pieds lorsque vous êtes en possession du ballon sans qu'aucune carte avec un ruban de ciblage n'ait été jouée. C'est le cas lors d'un engagement (coup d'envoi ou après un but encaissé) ou après un arrêt du gardien. En pratique, le capitaine est plus exposé aux tacles adverses que les autres joueurs.

Comptez vos **valeurs d'ATT et de DEF**. N'oubliez pas d'ajouter le bonus d'optimisation si vous l'avez activé. Notez-les sur la fiche de décompte des étoiles. Enlevez le paravent dès que les 2 clubs sont prêts.

Mélangez votre pioche.

Sous les vivats du public, les équipes entrent sur la pelouse.

Match, déroulement du Tour de jeu

Chaque club prend connaissance des valeurs d'ATT et de DEF de son adversaire, les note sur sa fiche et calcule les **bonus d'attaque initiaux**.

L'un des clubs prend le **ballon** et le lance pour en déterminer la **couleur**. Le ballon est de cette couleur pour l'intégralité de la mi-temps. En début de 2^{nde} mi-temps, le ballon sera relancé pour définir sa nouvelle couleur.

Le **coup envoi** est donné par l'équipe à l'**extérieur**. Posez le ballon sur le capitaine de cette équipe. En toute équité, le coup d'envoi sera donné par le capitaine de l'équipe à domicile en 2^{nde} mi-temps.

Chaque club mélange sa pioche puis prend les **4 premières cartes** qui forment sa **main de départ**.

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

DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu est décomposé en 5 étapes. Dès qu'un tour se termine, un nouveau commence.

► ÉTAPE 1 : PIOCHE

Simultanément, chaque club pioche 2 cartes.



Au début d'une mi-temps, la pioche est de $14 - 4 = 10$ cartes Match. Les clubs piochent 2 cartes à chaque tour. Par conséquent, la pioche est vide au bout de 5 tours. L'arbitre siffle la mi-temps lorsque les clubs ne peuvent plus piocher.


► ÉTAPE 2 : SUPPORTERS ET CHANGEMENTS

a) Supporters

Simultanément, chaque club peut poser une carte Supporters de sa main en tribunes. Chaque club ne peut mettre en tribunes qu'**une seule carte Supporters par tour**.

b) Changements

Chaque club peut procéder jusqu'à 3 remplacements par match. Un joueur entrant arrive avec 1 jeton fraîcheur  (2 s'il est Ratisseur ).

Boost de fin de match : en 2^{nde} mi-temps, lorsque la pioche est de 2 cartes ou moins, autrement dit lors des 2 derniers tours de la 2^{nde} mi-temps, chaque joueur entrant gagne un bonus de +★ jusqu'à la fin du match (placez un jeton  sur la carte du joueur qui entre en jeu).

Ordre des changements : l'équipe à l'extérieur annonce en premier si elle veut faire des changements. Ensuite, elle effectue tous les remplacements désirés. C'est donc en toute connaissance de cause que l'équipe à domicile peut réaliser ses propres changements.

Si vous effectuez un changement (ou plus), alors vous pouvez faire autant de permutations (cf. p.20) que souhaité.

Recomptez les valeurs ATT, DEF et vérifiez l'optimisation. Recalculez les bonus d'attaque initiaux.


c) Permutation

Un club qui n'a pas effectué de changement pendant ce tour peut faire une et une seule permutation.

► ÉTAPE 3 : POSSESSION DE BALLE

Au début d'une étape Possession de balle, le ballon est posé sur une carte joueur.

L'équipe adverse a la possibilité de prendre le contrôle du ballon en jouant une carte Pressing ou une carte Tacle.

Il faut payer 2 jetons fraîcheur  pour jouer un Pressing (vous pouvez époumoner 1 ou 2 Supporters). La réussite est automatique, le ballon est déplacé sur la carte du joueur désigné en 1^{er} sur le ruban de ciblage.

