

Fightball

Jeu de cartes temps réel de James Ernest et Mike Selinker, traduction Olivier Bourgeois

Résumé rapide des règles :

Pour marquer un tir, il faut avoir fait au moins 10 points et avoir placé un joueur, une balle et un tir, dans cet ordre. On ne peut attaquer que dans les zones vertes, ou dans les zones rouges et bleues de l'adversaire. Le premier qui place sont BUZZ stoppe le jeu.

Règles complètes :

Généralités

Fightball est un jeu de cartes pour deux joueurs, qui demande réflexes et stratégie. Chaque paquet représente une équipe de joueurs de Fightball, et chaque équipe a ses tactiques, ses forces et ses faiblesses. Chaque boîte de Fightball contient deux paquets, ce qui permet de jouer avec une seule boîte.

Une partie est constituée de 4 quart-temps. Chaque quart-temps se décompose en deux tours : un tour rapide, où chacun joue ses cartes, et un tour de score où l'on compte les points. L'équipe avec le meilleur score sur 4 quart-temps gagne la partie. Bien qu'ils soient vendus par paires, les paquets sont tous compatibles, on peut donc jouer avec deux paquets venus de deux boîtes différentes.

Dans ces règles, nous allons utiliser le terme « joueur » pour désigner des cartes avec un joueur dessus. La personne qui joue sera désignée par le terme de « coach ».

Mise en place

Avant la partie, construire la surface de jeu en utilisant les cartes de terrain unies, bleues, rouges et vertes. Ces cartes n'ont qu'un petit texte indiquant « 2 points » ou « 3 points ». Chaque équipe donne un demi terrain.

La surface de jeu doit ressembler à ceci :

BRRRB

VBBBV

VV VV

VBBBV
BRRRB

Un espace vide est présent au milieu du terrain. C'est là qu'on placera le BUZZ.
Chaque coach prend sa carte BUZZ et la met face en haut sous sa pile après l'avoir mélangée. La carte BUZZ sera donc la dernière jouée.

Laisser un peu d'espace entre chaque case du terrain pour éviter des mélanges lors du jeu.

Le jeu est prêt à commencer !

Comment jouer ?

Tenez votre paquet dans une main, face en dessous, et utilisez votre autre main pour prendre la carte du dessus et la jouer. Vous ne pouvez tenir qu'une seule carte à la fois. Vous pouvez jouer cette carte sur une case du terrain de jeu, ou sur la haut de votre pile de défausse, face visible. Vous n'avez qu'une seule pile de défausse autorisée.

Vous pouvez toujours choisir de jouer la carte du haut de la pile de défausse au lieu de celle de votre paquet en main, mais une fois que vous avez pris une carte dans votre paquet, vous n'avez pas le droit de l'y remettre. Vous pouvez donc jouer une carte « enterrée » dans votre paquet de défausse, mais avant vous devrez avoir jouées toutes celles qui sont dessus, une par une.

Chaque coach joue ses cartes en même temps, à la vitesse de son choix. On ne joue pas chacun son tour. On commence toutefois la partie en même temps.

Dès qu'un coach a atteint et joué sa carte « BUZZ », le tour est fini. Si l'autre coach était en train de placer une carte, c'est trop tard il doit la reprendre.

On va maintenant compter les points (tour de score). Chaque case va être comptée individuellement pour voir si elles sont valides ou non. En gros, pour être valide, un tir doit comporter sur la même case et dans cet ordre : un joueur, une balle et un tir (shot) ; de plus le score de ce tir doit être supérieur ou égal à 10.

Calculez les points pour chaque case, remélangez les paquets avec le BUZZ dessous, et recommencez le quart-temps suivant. Le coach avec le plus de points à la fin du jeu remporte la partie.

Si c'est votre premier jeu de cartes en temps réel, commencez à jouer doucement. Tentez de faire des tirs valides, et gardez un œil sur les erreurs les plus grossières de votre adversaire. Ne tentez pas de tout suivre, c'est impossible les premières fois.

Un tir complet

Chaque case raconte une histoire, du bas vers le haut. Pour marquer un tir (« play ») dans le but adverse, vous devez faire un tir complet, qui contient au moins un joueur, une balle et un tir, dans cet ordre.

