



Règles HELVETIA Cup



Ogres

«Grisa est un pays de montagne!

Les Ogres sont chaleureux. Ils possèdent un esprit d'équipe très développé, mais leur force et leur amour du prochain pose souvent problème à l'équipe adverse. En effet, il n'est pas rare de voir un Ogre dévorer un bout de son adversaire. Le but de l'adversaire, avant de gagner, c'est de rester entier!»

Cette boîte est une extension. Elle nécessite la boîte de base d'HELVETIA Cup pour être jouée!

Règle spéciale lors de l'utilisation des dés d'équipes (suite à un tackle)

Lorsque le coach des ogres lance le dé d'équipe et que le "LOGO OGRE"  apparaît, l'adversaire perd 1  boost. Cela s'applique aussi bien lorsque le coach des ogres tackle  que lorsqu'il se fait taper . Cet effet s'applique en plus des effets couleur ( carton) ou chiffre ( blessure) des dés.



Les Cartes POWER

Les cartes spécifiques de Shura

les textes en rouge représentent les défis



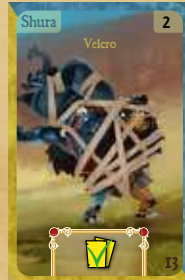
Si le joueur est dans la même case qu'un joueur adverse, il peut lui infliger un coup de poing. Le joueur adverse perd un BOOST, il y a faute et on jette les dés d'équipes.

Ne pas recevoir de carton



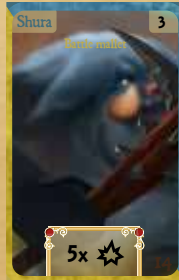
Si on tente une tête muni des bottes à ressort, le défenseur ne peut pas faire de dégagement lorsqu'il se trouve dans la même case.

Effectuer max 1 changement



Le porteur du velcro peut suivre le joueur qui se trouve dans la même case que lui, lorsque ce dernier se déplace. Fonctionne y compris en cas d'utilisation de BOOST.

Recevoir 1 carton



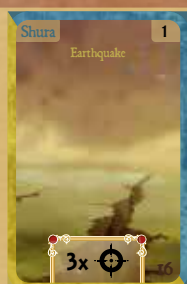
Agression d'un joueur à terre, le joueur à terre doit lancer autant de fois le dé de blessure que le nombre de BOOST qu'il possède. Il n'y a pas de faute.

Exécuter 5 tacles



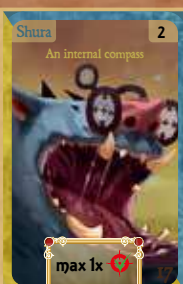
Permet de déplacer un joueur d'une case (sans utiliser de BOOST) après que l'équipe en défense a fini son déplacement.

Encaisser max 2 goals



Tous les joueurs présents dans un hexagone adjacent au porteur se retrouve à terre - il n'y a pas de faute. A jouer après la phase de déplacement.

Exécuter 3 shoots



Le gardien peut dépenser un BOOST pour avoir trois marqueurs supplémentaires afin d'effectuer son arrêt.

Encaisser maximum 1 goal



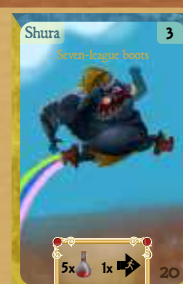
Permet de shooter depuis n'importe quel hexagone du terrain avec les malus de la zone central. Le gardien a droit à deux cases de but à choix.

Effectuer 4 shoots



Peut «manger» le joueur adverse s'il se trouve dans la même case, le joueur adverse doit alors lancer 2x le dé de blessure, il y a faute et on doit jeter le dé d'équipe pour un éventuel carton.

Blesser au moins deux adversaires avec le même joueur



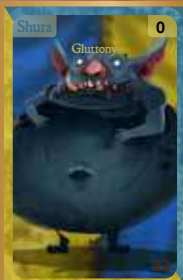
Les bottes permettent de se déplacer de trois cases supplémentaires durant la phase de déplacement.

Utiliser 5 BOOST durant une phase de déplacement

Les cartes LEGEND de Shura



Permet de jouer jusqu'à la 35ème minute avec deux capitaines. Vous devez ensuite en remplacer un des deux par un autre joueur.



Si un adversaire se trouve dans le même hexagone qu'un ogre, ce dernier peut le manger. Il perd tous ses BOOST et doit être immédiatement remplacé. Défaussez Gloutonnerie.



Si lors d'un tacle le joueur adverse est blessé, le joueur Ogre qui a effectué le tacle ne reçoit pas de carton quelque que soit le résultat de son dé d'équipe.



En cas de tacle raté dans les 16m, le ballon rebondit selon le résultat du D20. Les deux joueurs dans la case se retrouvent à terre. Il n'y a pas de faute. L'équipe la plus proche du ballon se retrouve en attaque.