

Frank Crittin & Grégoire Largey



HELVETIA

CUP





Règles du jeu

Légende d'Helvétia, tome 1, manuscrit 422 de Wili Tella, an 48 de l'unification:

La coupe existe maintenant depuis moins d'un demi-siècle, et pourtant déjà des légendes prennent forme. Les Dragons réinventent le jeu aérien. Mais les Fous semblent invincibles; ils ne parviennent pas souvent en finale, mais chacune de leur douze participations s'est soldée par une victoire. Ils sont fous ces Valés...

Et les supporters en veulent toujours plus. De loin on les entend crier 13 sur 13!

Introduction

HELVETIA Cup est un jeu de simulation de football dans un monde fantastique. Vous incarnez le coach d'une équipe pour défier d'autres coachs dans des matchs décoiffants et des championnats dantesques. HELVETIA Cup mélange habileté tactique, chance et stratégie.

HELVETIA Cup existe en deux versions :

- une version FAMILY (expliquée sur une page recto/verso annexe);
- une version GEEK (expliquée ici).

Dans ces règles, le joueur est appelé «coach», tandis que le footballeur est appelé «joueur».

INTERVIEW

W: MESDAMES ET MESSIEURS, C'EST WILI TELLA QUI VOUS PARLE EN DIRECT DE LOSANA. BIENVENUE

SUR NOTRE CHAÎNE POUR SUIVRE EN DIRECT LA FINALE QUI OPPOSERA CETTE ANNÉE LES FOUS DE ZYON, ET LES DRAGON DE BASELA. J'AI LE PLAISIR DE RECEVOIR LE PRÉSIDENT DU CLUB DE ZYON, CHRIS TONTIN, BONSOIR !

C: 'SOIR !

W: 12 FINALES, 12 COUPES... C'EST UNE CHANCE INCROYABLE, NON ?

C: QUI T'ES TOI... TU CONNAIS RIEN AU FOOT OU QUOI ? C'EST PAS LE MONOPOLY ICI, TU GAGNES PAS PA'CE QUE T'AS D'LA CHANCE: TU GAGNES PA'C'QUE T'ES LE MEILLEUR. ET MOI, JE SAIS FAIRE DE MES DEMOISELLES DES HOMMES CAPABLES DE REMPORTE LA COUPE.

W: OUI, MAIS QUAND MÊME, 12 VICTOIRES EN AUTANT DE PARTICIPATIONS, CE N'EST PAS COURANT, MONSIEUR TONTIN?

C: MAIS QUI C'EST QUI M'A COLLÉ CET EMPAFFÉ... J'VAIS QUAND MÊME PAS D'VOIR RESTER 90 MINUTES ASSIS À CÔTÉ D'ÇUI-CI, NON ? TU CROIS QUE J'ME DÉPLACE QUAND J'PEU PAS GAGNER OU QUOI ? NON, JE SAIS RESTER À MA PLACE QUAND J'DOIS, ET PIS C'EST TOUT.



I Contenu de la boîte

La boîte contient :

Le matériel pour jouer:

- 1 plateau de jeu,
- 2 équipes:
 - Les Fous,
 - Les Dragons,
- 1 ballon,
- 48 marqueurs (cylindres):
 - 40 marqueurs BOOST,
 - 8 cartons jaunes,
- 1 plateau TOTOMAT avec son marqueur temps,
- 2 aides de jeu,
- 1 dé temps ((6, 6, 9, 9, 9, 12), D6),
- 1 thune de Chafouin (pile/face),
- 2 dés 20 faces (1 rouge, 1 vert),
- 2 buts avec leurs marqueurs (8 cylindres noirs),
- la règle Family (une page recto/verso),
- cette règle du jeu.

Par équipe:

- 9 figurines (1 gardien, 6 joueurs standards et 2 capitaines),
- 1 paquet de cartes-joueurs,
- 1 paquet de cartes POWER,
- 1 dé d'équipe (1D6),
- 1 jeton d'équipe.



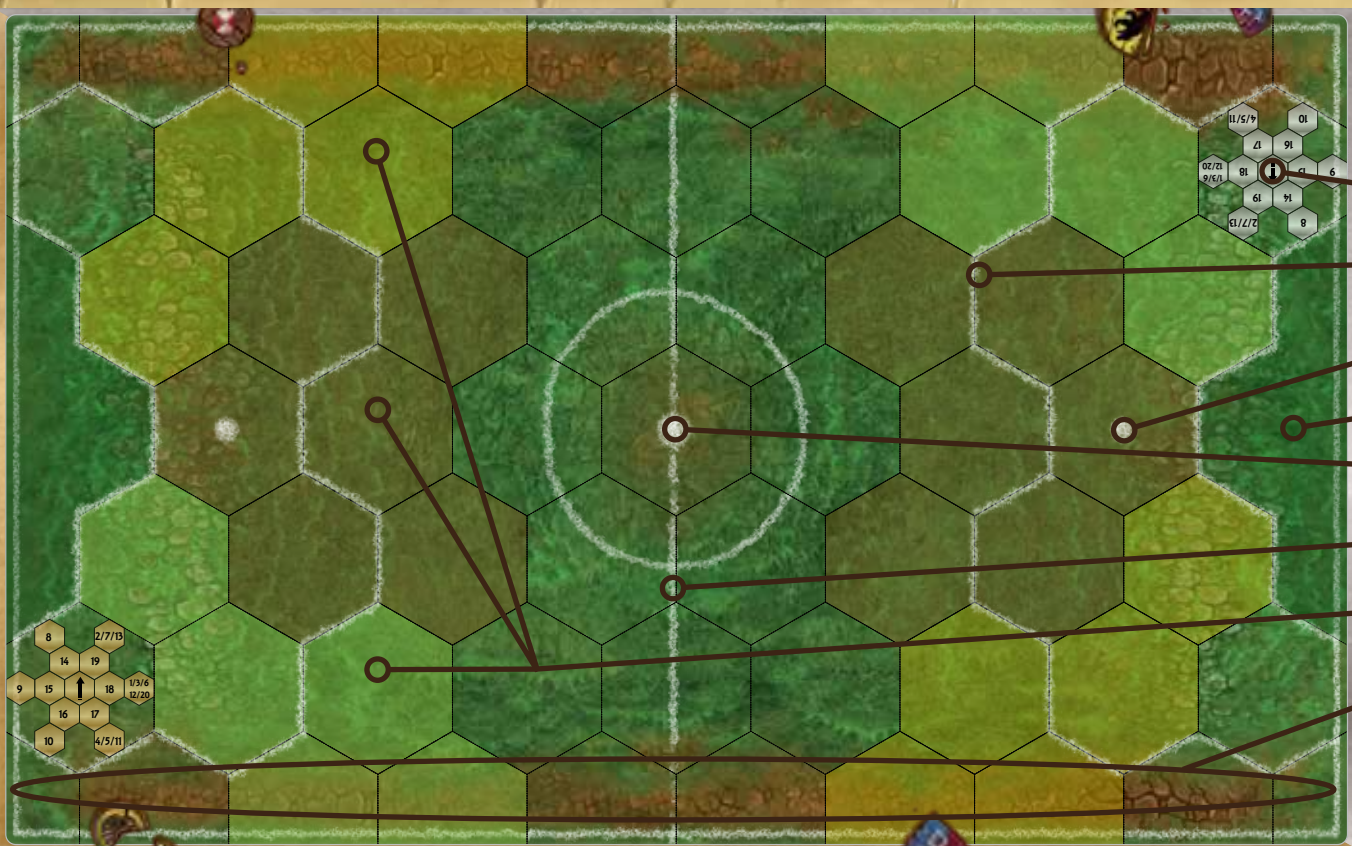
Note de l'éditeur

Ce monde d'Helvétia, bien qu'inspiré de la Suisse, n'a pour but que de vous amuser. En aucun cas nous avons souhaité vexer ou attaquer une personne ou un peuple de ce beau pays.

Ce monde n'est ni historique, ni réel. Il ambitionne seulement de vous divertir. L'humour fut notre seul but lors de la création du monde. Nous espérons qu'il vous plaira. Et pour tous ceux qui regrettent qu'il n'y ait pas encore 26 régions: soyez patient !

Présentation de certains éléments du jeu


Le terrain





- Canevas de rebond
- Surface de réparation
- Point de penalty
- Zone du gardien
- Centre du terrain
- Limite du hors jeu
- Zone de shoot
- Zone de débordement

Les joueurs

Un joueur est défini par trois qualités:

son physique ,

ses compétences défensives  et

ses compétences offensives .

On retrouve ces informations sur les cartes-joueurs. Vous trouverez sur les cartes:

La réserve physique du joueur: elle représente sa capacité à accélérer et surpasser ses facultés de base. En effet, les habitants d'Helvétia sont tous sensibles à une potion appelée BOOST qui leur permet d'augmenter leur aptitude à accélérer. A chaque accélération, le joueur perdra un point de sa réserve et lorsque tous les points seront épuisés, il ne pourra plus fournir d'accélération.

Les compétences **défensives** définissent la qualité du jeu défensif du joueur. Elles sont représentées par **4 colonnes bleues**. Plus les valeurs sont élevées, plus le joueur est fort en défense.

Les compétences **offensives** définissent la qualité du jeu offensif du joueur. Elles sont représentées par **4 colonnes rouges**. Comme pour les compétences défensives, plus les valeurs sont élevées, plus le joueur est fort en attaque.

Il y a trois types de joueurs dans HELVETIA Cup:

- les joueurs de champs,
- le gardien (repéré par G),
- et les capitaines (repérés par un C).



INTERVIEW

W: LE MATCH A COMMENCÉ DEPUIS MAINTENANT 10 MINUTES, ET TOUJOURS LE MATCH NUL. UN MATCH TRÈS PHYSIQUE, MONSIEUR TONTIN, NON ?

C: LE PHYSIQUE C'EST UN PEU COMME DES CHAUSSETTES QUE TU METS LE MATIN: SOIT T'EN AS DE BELLES, SOIT T'EN AS DE TROUÉES, SOIT T'EN AS PAS. MOI, C'EST MON MÉTIER: ACHETER DE BELLES CHAUSSETTES À MES JOUEURS. SI VOUS VOYIEZ LES LOPETTES QU'ON M'FOURGUE À CHAQUE DÉBUT DE SAISON...

2 Règles GEEK

2.1 But du jeu

Les matchs opposent 2 équipes composées d'un gardien, quatre joueurs, deux remplaçants et surtout un coach.