Si le lancer de dés du Tacle est réussi, le ballon est déplacé sur la carte du tacleur.

Ensuite, l'équipe qui vient de se faire déposséder du ballon peut à son tour jouer une carte Pressing ou une carte Tacle. Et ainsi de suite.

L'étape Possession de balle prend fin dans 2 cas de figure :

- L'équipe sans ballon ne peut pas ou ne veut pas jouer de carte.
- Un Tacle mal maîtrisé a été sanctionné par l'arbitre.

Lorsque vous avez le ballon, vous devez demander à votre adversaire s'il veut vous le prendre. Il doit avoir le temps de réfléchir et s'il décide de vous le laisser, il doit le dire de façon explicite.

► ÉTAPE 4 : OFFENSIVE

Le club qui a le ballon peut lancer une Offensive (Attaque placée ou Exploit individuel), à condition d'avoir le nombre requis de Supporters en tribunes.

Le ballon est déplacé sur la carte du joueur désigné par le ruban de ciblage de la carte Offensive.

En démarrant du bonus d'attaque initial, chaque club peut jouer des cartes de Soutien, offensif et défensif, ainsi qu'**époumoner des Supporters, 3 au maximum de chaque côté** (cf. page 15). Ces actions se déroulent dans n'importe quel ordre, jusqu'à ce que les 2 clubs acceptent le bonus d'attaque final.

Pour rappel, dans la résolution d'une occasion de but, c'est toujours l'équipe en défense qui lance le dé en 1^{er}.

Cas particulier de la Contre-attaque : elle ne peut être jouée qu'**après un arrêt de votre gardien**. Il n'y a pas d'étape Possession de balle, autrement dit, le club adverse ne peut pas prendre le ballon pour vous empêcher de jouer la Contre-attaque. Les **Soutiens défensifs ne sont pas autorisés** lors d'une Contre-attaque.

S'il y a un But, passez à l'Étape 5 Fin de tour. Sinon, revenez à l'Étape 3 Possession de balle.

Il peut y avoir plusieurs Offensives durant le même tour de jeu.

Exemple : vous jouez une Attaque placée, bien que vous époumoniez les 3 cartes Supporters qu'il vous reste, elle se termine par un arrêt du gardien. Vous jouez un Pressing et votre adversaire vous laisse le ballon. Vous jouez un Exploit individuel qui se solde lui aussi par un arrêt du gardien. Vous n'avez plus de Pressing ou Tacle en main. Votre adversaire en profite pour jouer une Attaque placée. Heureusement, votre gardien veille et capte le ballon, vous sautez sur l'occasion pour jouer une Contre-attaque...

Dès que l'équipe en possession du ballon décide de ne pas jouer d'Offensive, passez à l'Étape 5 Fin de tour.

► ÉTAPE 5 : FIN DE TOUR

Il s'agit de vérifier que chaque club n'a pas TROP de cartes en main. En effet, chaque club a une **Taille de Main** maximum qui dépend de sa compo d'équipe.

Taille de Main = nombre de MO + nombre d'AT

Elle varie entre 3 et 6.

Pendant le tour de jeu, votre nombre de cartes en main n'est pas limité. En revanche, dès que l'Étape 5 Fin de tour débute, vous devez défausser autant de cartes (de votre choix) que nécessaire pour respecter votre taille de main.

Les dispositifs ultra-défensifs (2 MO + 1 AT ou 1 MO + 2 AT) défaussent beaucoup plus de cartes que les autres. En effet, il n'est pas aisé de construire du jeu avec une équipe composée essentiellement de défenseurs.

En cas d'infériorité numérique, la taille de main peut être inférieure à 3 cartes.

Dans l'exemple ci-dessous, la taille de main est de 5 cartes. Si ce club a plus de 5 cartes en main à la fin du tour, il doit en défausser pour n'en avoir plus que 5 au maximum.



Mi-temps

Lorsque les clubs doivent piocher mais qu'ils ne le peuvent pas (les pioches sont vides), l'arbitre siffle la mi-temps.