Pour réussir le tir, vous devez avoir un total de tir de 10 points ou plus. Ce total est calculé comme ceci : valeur du joueur attaquant (le premier joueur placé, le chiffre dans le rond de la couleur du terrain), valeur de la balle (2 points si elle est de la couleur du terrain, 0 sinon), valeur du tir (dans le rond de la couleur du terrain). Si un défenseur est placé (c'est un joueur de l'adversaire placé après l'attaquant et

avant le tir), on déduit la valeur de ce défenseur (dans le losange de la couleur du terrain). Chaque joueur peut donc être attaquant ou défenseur.

Si un tir est valide, il rapporte le nombre de points indiqué sur le terrain, soit donc 2 points pour un terrain rouge ou bleu, et trois points pour un terrain vert. Le tir rapporte à celui qui a placé l'attaquant (c'est à dire le premier joueur).

D'autres cartes peuvent être jouées entre l'attaquant et le tir, comme par exemple des défenseurs, de nouveaux attaquants, des balles supplémentaires et des effets spéciaux (cartes « special effect »).

Seules les cartes qui sont placées entre l'attaquant et le tir ont un effet. Toutes les autres sont ignorées, et en général on les compte comme des fautes et donc des pénalités.

Types de cartes

Chaque carte a une fonction différente dans ce jeu, et certaines cartes ont des effets différents selon les endroits. Voici donc une liste des cartes et où elles vont.

A l'exception des cartes de joueurs, l'origine des cartes n'a aucune importance une fois qu'elles sont jouées. Ainsi, les balles, les tirs et les effets spéciaux ont la même signification et application dans n'importe quelle pile, quel que soit l'attaquant.

Cartes de terrain :

Les 24 cartes de terrain représentent la surface de jeu et délimitent les 5 zones de jeu.

Zones bleues et rouges : vous pouvez placer un attaquant dans les zones rouges et bleues adverses, mais pas dans les vôtres. Les tirs valides rapportent 2 points.

Zone verte : la zone verte est neutre, chaque joueur peut y attaquer. Les tirs valides rapportent 3 points.

Cartes de joueur :

Les joueurs peuvent être attaquants (« shooters ») ou défenseurs (« blockers »), ainsi que décrit ci-dessous. La carte de joueur indique son nom, sa position, et six valeurs (attaque et défense).

- Attaquants : si un joueur est placé directement sur le terrain, alors il est attaquant. Un tir valide doit commencer par un attaquant. C'est une faute de jouer un attaquant sur une zone bleue ou rouge vous appartenant. Si vous faites ceci, toute carte placée sur cet attaquant est annulée, et votre adversaire marque 2 points automatiquement.
- Défenseurs : si un joueur de l'équipe opposée à l'attaquant est placé sur une case, entre l'attaquant et le tir, alors c'est un défenseur. Sa valeur de défense est indiquée dans le losange de la couleur du terrain. Plusieurs défenseurs peuvent défendre un même tir, leurs valeurs de défense s'ajoutent, mais plusieurs copies d'un même défenseur (voir son nom) ne compteront qu'une fois.
- Nouvel attaquant : si un autre joueur de l'équipe qui a placé un attaquant est posé avant le tir, ce joueur est un nouvel attaquant. Un nouvel attaquant recommence tout le tir et annule toute carte sous lui, incluant les défenseurs, les balles, les effets spéciaux. Toutefois, si ce joueur est le même que le premier attaquant, ce joueur n'a aucun effet et est ignoré.

Balles :

Les balles sont de trois couleurs : bleues, rouges ou vertes. Chaque coach en a le même nombre : trois de chaque couleur. Un coach peut jouer une balle dans n'importe quel endroit, tant qu'elle est entre un attaquant et un tir.

Une nouvelle balle annule toute balle en-dessous d'elle.

Tirs :

Les cartes de tir (« shot ») terminent un tir, et doivent donc être jouées après un attaquant et une balle. Toute carte placée après un tir est une carte illégale, donc une faute.

La couleur du texte « shot » vous indique la zone où le tir sera le meilleur, mais les tirs peuvent être joués partout. Vous pouvez jouer une carte de tir sur une attaque adverse, pour la faire échouer.