HELVETIA Cup peut se jouer dans deux modes :

un match simple

L'équipe qui, après 90 minutes, comptabilise le plus de buts a gagné. En cas d'égalité, on procède à une prolongation de 30 minutes. Si l'égalité persiste, on passe à une séance de tirs au but qui déterminera un vainqueur.

une compétition

Lors d'une compétition, un coach et son équipe enchaînent plusieurs matchs. Le coach aura pour objectif d'enregistrer le plus de victoires. Parallèlement il devra veiller à préserver son équipe, lui évitant blessures et cartons, et à la perfectionner par de savants entraînements.

2.2 Mise en place

Chaque coach choisit une équipe et prend devant lui :

- les figurines et les cartes joueurs correspondantes,
- les cartes POWER et les cartes LEGEND de l'équipe choisie (facultatif),
- un but ainsi que ses marqueurs,
- les jetons d'équipe,
- les dés (1D20 ainsi que le dé d'équipe).

Le plateau de jeu est posé entre les deux coaches, les deux buts sont mis sur la ligne de fond. Ils seront utilisés lors des shoots par les coaches.

Les cartons jaunes, le TOTOMAT et les marqueurs de BOOST sont posés à côté du plateau de jeu. Le ballon est posé au centre du terrain et le marqueur temps sur la case 0 du TOTOMAT. Sur le TOTOMAT, chaque coach place ensuite un BOOST sur le 0 du score, et son jeton d'équipe sur la case libre qui signale quelle équipe est de quel côté. Chaque coach doit sélectionner 1 gardien, 4 joueurs et 2 remplaçants (max 1 capitaine par équipe). Les autres joueurs sont rangés dans la boîte.

Lors d'un match simple, le coach tire au sort 5 cartes POWER et sélectionne une carte LEGEND. Il en conserve ensuite trois parmi les six; il replace les autres dans la boîte. Les cartes-joueurs correspondantes aux joueurs choisis sont posées devant les coaches. On dépose les marqueurs de BOOST sur les joueurs qui débudent le match. Les cartes remplaçant sont posés derrières les buts.

On lance la thune de Chafouin pour effectuer le tirage au sort. Celui qui gagne le tirage au sort peut choisir de commencer le match en tant qu'équipe en attaque ou en défense. Dans HELVETIA Cup, l'équipe en attaque est celle qui possède le ballon.

Placements des joueurs

L'équipe en défense commence par placer son gardien dans la zone du gardien et 4 joueurs en respectant les règles du football (tous les joueurs dans sa moitié de terrain et aucun joueur dans le rond central). C'est ensuite au tour de l'équipe en attaque de procéder de même en n'oubliant pas de mettre un joueur avec le ballon dans le rond central pour procéder à l'engagement.

Nous suggérons de ne pas utiliser les cartes POWER lors des premières parties. L'utilisation des cartes LEGEND est également optionnelle dans un match simple.

Les joueurs de l'équipe en attaque sont les attaquants et les joueurs de l'équipe en défense sont les défenseurs.

Les hexagones «à cheval» sur les deux côtés du terrain sont accessibles aux joueurs lors du placement initial, chacun restant bien sûr de son côté du terrain.

INTERVIEW

W: MAIS QUE FAIT STOK ALP : IL EST TOUT SEUL FACE À DEUX ATTAQUANTS DRAGON QUI LE FONT DANSER GRÂCE À LA MULTIPLICATION DE LEUR PASSE AÉRIENNE. IL N'EST POURTANT PAS À L'AISE EN DÉFENSE!

C: TU M'EXCUS' RAS À LA MI-TEMPS, MAIS FAUT QUE J'AILLE TOUCHER UN MOT À L'ENTRAINEUR... I'SAIT MÊME PAS OÙ I'DOIT PLACER SES JOUEURS... C'EST DU GRAND N'IMPORTE QUOI...

W: AH, JE CROIS QUE NOUS VIVONS EN DIRECT UN CLASH ENTRE LE PRÉSIDENT DES ZYON ET SON ENTRAINEUR...

C: MAIS TU DIS QUOI ! Y'A PAS DE CLASH: UN CLASH, C'EST QUAND DEUX PERSONNES ÉGALES NE SONT PAS D'ACCORD. DANS MON CAS ON EST PAS ÉGAL: J'SUIS SON CHEF. C'EST MOI QUI DÉCIDE SI I'REÇOIT LES CHAFOUINS (CHF) À LA FIN DU MATCH. IL EST PAYÉ POUR ÊTRE D'ACCORD AVEC MOI... Y'A PAS DE CLASH: COFD !

2.3 Déroulement d'un match

Tour de jeu

Un tour de jeu se compose de deux phases: les déplacements et les gestes. La phase de déplacement permet aux coachs de déplacer leurs joueurs. Les gestes permettent au défenseur de tenter de reprendre possession du ballon et à l'attaquant de tenter une passe, un shoot ou d'autres gestes plus audacieux.

Un tour de jeu se termine immédiatement lorsque :

- l'équipe en attaque décide de ne pas faire de gestes supplémentaires,
- l'équipe en défense récupère le ballon.

Dans ce cas, il y a changement de possession. L'équipe en défense passe en attaque et inversement.

- ! Exception : en début de partie, en début de mi-temps ou suite à un goal, l'équipe en attaque ne commence pas son tour de jeu par un déplacement mais le joueur qui a la balle au pied doit effectuer directement un geste offensif pour procéder à l'engagement.

Durée d'un match et fin de partie

Un match dure 90 minutes. Le TOTOMAT indique le temps écoulé et le score. En cas d'égalité à la fin du match, on procède à deux prolongations de 15 minutes chacune. Si l'égalité persiste, une séance de tirs au but déterminera le gagnant.

A chaque goal, et à chaque changement de possession, le coach qui passe en attaque lance le dé temps et le marqueur temps du TOTOMAT est déplacé d'autant de minutes (6, 9 ou 12 minutes selon le résultat du dé). Lorsque le marqueur dépasse pour la première fois la case 45' le match est interrompu. La 2ème mi-temps débute plaçant les joueurs comme au début du match, à la différence que l'équipe qui a fait l'engagement en début de match se retrouve en défense au début de la 2ème mi-temps.

2.4 Déplacements

Le coach de l'équipe en attaque peut déplacer aucun, tout ou partie de ses joueurs, puis le coach de l'équipe en défense fait de même. Chaque joueur peut être déplacé gratuitement d'un hexagone.

BOOST

Si le coach le désire, il peut ensuite dépenser un ou plusieurs BOOST pour déplacer un joueur d'autant d'hexagones supplémentaires que de BOOST dépensés. Les BOOST utilisés sont retirés de la carte du joueur et remis dans la boîte. Lorsqu'un joueur n'a plus de BOOST sur sa carte, toutes ses compétences sont divisées par deux (arrondies à l'entier inférieur), on dit alors qu'il est épuisé.

Débordement

Les hexagones sur les ailes permettent aux attaquants de se déplacer plus rapidement. Ces hexagones sont reconnaissables grâce au terrain piétiné sur le bord du terrain (chemin en terre) Un attaquant qui termine son déplacement sur un tel hexagone peut avancer gratuitement d'un hexagone supplémentaire s'il reste en bordure du terrain. Un BOOST ne peut pas être utilisé après un débordement.

Le débordement ne peut pas être utilisé par l'équipe en défense.

1. a) Déplacements attaquants
b) Déplacements défenseurs
2. a) Geste défenseur
b) Geste attaquant

CHANGEMENT DE POSSESSION

L'équipe en défense passe en attaque et inversement.

Si le TOTOMAT indique la 45ème minute, on continue l'action, la mi-temps se termine quand le temps dépasse 45'.

Si le ballon se trouve dans un hexagone sans joueur, il sera automatiquement récupéré par le premier joueur qui arrive sur cet hexagone.

Débordement



Contraintes de déplacements

Il ne peut y avoir sur un hexagone qu'un joueur de chaque équipe au maximum. Seul le gardien peut occuper la zone du gardien.

Si un joueur est à terre, son déplacement gratuit lui permet de se relever, il peut ensuite continuer son déplacement en utilisant des BOOST.

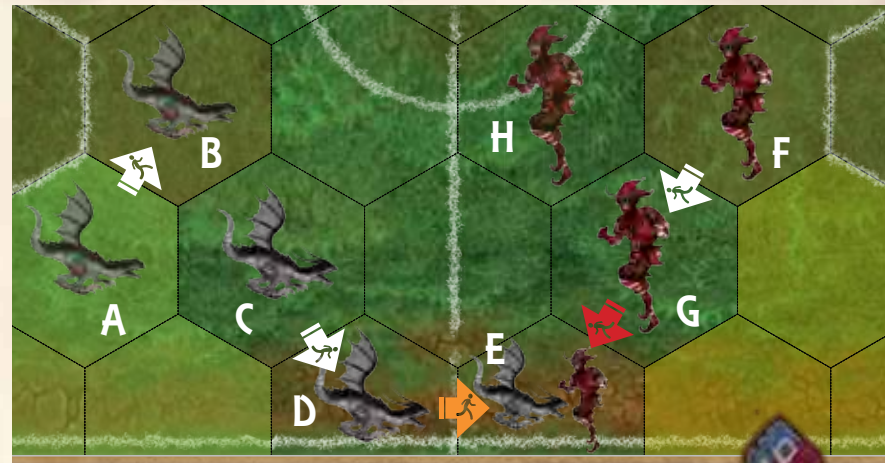
Exemple:

Berg R(A) se déplace gratuitement en (B)

Bü S(C) se déplace gratuitement en (D) puis se déplace gratuitement en (E) grâce à une case de débordement.

Stok Alp (F) se déplace gratuitement en (G) et utilise un BOOST pour aller en (E)

Brute Un (H) ne se déplace pas.



INTERVIEW

C: NON MAIS C'EST QUI C'T'ARTISTE. ON N'EST MÊME PAS À LA PREMIÈRE MI-TEMPS, ET I'S'ASSIED TEL'MENT IL EN PEUT PLUS... CES DRAGONS I'SAVENT VOLER, MAIS PAS LONGTEMPS !

W: ET BUUUUUUUUUUUUUUUUTTTTTTTT ! INCROYABLE, LES DRAGONS VIENNENT DE MARQUER LE PREMIER BUT À LA 36ÈME MINUTES DE JEU PAR UNE REPRISE INCROYABLE DE VOG L QUI PULVÉRISE LA LUCARNE. INCROYABLE ! C'EST 1 À 0 POUR BASELA !