Les **cartes en main sont défaussées**. Toutes les cartes de la défausse sont mises dans la réserve.

Les **joueurs restent sur le terrain**. Les cartes **Supporters (et Kop) encore en tribunes** restent en l'état. Pour ajouter de nouveaux Supporters en tribunes, il faut en mettre parmi les 14 cartes de la pioche de 2nde mi-temps.

Remettez le paravent. Chaque club effectue à **nouveau** ses **choix tactiques**, en **sélectionnant 14 cartes** pour disputer la 2nde mi-temps.

Si un club veut procéder à des remplacements, il devra le faire à l'Étape 2 Supporters et changements du 1^{er} tour de jeu de la 2nde mi-temps.

Lorsque les clubs sont prêts, retirez le paravent, assurez-vous que les **pioches soient mélangées**, prenez une **main de départ de 4 cartes**.

Lancez le **ballon** pour déterminer sa **couleur** et placez-le sur le **capitaine de l'équipe à domicile**. C'est reparti !

Le tour de jeu se déroule exactement de la même façon. La seule différence concerne les remplaçants qui entrent en jeu lors du dernier tour ou lors de l'avant dernier tour (**pioche ≤ 2 cartes**). Ils bénéficient d'un **boost de +★** à leur niveau jusqu'à la fin du match.

Fin du match

Lorsque les clubs doivent piocher mais qu'ils ne le peuvent pas (les pioches sont vides), l'arbitre siffle la fin du match.

Le club qui a marqué le plus de buts est déclaré vainqueur.

À l'issue de la rencontre, le résultat peut être un match nul, une égalité entre les deux clubs. Dans ce cas, s'ils le souhaitent, les clubs peuvent décider de poursuivre par une prolongation, et le cas échéant par une séance de tirs au but, afin de se départager (cf. pages 29-30).



VARIANTE : MATCHS ALLER-RETOUR

Plutôt que de disputer un seul match, il est possible de s'affronter dans une version matchs aller-retour.

Le principe est que l'équipe qui a joué le 1^{er} match à l'extérieur reçoit pour le 2nd match. Le vainqueur est désigné en totalisant les buts sur l'ensemble des 2 rencontres.


En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a marqué le plus de buts à l'extérieur qui l'emporte.

Exemple : Aller Rouge 3-2 Bleu ; Retour Bleu 2-1 Rouge → Bleu vainqueur


Ce mode de jeu comporte certaines particularités.



Cartons jaunes, suspension

Un joueur qui reçoit un **carton rouge** (direct ou à la suite de 2 jaunes) au match aller est automatiquement **suspendu pour le match retour**. Il ne peut pas disputer la rencontre, ni même s'asseoir sur le banc.

Les joueurs ayant reçu un carton jaune au match aller commencent le match retour (ou à leur entrée en jeu s'ils sont remplaçants) avec un jeton .

Les $\frac{1}{2}$ cartons comptent dans le malus défensif (cf. page 20), en arrondissant au supérieur.

Exemple : au match aller, 3 de vos joueurs ont reçu un carton jaune. Vous les alignez tous les 3 comme titulaires au match retour. Avec les 3 jetons  vous êtes déjà à $0,5 \times 3 = 1,5$ carton.


Au match retour, 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.


Un joueur **blessé** au match aller, qui a dû quitter ses partenaires en cours de match, **peut disputer le match retour** mais il n'est pas rétabli à 100%. Il joue **avec un jeton**  **pour toute la durée du match**.

Mercato entre les 2 matchs





Entre les 2 matchs, une phase spéciale de mercato va permettre à chaque équipe de se renforcer avec 2 nouvelles recrues.

Rassemblez les cartes des joueurs  et  mises de côté lors du mercato initial.

Formez une pile de joueurs , mélangez-la et distribuez 3 cartes face visible devant chaque club.

Formez une pile de joueurs , mélangez-la et distribuez 2 cartes face visible devant chaque club.

