



COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME

RÈGLES

COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME



QUE CONTIENT LA BOITE?

- Les règles du jeu
- 2 Guides de démarrage rapide
- 1 Terrain de football
- 46 Cartes de footballeurs
- 4 Cartes d'arbitres
- 22 Pions footballeurs
- 2 Pions ballon
- 2 Gabarits de distance
- 4 Cartons jaunes
- 4 Cartons rouges
- 4 Jetons blessures
- 2 Dés hexagonaux
- 2 sabliers



POUR VOIR EN VIDÉO DES TUTORIELS DU JEU ET COMMANDER DU CONTENU ADDITIONNEL, VISITEZ

COUNTERATTACKGAME.COM



ctrattackgame



La tension nerveuse est palpable parmi les joueurs qui attendent dans le tunnel. Pas étonnant, quand on connaît les enjeux du match de ce soir !

Ils devront tous donner le meilleur d'eux-mêmes pour espérer l'emporter!

VOUS JOUEZ A COUNTER-ATTACK ET VOUS ETES LE MANAGER !

Serez-vous capable de gérer la pression, et de tout faire pour remporter la cette opposition?

Dans la chaleur du stade, vos choix tactiques s'avèreront-ils désastreux, ou réussirez-vous à vous tenir au plan de jeu établi, à passer, dribbler et marquer jusqu'à la victoire ?

Counter Attack est un jeu de stratégie footballistique pour deux joueurs. Apprendre les règles prend 30 mn. Les maîtriser est une autre histoire !

DUREE D'UNE PARTIE

La mise en place d'une partie de Counter Attack est d'environ 10 minutes. La durée idéale d'une partie est de 2 mi-temps de 45 minutes, comme un vrai match de football.

BUT DU JEU

La seule chose à faire est de gagner – Marquez plus de buts que votre adversaire ! Et comme dans la vraie vie, si vous faites match nul vous pouvez jouer des prolongations ou faire une séance de tirs aux buts.

TABLE DES MATIERES

BIEN DEBUTER **1**

Votre équipe	2
Composer son équipe	4
Mettre à profit les talents de ses joueurs	5
Différentes formations de base	6
La zone d'influence	7
Le terrain/Le gabarit de distance	8

REGLES DE BASES **9**

Si vous êtes nouveau à Counter Attack	10
On ne conteste pas l'arbitre!	11
La phase de mouvements	12
Faire une passe	14
Tacles & dribbles	16
Faute!	17
Tirs	18
Tir instantané	19
Dévier/Bloquer un tir	20
Jeu de tête	21
Le Gardien de but	23
Coups de pieds arrêtés	24

REGLES AVANCEES **27**

PROLONGATIONS **31**

Création de ligue	32
Parties rapides	33
Sauvegardez vos résultats	34
Remerciements	35

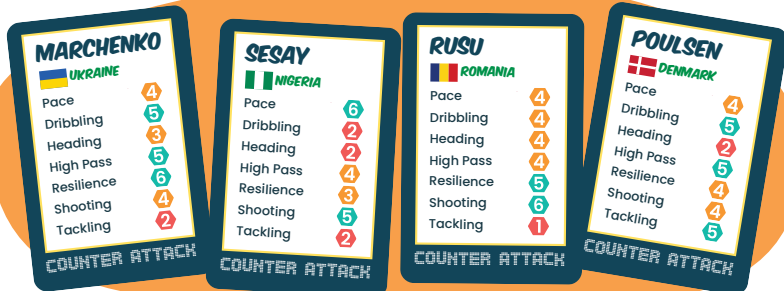
DEBILTEER

DANS CETTE PARTIE NOUS ALLONS VOUS APPRENDRE A UTILISER VOS JOUEURS, VOUS FAMILIARISER AVEC LE MATERIEL DU JEU ET VOUS MONTRER QUELQUES FORMATIONS D'EQUIPE SUR LE TERRAIN.

VOTRE EQUIPE

Un bon manager (Entraîneur) doit posséder des sens tactique et stratégique affûtés, une bonne dose de chance, et une équipe de Footballeurs de qualité. Découvrons les joueurs qui formeront votre équipe

CAPACITES DES FOOTBALLEURS DE CHAMP



Dans beaucoup de situations de jeu, c'est par un Jet de Capacité que vous déterminerez le succès ou l'échec d'une action entreprise.

PACE (DEPLACEMENT)

La capacité Pace détermine le déplacement, en nombre d'hexagones, qu'un Footballeur peut faire lors d'une Phase de Mouvement.

DRIBBLE & TACLE

Quand l'adversaire tente un tacle, votre capacité de dribble (+ jet de dé) est utilisée contre la capacité Tacle (+jet de dé) de votre adversaire

HEADING (JEU DE TETE)

Utilisé lors d'un duel de la tête ou contre la capacité Saving (+jet de dé) du gardien de but pour marquer de la tête

HIGH PASS (CENTRE)

Il faut un score (capacité+dé) de 8 ou plus pour réussir un centre

RESILIENCE (RESISTANCE)

Quand votre joueur est blessé, lancer le dé. Si le dé est supérieur ou égal à la résistance de votre joueur, votre joueur est blessé

SHOOTING (TIR)

Si votre capacité tir (+jet de dé) est supérieure à la capacité Saving (+ jet de dé) du gardien adverse, vous avez marqué un but !



GARDIENS DE BUT

AERIAL ABILITY (SORTIE AERIEUNE)

Utilisé lors d'un duel après un centre réussi. Si votre adversaire gagne le duel, Il marque un but !