C: (GRAND SILENCE)..... FAUT VRAIMENT QU'J'DESCENDE À LA MI-TEMPS.

2.5 Gestes

Lorsque les équipes ont terminé leurs déplacements, la phase de gestes commence.

À l'inverse de la phase de déplacement, c'est d'abord l'équipe en défense qui peut faire des gestes, puis c'est au tour de l'équipe en attaque. Un geste est facultatif, un attaquant ou un défenseur peut décider de n'en faire aucun. Si le défenseur ne fait pas de geste défensif, c'est au tour de l'attaquant. Si l'attaquant ne fait pas de geste offensif, c'est la fin du tour.

L'équipe en défense peut effectuer un geste uniquement si un de ses joueurs se trouve dans le même hexagone que le porteur du ballon. Un défenseur ne peut exécuter qu'un seul geste par tour de jeu.

Le défenseur peut tenter un geste défensif :

- piquer le ballon,
- tacler,
- gêner son adversaire en lui mettant la pression.

L'attaquant peut tenter un geste offensif:

- une passe courte,
- une passe longue,
- un shoot.

Tous ces gestes sont réalisés avec plus ou moins de facilité par les joueurs en fonction de leurs compétences. Plus la valeur de la compétence est élevée, meilleur est le joueur dans ce geste.

Pour tous les gestes nécessitant un lancer de D20, on dit que le geste est réussi si le résultat du dé est plus petit ou égal à la compétence correspondante, sinon il est raté.

Zone du gardien




Rappel : Un geste est réussi si le résultat du D20 est plus petit ou égal à la compétence correspondante au geste du joueur.

Gestes défensifs

Piquer le ballon

Le geste le plus simple pour récupérer le ballon consiste à tenter de Piquer le ballon à l'adversaire.

L'attaquant réagit à cette tentative par un dribble. 

Pour tenter de Piquer le ballon, le défenseur lance un D20.

- Si Piquer le ballon est raté, l'attaquant conserve le ballon et DOIT se déplacer d'un hexagone gratuitement.
- Si Piquer le ballon est réussi, l'attaquant DOIT tenter un dribble en lançant un D20.
- Si l'attaquant réussit le dribble, il conserve le ballon et DOIT se déplacer d'un hexagone gratuitement.
- Si l'attaquant rate son dribble, alors le défenseur lui pique le ballon et DOIT se déplacer d'un hexagone gratuitement. Il y a alors changement de possession et le tour se termine.

Exemple:

Stok Alp, qui a 12 en piquer le ballon, veut Piquer le ballon à Berg R qui a 14 en dribble. Ils se trouvent dans l'hexagone (A). Stok Alp lance le D20 et obtient 8. Berg R réagit et tente le dribble: il obtient 15, son dribble est loupé. Stok Alp s'empare du ballon et se déplace gratuitement d'un hexagone (B). Il y a changement de possession et l'horloge avance.




Tacle

La deuxième manière de récupérer le ballon est de tenter un tacle. A la différence de piquer le ballon, la réussite de ce geste ne dépend pas des compétences de l'attaquant, il induit par contre un risque de blessures et de cartons.

Si le tacle est réussi, le défenseur récupère le ballon et l'attaquant se retrouve à terre. Lorsqu'un joueur est à terre, sa figurine est couchée pour l'indiquer.

Si le tacle est raté il y a deux possibilités:

- Si le résultat du D20 est plus grand que 16, le tacle échoue «lamentablement», le joueur n'a même pas inquiété l'attaquant : le défenseur se retrouve à terre, et l'attaquant conserve le ballon.
- Si le résultat du D20 est plus petit ou égal à 16, il y a faute. Les deux coachs lancent leur dé d'équipe pour déterminer s'il y a blessure et carton. On procède ensuite à la résolution de la faute, puis l'équipe taclee relancera le match en tant qu'équipe en attaque.

Les cartons   s'appliquent au défenseur, tandis que les blessures  s'appliquent à l'attaquant. La couleur du dé signale un carton jaune ou un carton rouge. En cas de carton jaune, on place un marqueur jaune sur la carte du joueur. Si le joueur en question possédait déjà un carton jaune, alors son deuxième avertissement se transforme en carton rouge. En cas de carton rouge, le joueur doit quitter le terrain sans être remplacé.

Les blessures sont signalées par la perte d'un ou plusieurs BOOST. Les < 1 - 2 - 3 > indiquent le nombre de BOOST à retirer. Ils sont immédiatement retirés de la carte du joueur touché. Si le joueur se retrouve à zéro BOOST, mais que le dé requiert d'enlever encore un ou plusieurs BOOST, le joueur est alors blessé, et il doit quitter le terrain. Le coach peut le remplacer s'il n'a pas encore effectué ses 2 changements.

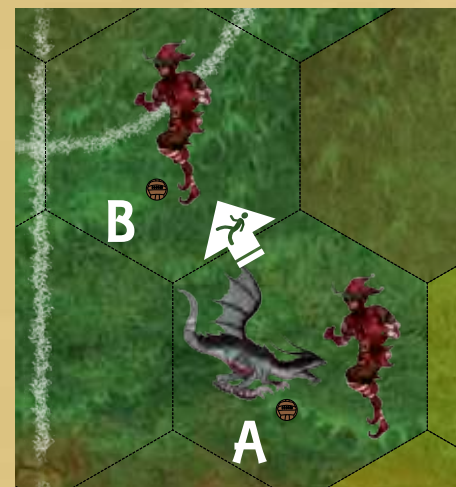
Si, suite à une blessure ou un carton, une équipe ne compte plus que 2 joueurs sur le terrain, elle perd immédiatement le match par forfait.

On enchaîne avec une phase de déplacement avec les contraintes suivantes, à la fin de la phase de déplacement:

- un attaquant DOIT se trouver dans l'hexagone où se trouve le ballon. Si aucun joueur ne s'y trouve, le coach DOIT (ce mouvement est gratuit) placer dans cet hexagone le joueur le plus proche du ballon (au choix du coach en cas d'équidistance);
- aucun défenseur ne peut se trouver dans cet hexagone.

La partie se poursuit avec un geste offensif.

Rappel : Un défenseur peut effectuer un geste défensif uniquement s'il se trouve dans la même case que le porteur du ballon et il ne peut effectuer qu'un seul geste par tour.



Rappel : Si un joueur n'a plus de BOOST, toutes ses compétences sont alors réduites de moitié.

INTERVIEW

C: NON, MAIS NON, MAIS NON! C'EST D'LA GNOGNOTTE OU QUOI !

W: MONSIEUR TONTIN, LE JOUEUR DE BASELA A RÉUSSI UN SUPERBE DRIBBLE, VOUS ÊTES SÉVÈRE AVEC VOTRE JOUEUR.

C: MAIS NON D'UNE PIPE EN SUCRE, TU ESSAIES PAS DE PIQUER LE BALLON À UN JOUEUR QUI MAITRISE LE DRIBBLE, FAUT D'JÀ ÊTRE UN PEU COUILLON! T'AS QU'À ALLER AU TÂCLE, AU MOINS L'AUTRE L'AURA PAS L'TEMPS D' RÉAGIR.

W: JE MAINTIENS QUE VOUS ÊTES SÉVÈRE!

C: BEN C'EST POUR ÇA QU'TU FAIS D'LA RADIO, ET QU'MOI J'SUIS PRÉSIDENT !

Penalty

Si une faute a lieu dans la surface de réparation, il y a penalty. Le ballon est placé sur le point de penalty. On enchaîne avec une phase de déplacement avec les contraintes suivantes, à la fin de la phase de déplacement:

- un attaquant doit se trouver sur le point de penalty. Le coach peut «amener» gratuitement le joueur le plus proche dans cet hexagone.
- aucun joueur ne doit se trouver dans la surface de réparation, si nécessaire un déplacement supplémentaire gratuit d'1 hexagone est autorisé.
- le gardien est placé dans sa zone du gardien.

L'attaquant sur le point de penalty effectue un shoot.

Exemple :

Stok Alp tente un tacle sur Berg R qui se trouve dans le même hexagone que lui. Stok Alp a 9 en tacle, il lance le D20 et obtient un 12. Le résultat est inférieur à 17, mais plus grand que 9: il y a donc faute. Les deux coachs lancent leur dé d'équipe. Le coach de Stok Alp obtient une face jaune, Stok Alp est averti, il devra se méfier de ne pas prendre un 2ème carton pour la suite du match. Le coach de Berg R obtient un -2, Berg R perd donc deux BOOST et se retrouve à -1. Il est blessé et doit sortir du terrain, son coach le remplace par Bü S en le mettant sur l'hexagone où se trouve le ballon, c'est lui qui effectuera la faute. Une phase de déplacement permet ensuite à tous les joueurs de se déplacer. Bü S doit ensuite effectuer un geste offensif, il tente une passe longue et le jeu continue.

Pression

Si un défenseur qui se trouve dans le même hexagone que le porteur du ballon n'effectue aucun geste défensif, il exerce malgré tout une pression qui va gêner le porteur du ballon lors de son prochain geste offensif. Si le porteur du ballon effectue un geste offensif, il subit automatiquement un malus dont la valeur est égale à la compétence pression du défenseur. Aucun jet de dé n'est requis en cas de pression.

Exemple:

Stok Alp qui a 4 en pression décide de gêner Berg R. Ce dernier tente une longue passe à 16. La pression exercée par Stok Alp force Berg R à faire 12 (16-4) au plus pour réussir son geste.

Gestes offensifs

Le joueur de l'équipe en attaque peut effectuer un geste offensif, si il n'en fait pas, le tour se termine et on recommence une phase de déplacement.

Passe courte

Une passe courte ne nécessite pas de jet de dé. Le ballon est déplacé de 1 ou 2 hexagones dans n'importe quelle direction au choix du coach. Une passe courte peut être interceptée par un défenseur se trouvant dans l'hexagone de destination de la passe. Pour tenter une interception, le coach de l'équipe en défense lance un D20.

- Si l'interception est réussie, le défenseur s'empare alors du ballon et DOIT se déplacer d'un hexagone, il y a changement de possession.
- En cas d'échec de l'interception ou si aucun défenseur ne se trouvait dans l'hexagone de destination de la passe, l'attaquant reçoit le ballon. L'attaquant peut soit arrêter son tour, soit enchaîner avec une passe courte, une passe longue ou une reprise.

Une passe courte peut être faite à destination d'un hexagone vide. Dans ce cas, le tour se termine. L'équipe la plus proche du ballon passe en attaque. En cas d'équidistance, l'équipe en attaque reste en attaque. Si l'équipe en défense est plus proche, il y a changement de possession.