Chaque club choisit 2 joueurs parmi les 5 alignés devant lui. Ces joueurs signent dans leur nouveau club !

Il n'est pas autorisé de prendre 2 joueurs . Il est possible de prendre un  et un  ou deux joueurs . Les cartes de joueurs non choisies sont rangées dans la boîte.

Prolongation et tirs au but

Dans le cas où les 2 matchs se soldent par une égalité parfaite (Exemple : Aller Rouge 2-0 Bleu ; Retour Bleu 2-0 Rouge), il faut disputer une prolongation.

Le score après prolongation remplace celui à la fin du temps réglementaire pour déterminer le vainqueur (Exemple : Aller Rouge 2-0 Bleu ; Retour après prolongation Bleu 3-1 Rouge → Rouge vainqueur grâce au but à l'extérieur).

Les cartes en main à la fin du temps réglementaire sont défaussées. Toutes les cartes de la défausse sont mises dans la réserve. Les joueurs, Supporters et Kop restent en l'état.

Au football, la prolongation se dispute en 2x15 min. À FootClub, la prolongation se joue d'une seule traite.

Chaque club effectue de **nouveaux choix tactiques en sélectionnant 10 cartes Match**.

La **main de départ** est de **4 cartes**. La prolongation dure 3 tours de jeu.

Les joueurs entrants bénéficient du boost de +★. Le coup d'envoi de la prolongation est donné par le club à domicile.

S'il y a toujours égalité à la fin de la prolongation, les clubs se départagent lors d'une **séance de tirs au but**.

Chaque club désigne **5 tireurs** et l'ordre de passage. Alternativement, chaque équipe résout l'équivalent d'un penalty. Déterminez aléatoirement l'équipe qui commence.

Tir au but = Penalty = Offensive à [+2] en Bonus d'Attaque final

L'équipe qui inscrit le plus de tirs au but l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le système de « mort subite » qui s'applique avec un tireur supplémentaire de chaque côté.

TABLE DES MATIÈRES

APERÇU	2	Points forts concernés par les Offensives	18
Objectif et déroulement	2	Règle de l'Exploit	18
Présentation des éléments de jeu	2	Remplacements	19
L'ÉQUIPE	4	Permutations	20
Cartes Équipe	4	Cartons	20
Joueur de champ	4	Deux cartons jaunes = un carton rouge	20
Gardien	5	Remplacement après un carton	20
Entraîneur	5	Malus défensif	20
Compo d'équipe	5	Infériorité numérique	21
Attaque, Défense et Optimisation	6	ZONES DE JEU : VUE D'ENSEMBLE	23
Capitaine	8	Définition des zones	23
Joueurs Polyvalents et Double Profil	8	DÉROULEMENT DU JEU	24
LE MATCH	8	Mercato	24
Généralités	8	Avant-match	25
Le Ballon	9	Match, déroulement du Tour de jeu	26
Ruban de ciblage	10	▶ ÉTAPE 1 : PIOCHE	26
Fraicheur	10	▶ ÉTAPE 2 : SUPPORTERS ET CHANGEMENTS	26
Possession de balle	11	Supporters	26
Le Pressing	11	Changements	26
Le Tacle	11	Permutation	26
Occasion de but	13	▶ ÉTAPE 3 : POSSESSION DE BALLE	27
Les 3 façons de marquer un but	13	▶ ÉTAPE 4 : OFFENSIVE	27
Bonus d'Attaque initial	13	▶ ÉTAPE 5 : FIN DE TOUR	27
Principe de résolution d'une Occasion de but	14	Mi-temps	28
Du Bonus d'Attaque initial au Bonus d'Attaque final	14	Fin du match	28
Supporters et Kop	15	VARIANTE : MATCHS ALLER-RETOUR	29
Soutien offensif	16	Cartons jaunes, suspension	29
Soutien défensif	16	Mercato entre les 2 matchs	29
Coup de pied arrêté	17	Prolongation et tirs au but	29
Ordre des annonces	18		