Une fois que le tir est complet, les cartes placées dessus sont ignorées.

Effets spéciaux :

Les effets spéciaux doivent être joués entre un attaquant et un tir pour être valides. Ils n'ont d'effet que si le tir est complet, quel que soit leur texte. Si un tir est incomplet, l'effet ne fonctionne pas.

Les effets spéciaux peuvent changer beaucoup dans un tir, comme par exemple la valeur du tir, la valeur de la zone ou les joueurs qui y sont. Si plusieurs effets spéciaux sont placés, on les appliquera dans l'ordre, du bas vers le haut. Un nouvel effet peut parfois annuler ce que disait un autre effet placé avant.

Exemple : avec les effets spéciaux « human pyramid » et « double shot » sur une case rouge qui normalement ferait 2 points, on pourrait faire 9 points ($2 \times 2 + 5$) ou même 14 points ($(2+5) \times 2$), selon l'ordre dans lequel les effets sont joués.

Dans ces deux cas, le tir doit être complet et valide pour que les effets soient appliqués.

Les effets qui permettent le changement de zone ne peuvent être utilisés que pour déplacer la pile de cartes vers une case qui soit légale pour l'attaquant, même s'il n'est pas nécessaire qu'elle soit vide.

Buzz :

La carte de BUZZ est toujours la dernière du paquet de chaque coach. Jouer la carte BUZZ signifie la fin immédiate du tour rapide et le passage au tour de score.

Si l'autre coach était en train de jouer un tir lorsque vous placez le BUZZ, ce tir est légal.

Si vous sentez que vous êtes en train de gagner le quart-temps, il est autorisé de tourner toutes ses cartes une par une vers la défausse jusqu'au BUZZ. Il faut toutefois bien faire attention à ne tourner qu'une carte à la fois.

Score

L'ordre dans lequel vous comptez les points ne fait aucune différence.

En même temps que vous comptez les scores de chaque case, vérifiez les fautes (voir ci-dessous). Surtout ne posez pas de cartes sur la pile de défausse, car certains effets spéciaux permettent d'y fouiller pour y prendre des cartes.

Fautes

Les fautes sont la plupart du temps des erreurs, mais parfois elles sont intentionnelles, et il existe des effets spéciaux qui permettent de créer des fautes lors du comptage des points.

Chaque faute faite par une équipe donnera des points à l'autre équipe. Voici la liste complète des fautes possibles :

Faux départ :

Toute carte posée sur une carte de terrain et qui n'est pas un attaquant légal est une faute. Toute carte posée sur ce faux départ est ignorée, et l'équipe adverse marque pour l'ensemble le score de la zone (2 points pour un terrain rouge ou bleu, 3 points pour du vert). Ceci est vrai même si l'équipe en question n'aurait pas pu marquer un tir légal sur cette case.

Trop tard :

Une carte placée après un tir complet est une faute. Toute carte au-dessus de cette carte est ignorée. L'adversaire marque 1 point, et seulement pour la première carte placée trop tard.

Tir précipité :

Un tir posé après un attaquant mais avant une balle est une faute. Cette carte de tir est donc ignorée et donne 1 point à l'adversaire, mais le tir continue et peut être valide par une nouvelle carte de balle et un nouveau tir. La faute est comptée même si le tir n'est pas complet au final.

Remarque : les effets spéciaux qui volent des points, comme par exemple « interception », n'ont pas d'effet sur les fautes.

Stratégie

Vous pourrez trouver de nombreux conseils de stratégie et tactique sur www.fightball.com (en anglais uniquement).

Comme vous n'avez pas le temps de tout analyser au cours du jeu, vous devez jouer au mieux selon vos impressions. En général, jouer quelque chose est toujours meilleur que ne rien jouer.

Il est important de prendre un peu de temps pour observer votre équipe, ses forces, ses effets spéciaux, mais aussi l'équipe adverse. Chaque équipe a des points forts mais aussi des points faibles, il suffit de les connaître et de s'adapter !

Mais surtout, entraînez-vous, jouez et l'expérience vous aidera beaucoup.

Bon jeu !