Si un défenseur tente une interception, il perd son opportunité de mettre la pression par la suite.

Un défenseur ne peut pas mettre la pression sur une passe courte.

INTERVIEW

C: TU VOIS WILI, UN TACLE, C'EST COMME TOI AVEC TON FILS, C'EST L'AMOUR DU RISQUE, LA POMME EN MOINS.

W: BUUUUUUUUUUUUU 2-0 POUR BASELA QUI MARQUE À LA DERNIÈRE SECONDE DE LA PREMIÈRE MI-TEMPS. INCROYABLE MATCH. MONSIEUR TONTIN, C'EST PAS TRÈS BIEN PARTI, QU'EN PENSEZ-VOUS ?

C: TU RIGOLES OU QUOI ? 2-0 À LA MI-TEMPS, ON VA GAGNER... ON L'A DÉJÀ FAIT... T'ES NÉ HIER OU QUOI ?

W: CA FAIT QUAND MÊME TROIS BUTS À METTRE DANS LA SECONDE MI-TEMPS !

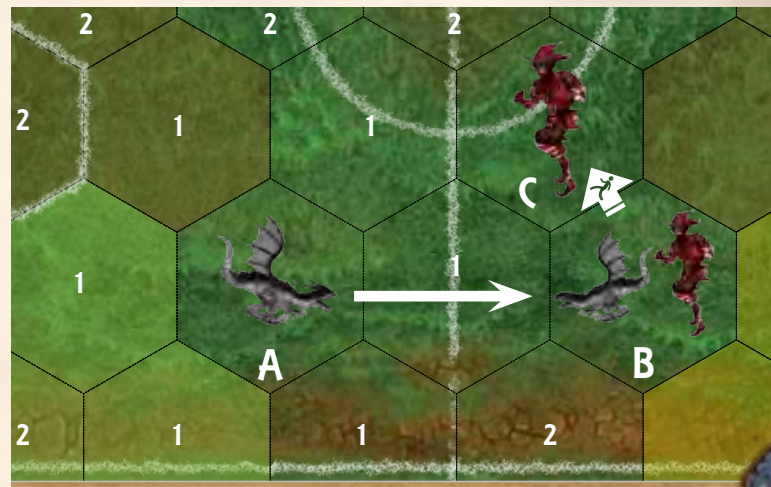
C: T'AS FAIT MATH OU QUOI ? EN TOUT CAS, TU CALCULES MIEUX QU'TU COMMENTES. BON, C'EST LA MI-TEMPS, J'DOIS M'ABSENTER UNE SECONDE.

W: C'ÉTAIT WILI ET CHRIS EN DIRECT DU STADE DE LOSANA, ON LANCE LA PUB, ET ON SE RETROUVE JUSTE APRÈS. MERCI DE VOTRE FIDÉLITÉ.

Exemple:

Berg R (A) effectue une passe courte en direction de Bü S qui se trouve dans l'hexagone (B). Stok Alp qui se trouve également en B tente une interception avec une compétence à 10. Le résultat du D20 est égal à 8, l'interception est donc réussie; Stok Alp récupère le ballon et se déplace en C. Il y a changement de possession et l'horloge avance.

La passe courte, limitée à 2 hexagones, aurait pu être faite vers tous les hexagones marqué d'un 1 ou d'un 2.



INTERVIEW

W: DÉJÀ DE RETOUR, MONSIEUR TONTIN ?

C: QUAND T'AS ÉTUDIÉ LES MATHS, T'AS PRIS OPTION PERSPICACITÉ OU QUOI ?

W: ALORS, QUE LEUR AVEZ-VOUS DIT, À VOS JOUEURS ?

C: RIEN.

W: RIEN ?

C: NON, J'AI PAS EU BESOIN.

W: AH!..... ET SINON, JE ME DISAIS QU'ON A VU RELATIVEMENT PEU DE MAUVAISES PASSES COURTES JUSQU'ICI DANS CE MATCH.

C: TU RIGOLES OU QUOI ? ILS SONT PAS BIEN FUTÉS, MAIS ILS ARRIVENT QUAND MÊME À POUSSER LE BALLON À 5 MÈTRES AVEC LEURS PIEDS. MÊME LOUIS IL ARRIVE.

W: ET LOUIS, C'EST ?

C: C'EST MON P'TIT FILS, IL A DEUX ANS.

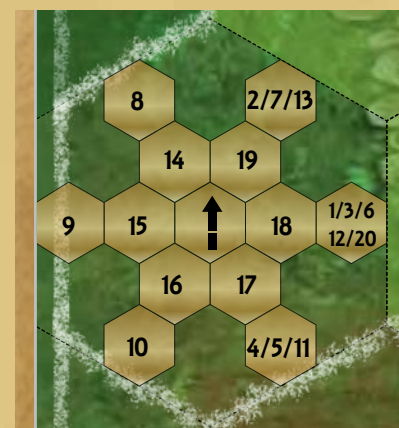
Passe longue !

La passe longue permet de déplacer le ballon sur une longue distance. Il n'y a pas de limite en nombre d'hexagone. L'attaquant choisit un hexagone, qui peut être vide, et lance un D20.

- Si la passe longue est réussie, le ballon atteint l'hexagone visé.
- Si la passe longue est loupée, le ballon dévie de sa trajectoire. Il atterrit à 1 ou 2 hexagones de l'hexagone visé selon le gabarit en appliquant le résultat du D20 utilisé pour la passe. Chaque coach utilise le gabarit visible de son côté du terrain. Le ballon ne sort jamais du terrain, il s'arrête toujours sur le dernier hexagone en bord de terrain.

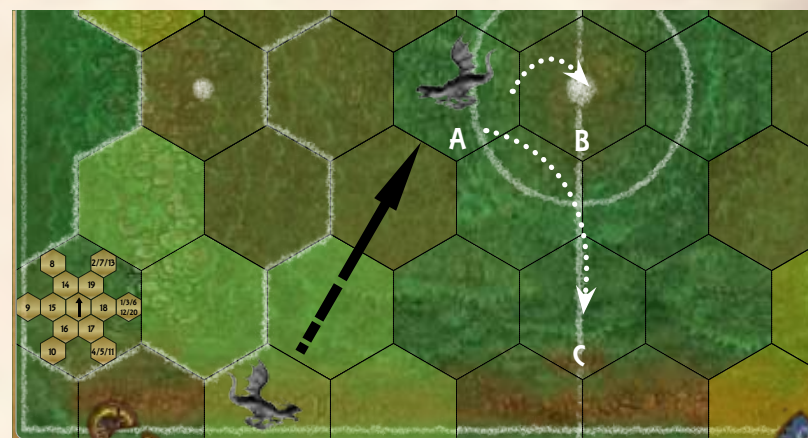
Utilisation du gabarit

L'hexagone visé est représenté par le centre du gabarit. Le ballon peut dévier d'1 ou 2 hexagones dans 6 directions. Si le jet de D20 est égal à 14, 15, 16, 17, 18, 19 (les zones du centre du gabarit) le ballon dévie d'1 hexagone. Sinon le ballon dévie de 2 hexagones.




Exemple:

Deg N tente une passe longue à destination de Bü S qui se trouve dans l'hexagone (A). Deg N à 10 en passe. Si son jet de D20 est plus petit ou égal à 10 le ballon arrive en A. Si son jet de D20 est égal à 18, le ballon arrive en (B) (déviation d'un hexagone). Si son jet de D20 est égal à 11, le ballon arrive en (C) (déviation de 2 hexagones).



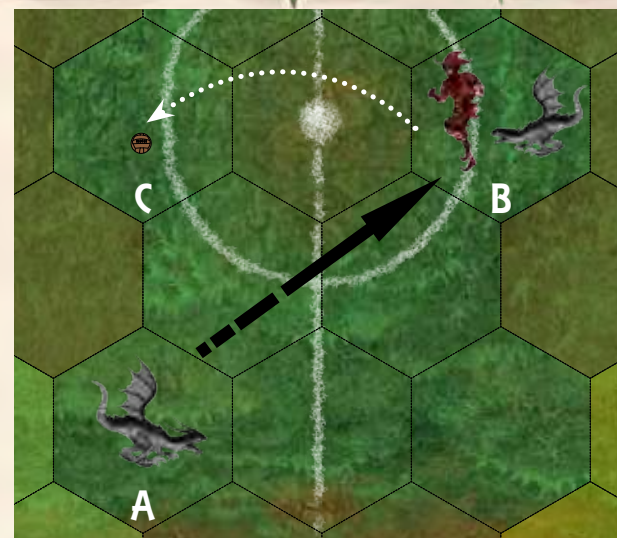
Une passe longue peut terminer sa course sur un hexagone vide ou sur un hexagone occupé par un ou plusieurs joueurs. Quatre cas de figure sont possibles :

- il y a uniquement un attaquant dans l'hexagone de destination, il peut soit:
 - effectuer une tête s'il se trouve dans la surface de réparation;
 - mettre fin au tour et recommencer par une phase de déplacement.
- il y a uniquement un défenseur dans l'hexagone de destination, il récupère le ballon, il y a changement de possession;
- il y a un attaquant et un défenseur dans l'hexagone de destination, le défenseur peut tenter un dégagement  en lançant un D20:
 - si le dégagement est réussi, le ballon est dévié d'1 ou 2 hexagones selon le gabarit en appliquant le résultat du D20 utilisé pour le dégagement. On applique à nouveau ces 4 scénarios en fonction de l'occupation de l'hexagone où arrive le ballon;
 - si le dégagement est loupé, l'attaquant s'empare automatiquement du ballon;
- il n'y a personne dans l'hexagone visé, le tour se termine. L'équipe la plus proche du ballon passe en attaque. En cas d'équidistance, l'équipe en attaque reste en attaque. Si l'équipe en défense est plus proche, il y a changement de possession.

On ne peut effectuer directement un shoot suite à une passe. Par contre, une tête est possible suite à une passe longue et une reprise est possible suite à une passe courte.

Exemple:

Deg N (A) tente une passe longue à destination de Bü S qui se trouve dans l'hexagone (B). Deg N a 10 en passe. Il lance un 8, sa passe est réussie et arrive en (B). Stok Alp qui se trouve dans le même hexagone tente un dégagement, il a 10 en dégagement. Il lance un 3, le ballon rebondit de 2 hexagones vers l'avant selon le gabarit face à lui.