CRÉDITS

Auteur : Michel «Mad Mickey» Nguyen

Illustrateur : Matthieu Martin

<http://matthieu-martin.jimdo.com/>

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,

Florent Charvet, Pascal Donjon, Jeanne

Bresson, Jérémy Tevane, Philip Mercer,

Georges Lorand, Julien Radisson, Stéphane Blanc, Bruno Feuillo, Jordan Roux, Thelma et Sandrine Nguyen Lorand

INDEX

A

Accélérateur 18
Adroit 18
Arrêt du gardien 13, 14, 26, 27
Arrière latéral (AL) 5, 6, 10, 21
Attaquant (AT) 5, 6, 27
Attaque (ATT) 6, 13
Attaque placée 13, 18, 27
Avant-match 25

B

Ballon 9, 26, 28
Banc de touche 23
Blessure 12, 29
Bloc Défensif 5, 6
Bloc Offensif 5, 6
Bonus d'attaque final 14, 18
Bonus d'attaque initial 13, 18
Bonus d'optimisation 6
Boost de fin de match 19, 26
Brassard 8
But 14

C

Capitaine 8, 14, 26, 28
Carton jaune 12, 16, 20, 29
Carton rouge 12, 16, 20, 29
Changement 12, 19, 20, 26
Choix tactiques 25, 28
Compo d'équipe 5
Contre-attaque 13, 14, 17, 18, 27
Corner 14
Coup de pied arrêté 17
Coup envoi 26
Coup franc direct 16, 17

D

Défausse 23, 28
Défense (DEF) 6, 13, 20, 29
Défenseur central (DC) 5, 6, 10
Défenseur Polyvalent 8

Demi carton jaune 29
Domicile 15, 23, 25, 26, 28
Double profil 8

E

Engagement 14, 26
Entraîneur 5, 6, 19, 24
Époumoner 15, 23
Exploit individuel 13, 18, 27
Extérieur 26

F

Fin de tour 27
Fraicheur 10, 11, 15, 19, 26, 27

G

Gardien 5, 6, 24

I

Infériorité numérique 21, 28
Intraitable 18

J

Joueur de champ 4

K

Kop 15, 23, 25, 28

M

Main 23, 28
Main de départ 26
Malus défensif 20, 29
Mercato 24, 29
Milieu défensif (MD) 5, 6
Milieu offensif (MO) 5, 6, 27
Mi-temps 28

N

Neuf et demi 8
Niveau 4
Numéro de série 9

O

Occasion de but 13, 27

Offensive 13, 18, 27
Optimisation 6, 21

P

Penalty 16, 17
Permutation 20, 26
Pioche 23, 26, 28
Point fort 4, 18
Polyvalent 8, 20
Possession de balle 11, 27
Poste 4
Poteau 14
Pressing 11, 27
Profil 4
Profil préféré 8
Prolongation 28, 29

R

Ratisseur 10, 19, 26
Règle de l'Exploit 18
Remplacement 12, 19, 20, 26
Réorganisation 20
Réserve 23, 28
Ruban de ciblage 10, 21
Rugueux 12

S

Soutien défensif (SD) 16, 17, 18, 27
Soutien offensif 16, 27
Style de l'entraîneur 4, 19
Supporters 13, 15, 23, 25, 26, 28
Suspension 29

T

Tacle 11, 27
Taille de Main 27
Terrain 23
Tirs au but 28, 30
Tribunes 15, 23, 28

Z

Zones de jeu 23

EXTENSION À PARAÎTRE : FOOTCLUB LIGUE

Que dites-vous de vivre une saison entière de championnat ? FootClub Ligue vous en offrira l'opportunité ! Retrouvez prochainement FootClub Ligue, qui permettra à 4 clubs de disputer un mini-championnat de 6 journées. Avec la victoire à 3 points et 1 point le match nul, qui sera sacré champion ?

Nouveautés :

- Matériel pour 2 clubs supplémentaires.
- Gérez une enveloppe de recrutement de plusieurs centaines de millions d'euros. Participez à un mercato « tendu », qui se déroule avec un système d'enchères dans lequel s'empoignent les 4 clubs simultanément.
- Recevez des offres de transfert des clubs étrangers. Retiendrez-vous votre joueur malgré une offre mirobolante ?
- Faites confiance aux jeunes de votre centre de formation. Joueurs ★ au départ, ils peuvent progresser de façon fulgurante pour devenir les stars du championnat.

MERCATO

- Formez 3 binômes (1 Entraîneur + 1 Gardien) dont $\sum \star \leq 8$. Chaque club prend aléatoirement 1 binôme.
- Séparez les joueurs de champ par niveau et mélangez chaque pile individuellement.
- Positionnez la pile des $\star \star \star \star \star$ au-dessus de la pile des $\star \star \star \star \star$ sans mélanger l'ensemble.
- Révélez les 6 premiers joueurs de la pile des $\star \star \star \star \star$ et selon l'ordre d'arrivée, formez 3 binômes que vous disposez au centre de la table.
- Déterminez aléatoirement le club qui commence.
- Révélez les 2 premiers joueurs de la pile des $\star \star \star \star \star$ / $\star \star \star \star \star$ et placez-les devant le 1^{er} club.
- Le club en choisit un et le pose devant lui, aux côtés de ses autres cartes Équipe. L'autre joueur est mis de côté.
- Le club choisit l'un des 3 binômes et prend les 2 cartes.
- Révélez les 2 joueurs suivants de la pile des $\star \star \star \star \star$ pour former un nouveau binôme à la place vacante.

Ensuite, c'est au tour du 2nd club, en reprenant à partir du point 6. Procédez jusqu'à ce que les piles soient vides. Tous les joueurs non sélectionnés sont rangés dans la boîte. Une fois le mercato terminé, chaque club dispose d'un effectif complet de 17 cartes (5 tours de mercato par club). L'avant-match peut débuter.

FootClub 2018 Myxus AD/3

POINTS FORTS

- Deux jetons fraîcheur \rightarrow au lieu d'un
- Tacle obligatoire agressif et +1 aux lancers de $\star \star$ (sauf double 1)
- Soutien défensif obligatoire agressif et +1 aux lancers de $\star \star$ (sauf double 1)
- Défenseur polyvalent : peut être positionné comme Défenseur central ou Arrière latéral
- Neuf et demi : peut être positionné comme Milieu offensif ou Attaquant
- Attaque placée et Contre-attaque : $ATT + \star$
- Exploit individuel : $\rightarrow ATT + \star \star$
- Attaque placée : Soutien défensif adverse -1 aux lancers de $\star \star$
- Contre-attaque : $ATT + \star \star$
- Exploit individuel : $\rightarrow ATT + \star$ et Soutien défensif adverse -1 aux lancers de $\star \star$

FootClub 2018 Myxus AD/3

COMPO D'ÉQUIPE



FootClub 2018 Myxus AD/3

REFERENCE OCCASION DE BUT

- Équipe en Défense lance un \star
- Équipe en Attaque lance un \star 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.

- CONNER.** 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.** Nouvelle second lancer.

FootClub 2018 Myxus AD/3

DEROULEMENT 1^{ERE} MI-TEMPS

- AVANT MATCH**
 Prenez 5 Supporters et mettez-les en tribunes
 Le club à domicile choisit un Kop et le met en tribunes
 (Secret) Compas d'équipe et Choix tactiques \rightarrow Piche de 14 cartes
 Ajoutez 1 jeton fraîcheur sur chaque joueur de champ
 Ajoutez 1 supplémentaire sur les joueurs Ratisseurs
 Désignez votre Capitaine $\star \star \star \star \star$ / 4 \rightarrow 5 \star profil préféré de l'Entraîneur
 Calculez et notez les valeurs ATT et DEF (optimisation incluse)
 Calculez et notez les Bonus d'Attaque initiaux
 Lancez le $\star \star$ pour déterminer la couleur du ballon de 1^{er} mi-temps
 Coup d'envoi par le club à l'extérieur (Capitaine)
 Mélangez votre pioche et prenez une main de départ de 4 cartes