Le shoot

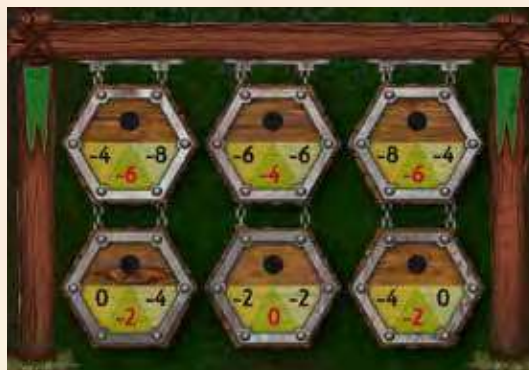
Le shoot est un tir en direction du but avec pour objectif de mettre le ballon au fond des filets !

Le shoot est autorisé lorsqu'un joueur se trouve dans une des 3 zones de shoot. Le but est divisé en 6 cases. La réussite d'un shoot dépend de la compétence de shoot du joueur, de la position de celui-ci sur le terrain et de la partie du but visé. De son côté le gardien aura plus de facilité à arrêter le ballon si le shoot est effectué de loin.

Les cases claires représentent les zones de shoot. Le chiffre inscrit sur l'hexagone indique le nombre de case que le gardien pourra choisir.



Les cases du but : on voit qu'un shoot dans la lucarne est plus dur à réaliser qu'un shoot en plein centre.



Les cases choisies par le gardien doivent être adjacentes!

Lors d'un shoot, l'attaquant choisit secrètement une des six cases qui correspond à la zone du but dans laquelle il veut shooter. Le gardien choisit secrètement un nombre de cases égal au nombre d'hexagones qui séparent le tireur du but. Ces cases doivent être adjacentes (pas de diagonales). Les deux coachs marquent les cases choisies, puis les révèlent simultanément.

- Si le gardien a choisi la bonne case, il y a arrêt. Il se saisit du ballon et il y a changement de possession.
- Si le gardien n'a pas choisi la bonne case, l'attaquant lance le D20 pour savoir s'il réussit à mettre le ballon là où il le souhaitait. Le résultat du dé doit être inférieur ou égal à sa compétence shoot, moins le malus de la zone visée selon sa position sur le terrain.
 - S'il réussit, il y a goal, fin de tour et changement de possession. Après avoir ajusté le score et le temps, on commence par une phase de placement comme au début du match.
 - S'il échoue, le gardien récupère le ballon et il y a changement de possession. On enchaîne par une phase de déplacement. Le gardien ne peut pas se déplacer durant cette phase et devra effectuer ensuite un geste offensif. Si le gardien du coach en défense avait quitté la zone du gardien, celui-ci peut reprendre sa place gratuitement.



Exemple:

Moné, qui a 18 en shoot, veut en tenter un; il se trouve à 2 hexagones de distance du goal. Il choisit secrètement la case A (lucarne) qui lui occasionne un malus de -4. Le gardien a lui le droit de choisir 2 cases adjacentes, il choisit B et C. Les 2 coachs révèlent leur but. Le gardien est parti dans la mauvaise direction et ne peut pas arrêter le shoot. Moné lance son D20, il fait un 7, ce qui est plus petit que 14 (18-4), le ballon atteint la case visée et c'est GOAAAAAAAAALLL!



La reprise

La reprise est similaire au shoot, mais elle est réalisée après une passe courte et donc plus difficile. Un malus de -4 est appliqué au jet de D20 pour le shoot. La soudaineté de la reprise surprend le gardien qui défend une case de moins que lors d'un shoot. Il est ainsi possible que le gardien ne puisse choisir aucune case.

INTERVIEW

C: TU LE VOIS, LE PETIT LÀ. REGARDE, IL VA TIRER...

W: LE COACH DE ZYON S'APPLIQUE UN MOUCHOIR SUR LE NEZ, ON DIRAIT QU'IL SAIGNE...

C: OUAIP, I'VA S'EN REMETTRE... MAIS REGARDE: LE SHOOT... LE DERNIER, LE PLUS BEAU DES GESTES. TU SENS CETTE POÉSIE?

W: 2-1 !

La reprise est le seul moyen d'effectuer un tir directement suite à une passe courte sans passer par une nouvelle phase de déplacement!

Exemple:

Brute Un en (A) fait une passe courte à Moné qui a 18 en shoot (B). Celui-ci effectue une reprise. Le gardien n'a le droit de choisir qu'1 case, Moné a cependant un malus de -4 à sa compétence de shoot, il a donc 14 (18-4). Par la suite il faut également appliquer le malus correspondant à la case visée.

Si Brute Un avait shooté directement, le gardien aurait eu le droit de choisir 2 cases.

Si Moné se trouvait en (C), le gardien n'aurait pas pu choisir de cases sur son but.



INTERVIEW

W: STOK ALP EST DÉCHAINÉ. IL RESTE DANS LA SURFACE DE RÉPARATION, LE BALLON LUI EST ENVOYÉ PAR MASS ON, C'EST AU MILLIMÈTRE, INCROYABLE ! UNE BICYCLETTE... ET GOOOOOAAAAALLLLL !

C: BON, BEN J'LE DIS: 2-2. TU VOIS GAMIN, ON REMONTE !

W: MAIS C'EST FOU ÇA... POURQUOI STOK ALP A PRIS UN TEL RISQUE, PLUTÔT QUE DE CONTRÔLER LE BALLON ET DE SHOOTER CALMEMENT ?

C: MAIS STOK ALP, IL EST PAS À SON PREMIER BUT. C'EST FACILE DE MARQUER NORMALEMENT. STOCK, LUI, C'QUI CHERCHE, C'EST LE TOP BUT !

W: MAIS QUAND MÊME...

C: BON, J'VAIS T'APPRENDRE UN P'TIT TRUC, HISTOIRE QU'TU SOIS PAS V'NU POUR RIEN. TU L'VOIS LE DÉFENSEUR, LÀ ? BEN S'IL ATTEND, STOCK, LE TEMPS QU'IL CONTRÔLE, ET BÛ S I'S'RA DÉJÀ SUR LUI, ET DONC CE S'RA PLUS DIFFICILE DE MARQUER. TU COMMENCES À COMPRENDRE LE FOOT ?

La tête

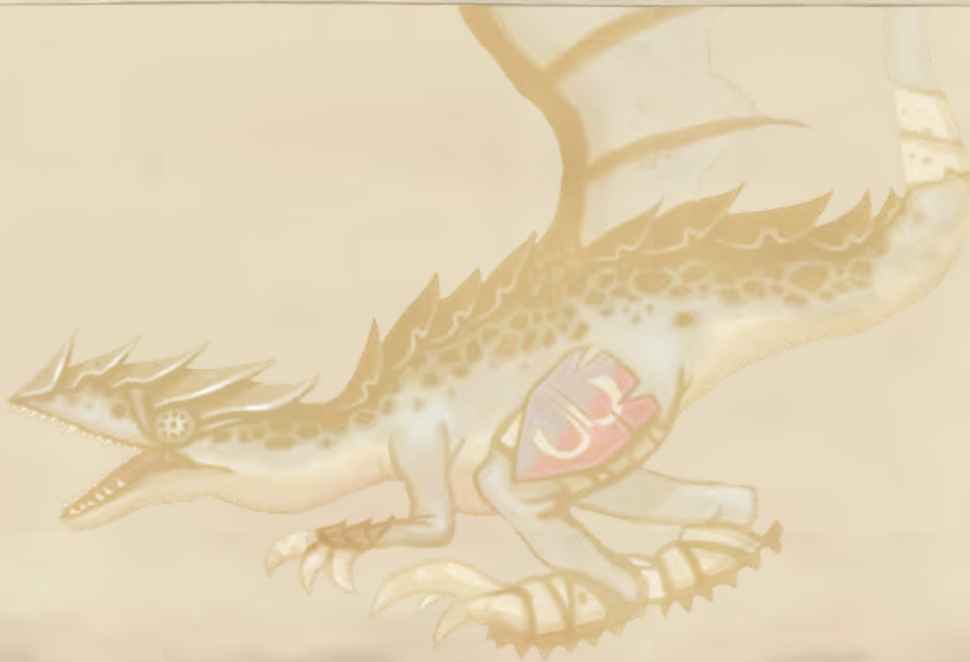
La tête est uniquement possible suite à une passe longue et l'attaquant doit se trouver dans la surface de réparation. En effet, plus loin, la puissance n'est pas suffisante. Une tête se résout comme un shoot mais en utilisant la compétence tête pour l'attaquant.

Une passe longue peut se faire à 1 ou 2 hexagones, si on souhaite enchaîner avec une tête par exemple.

INTERVIEW

W: ET C'EST LA MÊME CHOSE LORSQU'ILS FONT UNE TÊTE ?

C: COMMENT TE DIRE ÇA POLIMENT: CERTAINS ATTAQUANTS, MÊME DES CÉLÈBRES, I'SONT DES FOIS MALADROITS AVEC LEURS PIEDS. C'EST POUR ÇA QU'I'UTILISENT LEUR TÊTE DÈS QUE L'OCCASION SE PRÉSENTE.



2.6 Précisions des règles

Gardien **G**

Le gardien est un joueur à part entière. Il peut sortir de sa zone de gardien et comme un autre joueur effectuer des gestes défensifs et offensifs. Il ne peut cependant pas faire d'arrêts s'il est à l'extérieur de sa zone de gardien.

Si le gardien se blesse et qu'un joueur de champ le remplace, ce dernier ne pourra, lorsqu'il effectue un arrêt, choisir qu'une seule case sur son but au maximum indépendamment de la distance du tireur. Son manque d'expérience le pénalise fortement.

Aucun joueur ne peut pénétrer dans la zone du gardien.

Changements

Deux changements de joueurs sont autorisés au maximum par match. La composition d'équipe décidée avant le match contient 7 joueurs (1 gardien, 4 joueurs et 2 remplaçants). Un changement peut s'effectuer:

- suite à un goal : le coach peut choisir librement de changer l'un ou l'autre de ses joueurs; il prend un joueur sur une case et remet un autre joueur remplaçant sur la même case. Il effectue le placement avec le joueur fraîchement entré;
- en cours de jeu : le joueur qui est remplacé doit se rendre sur un hexagone au bord du terrain. Il peut ensuite sortir du terrain suite à un déplacement ou à un BOOST. Le joueur qui le remplace rentre simultanément par l'hexagone depuis lequel l'autre joueur est sorti. Le joueur qui rentre ne peut pas effectuer de déplacement ce tour-ci;
- suite à une blessure : le joueur blessé peut être remplacé par un autre. Ce dernier prend la place du joueur blessé (qui sort du terrain) où qu'il soit sur le terrain.

Un joueur qui a été remplacé ne peut plus revenir en jeu.

Hors Jeu

HELVETIA Cup prend en considération le hors-jeu qui n'est toutefois appliqué que si un des coachs le signale.

Un joueur sans ballon se trouve en position de hors-jeu lorsqu'il se trouve dans le camp adverse plus près de la ligne de but adverse que l'avant dernier défenseur; le dernier défenseur étant le plus souvent le gardien. Dans HELVETIA Cup être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Il y a hors-jeu si un joueur se retrouve en position de hors-jeu après une passe en direction du but adverse et qu'il est le premier joueur à toucher le ballon suite à cette passe. Si un autre joueur touche le ballon avant, cela annule la position de hors-jeu.

Au moment où l'attaquant qui était en position de hors-jeu touche le ballon, le coach adverse peut crier «hors-jeu». Il y a changement de possession. On effectue alors une phase de déplacement avec les contraintes suivantes; à la fin de la phase de déplacement:

- un attaquant DOIT se trouver dans l'hexagone où se trouve le ballon. Le coach peut «amener» gratuitement le joueur le plus proche du ballon dans cet hexagone (au choix du coach en cas d'équidistance);
- aucun défenseur ne peut se trouver dans cet hexagone.

Puis l'attaquant qui se trouve dans l'hexagone avec le ballon DOIT effectuer un geste offensif.

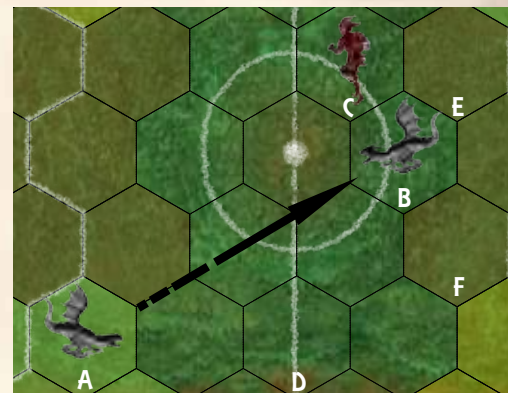
Si la passe ne se fait pas vers l'avant mais «vers l'arrière» ou «à plat», il n'y a jamais hors-jeu.

Exemple :

Berg R en (A) tente une passe longue à destination de Bü S en (B). Si le ballon arrive en (B) il y a hors-jeu. Bü S (B) est plus proche du goal que l'avant-dernier défenseur (C). Si le ballon arrive en (E) et (F) et que Bü S s'empare du ballon avant un défenseur, il y a également hors-jeu.

Si le ballon arrive en (D) et que Bü S qui était en (B) est le premier à s'emparer du ballon, il y a également hors-jeu.

Si Bü S avait été en (D) ou en (C), il n'aurait pas été en position de hors-jeu, peu importe que le ballon arrive en (C), (D), (E) ou (F).



INTERVIEW

W: DERNIÈRE MINUTE DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE. GABU EST EN POSSESSION DU BALLON, IL PASSE À STOK ALP QUI REMET IMMÉDIATEMENT À MONÉ QUI SE PRÉSENTE SEUL DEVANT LE GARDIEN... MAIS IL Y A HORS-JEU ! HORS-JEU... MAIS... MONSIEUR L'ARBITRE...

C: L'ARBITRE A TOUJOURS RAISON !

W: MAIS IL ÉTAIT EN TRAIN DE PARLER AVEC BRUTE UN. IL N'A PAS VU...

C: C'EST CE QUE J'DIS !

W: AH LE HORS-JEU! LA FAMEUSE RÈGLE DU JEU QUI SUSCITE TELLEMENT DE QUESTIONS ET DE FRUSTRATIONS. QUELLE RÈGLE FRUSTRANTE QUAND MÊME.

C: FRUSTRÉ ? T'APPRENDS VITE, GAMIN. PAS BESOIN DE VIDÉO SURVEILLANCE POUR CONTRÔLER SI L'ARBITRE A RAISON, ON NE PEUT PAS SE TROMPER À LA COUPE !

Les prolongations et tirs au but

Les prolongations se composent de 2 mi-temps de 15 minutes. La prolongation est entièrement jouée, il n'y a pas de «but en or». L'équipe qui a effectué l'engagement au début du match commence la 1ère prolongation en attaque. S'il n'y a pas de vainqueur à la fin des prolongations, on procède à une séance de tirs au but.

Seuls les joueurs présents sur le terrain au coup de sifflet final peuvent y participer. Si un joueur est épuisé, sa compétence de shoot est réduite de moitié. L'équipe qui tire la première est choisie par tirage au sort à l'aide de la thune de Chafouin. Chaque équipe tire une série de trois shoots depuis le point de penalty avec trois joueurs différents, préalablement désignés. Si à l'issue de cette série, les équipes sont toujours à égalité, les tirs ont lieu un par un jusqu'à ce qu'une équipe marque, et l'autre pas. Un joueur ne peut pas tenter un deuxième penalty avant que tous les joueurs de son équipe, y compris le gardien, aient tiré.

2.7 Cartes POWER et Cartes LEGEND

Les cartes POWER **P** et les cartes LEGEND **L** vous permettent grâce à un coaching savant de surprendre votre adversaire et parfois d'influencer le cours d'un match. Les cartes sont propres à chaque équipe.

Chaque carte est divisée en plusieurs zones:

- le nom de l'équipe,
- le niveau de la carte,
- une image,
- une zone de défi pour les cartes POWER (le défi n'est utilisé qu'en championnat),
- le numéro de la carte.

Rappel dans un match simple, une équipe a droit à 3 cartes (2 POWER et une LEGEND ou 3 POWER). L'utilisation des cartes est facultative.

- Les cartes POWER sont placées face cachée devant le coach.
- La carte LEGEND est posée face visible.

Les cartes POWER ne sont utilisables qu'une seule fois par match, il s'agira donc de choisir le moment opportun. Après utilisation, les cartes POWER sont remises dans la boîte. Le descriptif détaillé des cartes pour chaque équipe est disponible sur la dernière page de cette règle du jeu.



le niveau

l'équipe

une zone de défi

le numéro de la carte

3 Compétition

Même si les matchs simples offrent déjà une bonne dose d'émotion, ce sont les compétitions, sous la forme de coupe ou de championnat, qui offrent aux coachs le challenge ultime. Tout au long des compétitions, les coachs devront démontrer leur habileté en gérant tant la tactique et la stratégie durant les matchs, que les blessures, les cartons et les entraînements de leur équipe.

Le site web www.helvetia-cup.ch vous donne de nombreuses précisions concernant les compétitions et vous permet de les créer et de les gérer en ligne.

3.1 Evolution de l'équipe et des joueurs

Lors des compétitions, l'équipe et ses joueurs vont évoluer au fil des matchs de la manière suivante:

Fatigue

Si un joueur n'a plus de marqueur de BOOST au terme d'un match, on dit qu'il est épuisé. Un joueur épuisé, même s'il s'est fait remplacer avant la fin du match, commencera le match suivant avec un BOOST de moins que son niveau physique habituel.

Blessures

Si un joueur se retrouve à zéro BOOST, mais que le dé d'équipe ou une carte POWER exige d'enlever encore un ou plusieurs marqueurs, le joueur est alors blessé.

En cas de blessure, le joueur rate le prochain match. Lors du match suivant, le coach doit contrôler si le joueur est apte à jouer. Il lance son dé d'équipe: si le dé montre un carton rouge, le joueur ne peut pas encore jouer, il n'est pas encore suffisamment remis de sa blessure, ce processus est réédité lors du match suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur puisse être à nouveau aligné.

Cartons

Durant un match, les joueurs peuvent recevoir des cartons.

Si un joueur reçoit 2 cartons jaunes ou un carton rouge durant un match, il est exclu du match en cours et sera suspendu pour le match suivant. Si le joueur qui obtient un carton rouge avait déjà reçu un carton jaune durant le match, cela n'a aucun effet: le joueur ne peut être aligné au prochain match; les compteurs sont remis à zéro une fois la suspension purgée.

Un carton jaune reste actif toute la durée de la compétition. Si lors d'un match, un joueur ayant déjà reçu un carton jaune lors d'un match précédent reçoit un nouveau carton jaune, il sera exclu du prochain match, les compteurs de cartons sont ensuite remis à zéro.

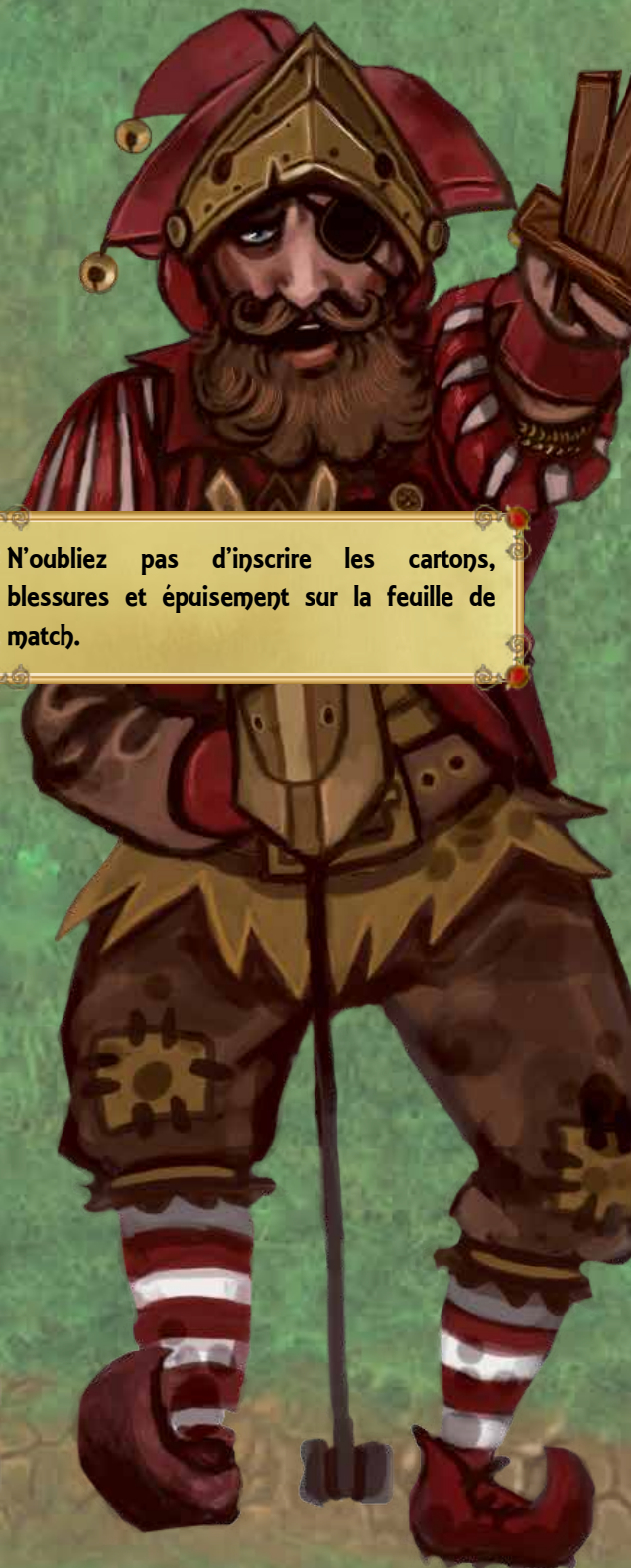
Cartes POWER et cartes LEGEND

Les cartes LEGEND sont disponibles dès le début de la compétition. Une seule carte LEGEND est autorisée par match. Chaque carte LEGEND ne peut être utilisée qu'une seule fois par compétition.