- PREMIERE MI-TEMPS : TOUR DE JEU**
- 1 Piche** Simultané 2 cartes
 - 2 Supporters et changements**
 Simultané : mise en tribunes d'une carte Supporters
 Extérieur puis Domicile : changements (3 par match)
 Simultané : une permutation de joueurs
 - 3 Possession de balle**
 - 4 Offensive**
 Max Supporters épuisables par offensive : 3
 - 5 Fin de tour**
 Défausse Taille de main : nb MD + nb AT

FootClub 2018 Myxus AD/3

DEROULEMENT 2^{NDE} MI-TEMPS

- MI-TEMPS**
 Défaussez votre main et mettez toutes les cartes de votre défausse avec le reste de vos cartes Match de la Réserve
 Les Supporters en tribunes restent en jeu
 Retirez les jetons Blessure qui durent jusqu'à la fin de la mi-temps
 Les changements de joueurs ne sont pas autorisés à la mi-temps (Secret) Nouveaux choix tactiques \rightarrow Piche de 14 cartes
 Lancez le $\star \star$ pour déterminer la couleur du ballon de 2nd mi-temps
 Coup d'envoi par le club à domicile (capitaine)
 Mélangez votre pioche et prenez une main de départ de 4 cartes
- SECONDE MI-TEMPS : TOUR DE JEU**
- 1 Piche** Simultané 2 cartes
 - 2 Supporters et changements**
 Simultané : mise en tribunes d'une carte Supporters
 Extérieur puis Domicile : changements (3 par match)
 Fin de match, piche \leq 2 cartes : $\star \star$ pour les entrants
 Simultané : une permutation de joueurs
 - 3 Possession de balle**
 - 4 Offensive**
 Max Supporters épuisables par offensive : 3
 Malus défensif : chaque carton jaune à partir du 3^{ème} diminue la DEF d'une \star
 - 5 Fin de tour**
 Défausse Taille de main : nb MD + nb AT

FootClub 2018 Myxus AD/3

REFERENCE TACLE

- Votre joueur désigné tacle pour récupérer le ballon.
 Choisissez tacle régulier ou agressif, lancez $\star \star$:
- 7 et plus :** \star
 - 6 ou moins :** Faute \star
 - Double 1 :** Faute \star ; blessure du joueur tacle, il perd \star 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 $\star \star$, annulez le résultat et effectuez un second lancer de $\star \star$:
- 8 et plus :** \star
 - 7 ou moins :** Faute \star ; blessure du joueur tacle, il perd \star jusqu'à la fin de la mi-temps
 - Double 1 :** Faute \star ; blessure du joueur tacle, il doit sortir et être remplacé
- Si l'arbitre siffle une faute \rightarrow fin de la Possession de balle.

FootClub 2018 Myxus AD/3

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 $\star \star$:
- 7 et plus :** DEF + $\star \star$ l'Offensive se poursuit
 - 6 ou moins :** Faute \star Coup franc ou Penalty
 - Double 1 :** Faute \star Coup franc ou Penalty
- Si le Soutien défensif est agressif et que vous n'avez pas augmenté votre DEF sur le premier lancer de $\star \star$, annulez le résultat et effectuez un second lancer de $\star \star$:
- 8 et plus :** DEF + $\star \star$ l'Offensive se poursuit
 - 7 ou moins :** Faute \star Coup franc ou Penalty
 - Double 1 :** Faute \star Coup franc ou Penalty

FootClub 2018 Myxus AD/3

FOOTCLUB

Beynost, France - 1^{ère} édition révisée - 2018
 FootClub 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.