Le coach peut acquérir des cartes POWER soit par l'assiduité à l'entraînement, ou alors par la témérité en remplissant certains défis durant les matchs. Si le coach parvient à réaliser le défi ou décide d'utiliser ses séances d'entraînement afin d'obtenir une nouvelle technique, alors il peut ajouter la carte correspondante à son deck de cartes POWER pour le restant de la compétition. Au début des matchs, le coach peut choisir 3 cartes POWER parmi les cartes de son Deck.

Victoire	3 pts
Match nul	1 pt
Défaite	0 pt

N'oubliez pas d'inscrire les cartons, blessures et épuisement sur la feuille de match.



L'entraînement

Entre chaque match d'une compétition, un coach dispose de trois séances d'entraînement. Le niveau de la carte indique le nombre de séances d'entraînement nécessaires pour l'acquérir et l'ajouter à son deck.

Exemple :

Suite à 3 séances d'entraînements, le coach de Zion peut acquérir 1 carte de niveau 3 ou 1 carte de niveau 2 et 1 carte de niveau 1 ou 3 cartes de niveau.

Le défi

Avant le match, un coach peut choisir une carte POWER qui n'appartient pas encore à son deck et tenter de réaliser le défi durant le match. Si le défi est réussi, il obtient la carte et l'ajoute à son deck. Comme les cartes LEGEND, le défi est posé avant de commencer le match, face visible sur la table.

3.2 Création d'une compétition

Les coaches choisissent le type de compétition. Tous les types de compétition sont possibles mais les deux grands classiques d'Helvétia sont la coupe et le championnat:

- la coupe est un tournoi à élimination directe. Les matchs se jouent avec prolongation de deux fois 15 minutes en cas d'égalité, et une séance de tirs au but si les deux équipes ne se sont pas départagées à la fin des prolongations;
- durant le championnat, chaque équipe joue deux fois contre chacune des autres équipes, dans des matchs de 90 minutes sans prolongation. Une victoire rapporte 3 points, un match nul 1 point et une défaite 0 point. L'équipe avec le plus de points est déclarée championne!

Chaque coach choisit une équipe et lui donne un nom qu'il note sur la feuille d'équipe.

3.3 Avant le match

Avant chaque match le coach a droit à trois séances d'entraînement qui lui permettent d'ajouter des cartes à son deck.

Le coach contrôle si les joueurs blessés sont aptes à revenir au jeu et met à jour sa feuille d'équipe puis choisit 1 gardien, 4 joueurs et 2 remplaçants en tenant compte des blessures et cartons. Pour rappel un seul capitaine peut faire partie de cette sélection.

Le coach choisit 3 cartes POWER dans son deck dont éventuellement une carte LEGEND. Pour finir le coach choisit un défi et pose la carte POWER correspondante face visible devant lui.

3.4 Pendant le match

Le match se déroule exactement de la même manière qu'un match simple. Cependant chaque coach note sur sa feuille d'équipe les cartons et les blessures de ses joueurs. L'équipe qui gagne un match par forfait note un résultat de 2-0 sauf si le score était plus haut avant l'interruption, c'est alors le score du match à l'interruption qui est enregistré.

Si les coaches le désirent, ils peuvent noter les statistiques du match sur la feuille de match. Elle permet le suivi des actions du match et ainsi de collecter les statistiques de la saison afin de connaître le meilleur buteur de la saison, celui qui a reçu le plus de cartons, etc.

Ces statistiques sont disponibles sur le site www.helvetia-cup.ch

zone de défi 



effectuer 3 shoots



3.5 Après le match

Chaque coach note également sur la feuille d'équipe les joueurs qui ont fini épuisé. En fin de match, si l'équipe a accompli son défi, le coach peut ajouter la carte POWER correspondante à son deck en la cochant sur sa feuille d'équipe. S'il n'a pas réussi à atteindre son défi, il n'ajoute pas cette carte à son deck.

Enfin, n'oubliez pas d'entrer vos statistiques sur le site de HELVETIA Cup.

INTERVIEW

W: BON, ON PEUT DIRE QUE LE SPECTACLE EST AU RENDEZ-VOUS DANS CETTE FINALE.

«13 SUR 13... 13 SUR 13... 13 SUR 13»

W: MONSIEUR TONTIN ?

C: T'AS DES QUESTIONS ? Y'A PLUS D'QUESTIONS MAINTENANT, VIVE LA COUPE, VIVE ZYON, VIVE MOI !

W: ET C'EST SUR LE SCORE DE TROIS À DEUX POUR L'ÉQUIPE DE ZYON QUE NOUS RENDONS L'ANTENNE, MERCI À TOUS, MERCI DE VOTRE FIDÉLITÉ ! QUANT À MOI, MANGEONS DES POMMES !



Remerciements

Merci à ceux qui nous ont supporté: nos familles et nos amis,

Merci à ceux qui ont testé et re-testé le jeu: le Génie de la Lampe de Sierre, la Desdés Family, les Mines de Plomb de

Monthey et la Fête du Jeu de Saxon.

Merci à ceux qui ont cru en nous, airvéa IT & Communication, Avansis,

Mastroianni Art, Gameworks et tous les autres.

Merci aux dix dernières années... et à la FIFA pour la règle du hors-jeu !



Crédits

Designers / auteurs du jeu: Frank Crittin et Grégoire Largey

Artist / illustration : Lorenzo Mastroianni



Graphics / graphisme: airvéa IT & Communication, Olivier Debons

Version française: Pierre-Yves Franzetti

Deutsche Version: Johanna Nyffeler und Martina Volluz-Gasdia

Versione italiana: Patrizia Posatini Aioutz

English version: Alexandra «La Fée»

Relecture: Pierre Berclaz

Publisher / éditions: HELVETIA-Games

juin 2012

© Toutes les composantes de ce jeu sont la propriété de HELVETIA Games Sàrl. Il est interdit de reproduire tout ou partie de ce jeu sans l'autorisation de HELVETIA Games. Cela comprend entre autre les illustrations, les noms ainsi que les éléments liés au concept d'Helvétia.



Détails carte joueur



- C = Capitaine
- G = Gardien
- Version
- Blason d'équipe
- Nom du joueur
- Numéro du joueur
- Attaque
- Défense
- Réserve de BOOST

Exemple feuille de match et feuille d'équipe

Match

Team 1

Zyon

score

2 - 1

Team 2

Basela

Statistics Team 1

	Goal	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4	Substitute 1	Substitute 2
12 - 8 - 16	1 Banoo						
	3 Koo N						
	4 Mass On						1
	5 Stock Alp			1			
	6 Four Nie	1					
	8 Brute Un	1					
	10 *C* Re						
LP	12 - 8 - 16	C	12 - réussi				

Statistics Team 2

	Goal	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4	Substitute 1	Substitute 2
14 - 3 - 19	1 Ryffel						
	2 Müller						
	5 Merz	1					
	6 Stettler		1				1
	10 *C* Wolf						
	7 Biber						
	3 Willi						
LP	14 - 3 - 19	C	14 - loupé				

Team

www.helvetia-cup.ch

Cards: Power & Legend

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	X			X							
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
							X				

Match Results

Opponent	Score	Pts	Win	Loss	Tied	GF	GA
1 Zugriga	2-1 (1-0)	22	3	1	0	0	2
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

Players Statistics

	Goal	Player 1	Player 2	Player 3	Player 4	Player 5	Player 6	Captain 1	Captain 2
1 Bagnoud									
3 Kuonen			1						
4 Masson		1		1					
5 Stockalper									1
6 Fournier		2	1						
7 Gabbud		1	2						
8 Bruttin									1
10 *C* Rey		1							
11 *C* Monnet		2	1						

Règles FAMILY



BUT DU JEU

Vous incarnez le coach d'une équipe qui se compose d'un gardien, quatre joueurs de champ et deux remplaçants. L'équipe qui, après 90 minutes, comptabilise le plus de buts a gagné. En cas d'égalité, on procède à une séance de tirs au but.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une équipe (Zyon ou Basela).

Il prend devant lui:

- les cartes-joueurs de l'équipe (côté FAMILY) avec les numéros 1,3,6,8,10,
- les figurines de l'équipe 1,3,6,8,10,
- un but ainsi que ses marqueurs,
- ses jetons d'équipe,
- le dé D20.

Le plateau de jeu est posé entre les deux coach, chaque coach se situant sur un bord du terrain. Puis on met sur chaque ligne de fond un but.

Le ballon est posé au centre du terrain, tandis que le marqueur temps prend place sur la case 0 du TOTOMAT. Chaque coach place un BOOST sur le 0 de la piste du score et le jeton d'équipe sur l'emplacement réservé du TOTOMAT pour indiquer son camp.

On dépose autant de marqueur de BOOST que le nombre de cases BOOST inscrites sur les carte-joueurs.

DEBUT DU MATCH :

TIRAGE AU SORT ET PLACEMENT DES JOUEURS

On lance la thune de Chafouin pour effectuer le tirage au sort. Celui qui gagne le tirage au sort commence le match en tant qu'équipe en attaque.

L'équipe en défense commence par placer son gardien et 4 joueurs en respectant les règles du football (tous les joueurs dans sa moitié de terrain et aucun joueur dans le rond central). C'est ensuite au tour de l'équipe en attaque de procéder de même en n'oubliant pas de mettre un joueur avec le ballon dans le rond central pour procéder à l'engagement.



DUREE D'UN MATCH

Le match se compose de 2 mi-temps de 45 minutes. En cas d'égalité à la fin du match, une séance de tirs au but définira le vainqueur. Chaque fois que l'équipe en défense récupère le ballon ou suite à un goal, l'horloge avance jusqu'à la prochaine case-temps rouge sur l'échelle de temps.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se compose de deux phases: les déplacements et les gestes. La phase de déplacement permet à l'équipe attaquante* et à l'équipe en défense de se déplacer. Les gestes permettent au défenseur de tenter de reprendre le ballon et permettent à l'attaquant de faire une passe ou de tenter un shoot.

Un tour de jeu se termine dès que :

- l'équipe en attaque décide de ne pas faire de geste offensif supplémentaire,
- l'équipe en défense récupère le ballon, il y a dans ce cas changement de possession, l'équipe qui était en défense passe en attaque et inversement.

On recommence ensuite un nouveau tour de jeu par une phase de déplacement.

Cas spécial : lors d'un engagement au début d'une mi-temps et suite à un goal, on passe directement à la phase geste offensif, il n'y a pas de phase de déplacement.

L'équipe attaquante est celle qui possède le ballon.

1. PHASE DE DEPLACEMENT

Le coach de l'équipe en attaque peut déplacer tout ses joueurs, puis c'est au tour de l'équipe en défense.

- A- Déplacement de l'équipe en attaque.
- B- Déplacement de l'équipe en défense.

Chaque joueur peut se déplacer gratuitement d'une case, il peut ensuite dépenser des marqueurs BOOST afin de se déplacer plus loin. Chaque BOOST utilisé (on le retire de la carte du joueur et on le remet dans la boîte) permet au joueur de se déplacer d'une case de plus.

Lorsque le nombre de BOOST présent sur la carte d'un joueur atteint 0, il joue alors avec ses compétences «épuisés» (le chiffre le plus petit sur la carte-joueur).

Il ne peut y avoir sur un hexagone au maximum qu'un joueur de chaque équipe. Seul le gardien peut occuper la zone du gardien.

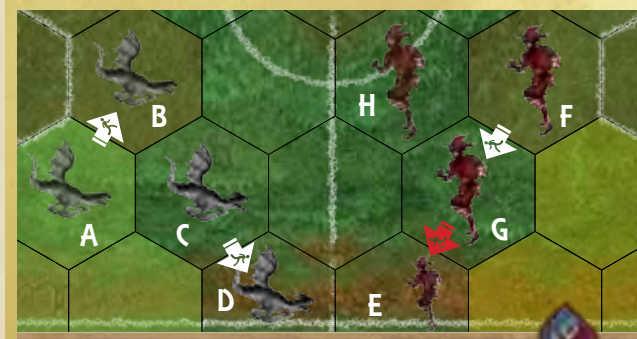
Exemple:

Berg R(A) se déplace gratuitement en (B).

Bü S(C) se déplace gratuitement en (D).

Stok Alp (F) se déplace gratuitement et (G) et utilise un BOOST pour aller en (E).

Brute Un (H) ne se déplace pas.



2. GESTE DEFENSIF

Si un défenseur se trouve dans la même case que le porteur du ballon, il peut tenter de lui piquer le ballon, s'il ne le fait pas, on passe aux gestes offensifs. GoTo3

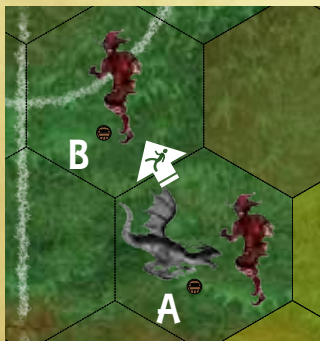
PIQUER LE BALLON

Le coach jette le D20 et compare le résultat à la compétence défensive du défenseur concerné. Si le résultat est inférieur ou égal, le geste est réussi, sinon il est loupé

- Geste réussi : le défenseur récupère le ballon et DOIT se déplacer d'une case. il y a changement de possession. GoTo4
- Geste loupé : l'attaquant garde le ballon et DOIT se déplacer gratuitement d'une case. GoTo3

Exemple:

Stock Alp, qui a 10 en compétence défensive, veut piquer le ballon à Berg R qui se trouve dans la même case que lui (A). Stock Alp lance le D20 et obtient 8. Le geste est réussi, il s'empare du ballon et se déplace gratuitement d'une case (B). Il y a changement de possession et l'horloge avance jusqu'au prochain marqueur rouge.



3. GESTES OFFENSIFS

L'équipe en attaque peut effectuer une passe ou un shoot. Si elle ne veut pas effectuer de geste, le tour se termine et on recommence une phase de déplacement. GoTo1

PASSE

Un joueur peut faire une passe à un autre joueur de son équipe si celui-ci se trouve à 3 cases ou moins de lui. Deux cas de figure sont possibles :

- il y a uniquement un attaquant dans la case visée; celui-ci reçoit le ballon et peut faire une autre passe en respectant les mêmes règles, effectuer un shoot tel que décrit ci-dessous ou mettre fin à son tour en recommençant une phase de déplacement. GoTo1
- un défenseur se trouve également dans la case visée, il peut tenter une interception; si il ne fait pas d'interception, le ballon parvient à l'attaquant et celui-ci peut faire la même chose que décrit ci-dessus.

Exemple:

Ré effectue une passe à Brute Un qui se trouve à 3 cases de distance. Stok R se trouve dans la même case que Brute Un(A) et tente une interception. Il a 6 en compétence défensive. Il jette un 5, l'interception est réussie, Stok R s'empare du ballon et se déplace gratuitement d'une case (B). Le temps augmente jusqu'à la prochaine marque rouge. Si Stok R avait loupé son interception Brute Un aurait pu effectuer une passe ou un shoot ou enchaîner avec une phase de déplacement.



INTERCEPTION

Le coach jette le D20 et compare le résultat à la compétence défensive du défenseur concerné.

- Le résultat est inférieur ou égal : l'interception est réussie. Le défenseur récupère le ballon et DOIT se déplacer gratuitement d'une case, il y a changement de possession. GoTo4
- Le résultat est supérieur, l'interception est loupée. L'attaquant reçoit le ballon, il peut faire une passe ou un shoot ou mettre fin à son tour et recommencer une phase de déplacement. GoTo1

Rappel :

Pour tous les jets de dé si le joueur est épuisé (il n'a plus de boost) ses compétences offensives et défensives sont diminuées (on prend la plus petite valeur).

SHOOT

Si un joueur se trouve dans la zone de shoot, il peut tenter de shooter. Un shoot sera plus ou moins difficile à réaliser en fonction de la compétence offensive de l'attaquant, mais également de la case visée dans le but. Le but est divisé en 6 cases, les lucarnes sont les cases les plus difficiles à viser (représentées par des malus en rouge sur la table de shoot). De son côté, le gardien aura plus de facilité à arrêter le ballon si le shoot est effectué de loin.

L'attaquant choisit secrètement une des six cases de sa table de shoot et le gardien choisit secrètement un nombre de cases égal au nombre d'hexagones entre le tireur et le but. Ces cases doivent être adjacentes (pas de diagonales).

Les deux coachs révèlent simultanément leur table de shoot.

- Si le gardien a choisi la bonne case, il y a arrêt. Il se saisit du ballon et il y a changement de possession. GoTo4
- Si le gardien n'a pas choisi la bonne case, l'attaquant doit lancer son D20 pour savoir s'il réussit à mettre le ballon là où il le souhaitait. Le résultat du dé doit être inférieur ou égal à sa compétence offensive, moins le malus de la zone visée (toujours représenté par le chiffre du centre en rouge).
- S'il réussit, il y a goal, et changement de possession. GoTo4
- S'il échoue, le gardien s'empare du ballon, il y a changement de possession. GoTo4

Exemple:

Moné, qui a 16 en compétence offensive, veut tenter un shoot, il se trouve à 2 hexagones de distance du goal. Il choisit secrètement la case A (lucarne) qui lui occasionne un malus de -6. Le gardien a lui le droit de choisir 2 cases adjacentes, il choisit B et C. Les 2 coachs révèlent leur table de shoot. Le gardien est parti dans la mauvaise direction et ne peut pas arrêter le shoot. Moné lance son D20, il fait un 7, ce qui est plus petit que 16-6, le ballon atteint la case visée et c'est GOAAAAAAAAALLL



4. CHANGEMENT DE POSSESSION

L'équipe en défense passe en attaque et inversement, on avance le marqueur temps jusqu'à la prochaine case rouge de l'échelle de temps, on recommence une phase de déplacement. GoTo1

- Après un goal, les coachs peuvent effectuer des changements et doivent ensuite placer leur joueurs comme au début du match en commençant par l'équipe en défense. Un joueur sorti précédemment ne peut plus rentrer sur le terrain. On continue ensuite par une phase de déplacement. GoTo1
- Lorsque le marqueur de temps atteint 45' pour la première fois, la première mi-temps se termine. On commence une seconde mi-temps avec une phase de placement des joueurs. L'équipe qui était en défense au début du match se retrouve en attaque. On remet le marqueur de temps sur 0 puis on enchaîne avec une phase de déplacement. GoTo1
- Lorsque le marqueur de temps atteint 45' pour la deuxième fois, le match est fini. GoTo5

Rappel :

Le marqueur de temps avance jusqu'à la prochaine case rouge si le défenseur récupère le ballon (piquer, interception, ou après un shoot).

5. FIN DE PARTIE

A la fin de la deuxième mi-temps, le coach qui mène au score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité à la fin du match, on procède à une séance de tirs au but pour déterminer un vainqueur.

TIRS AU BUT

Seuls les joueurs présents sur le terrain au coup de sifflet final peuvent participer. Si un joueur est épuisé, il tire avec sa petite valeur offensive. L'équipe qui tire la première est choisie par tirage au sort à l'aide de la thune de Chafouin.

- Chaque équipe tire une série de trois shoot depuis le point de penalty avec trois joueurs différents, préalablement désignés.
- Si à l'issue de cette série, les équipes sont toujours à égalité, les tirs ont lieu un par un jusqu'à ce qu'une équipe marque et l'autre pas. Un joueur ne peut pas tenter un éventuel deuxième penalty avant que tous les joueurs de son équipe, y compris le gardien, n'aient tiré.