DRIBBLE

Quand l'adversaire tente un tacle, votre capacité de dribble (+ jet de dé) est utilisée contre la capacité Tacle (+jet de dé) de votre adversaire

PACE (DEPLACEMENT) ET RESILIENCE (RESISTANCE)

Voir joueur de champ

SAVING (SAUVETAGE)

Voir la capacité Tir des joueurs de champ !

Si le Gardien gagne le duel, lancer à nouveau un dé pour déterminer le résultat – Soit un arrêt, soit un détournement en corner

CAPACITES DE L'ARBITRE

LENIENCY (SEVERITE)

La capacité Leniency de l'Arbitre évalue sa sévérité et si votre joueur prendra un carton après une faute.

Après une faute, lancer un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à la sévérité de l'arbitre, notée sur la carte, le joueur reçoit un carton jaune

COMPOSER SON EQUIPE

Une équipe est composée de 16 Footballeurs : 1 Gardien de But, 10 Footballeurs de Champ et 5 remplaçants.

GARDIEN DE BUT

Chaque manager tire au hasard une carte de Gardien de But.

JOUEURS DE CHAMP

Mélangez les cartes et placez-en 4 face visible. Vous en choisissez 1, votre adversaire en choisit 1 et ainsi de suite.

Recommencez cette séquence en inversant manager 1 et manager 2, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque manager dispose de 15 joueurs de champ.

Déterminez quels Footballeurs seront titulaires et quels Footballeurs seront remplaçants. Placez-les sur les 11 emplacements situés sur les cotés du terrain.

L'ARBITRE DU MATCH

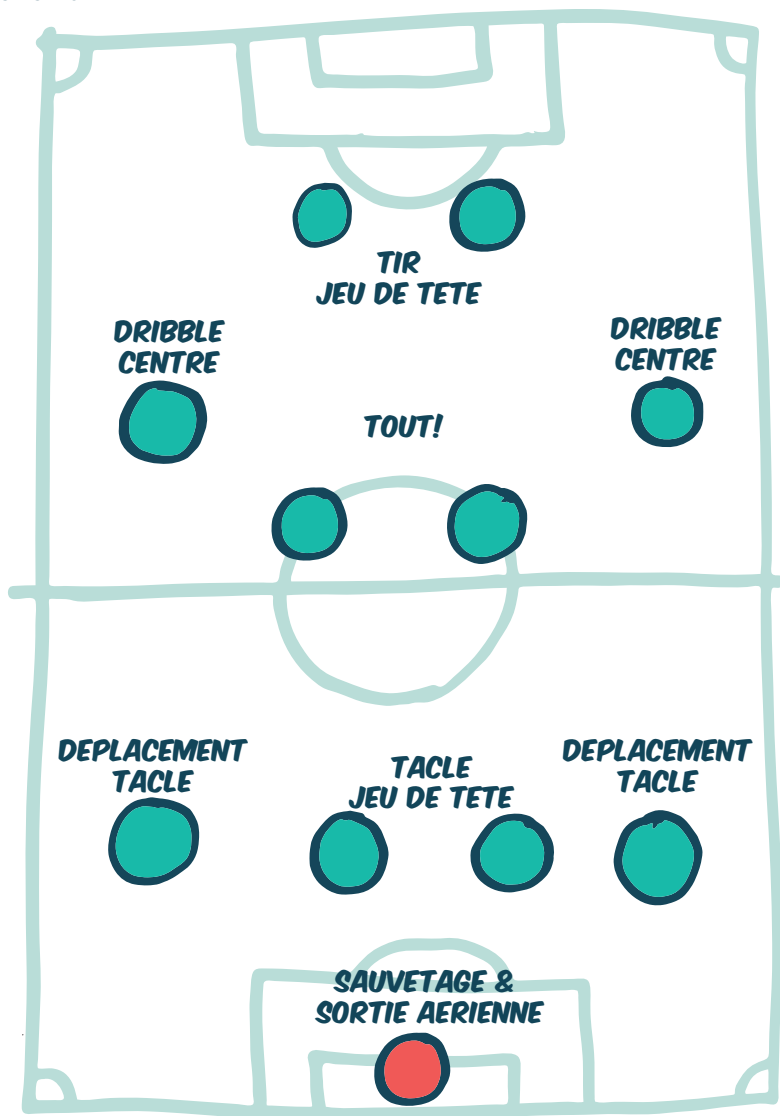
L'Arbitre du match est tiré au sort parmi les cartes d'Arbitre disponibles. Placer l'arbitre retenu face visible sur le coté du terrain.



Placez les Cartes de Footballeurs bien en haut de leur emplacement. Durant chaque Phase de Mouvement, vous pourrez ainsi décaler vers le bas les Cartes de Footballeurs au fur et à mesure de leurs déplacements. Vous éviterez ainsi de les déplacer 2 fois par erreur. Toutes les cartes de Footballeurs seront repositionnées en haut de leur emplacement à l'issue de la Phase de Mouvement.

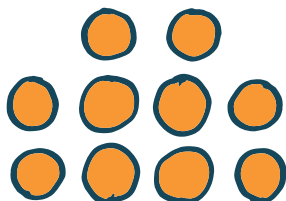
METTRE A PROFIT LES TALENTS DE SES JOUEURS

Le schéma ci-dessous vous indiquent quelles capacités sont primordiales aux différents postes clé de votre équipe. Vous êtes libres de vous en inspirer pour positionner au mieux vos Footballeurs sur le terrain



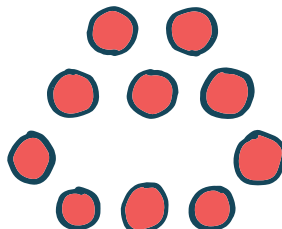
DIFFERENTES FORMATIONS DE BASE

Une formation définit dans quelles positions sont généralement placés les joueurs sur le terrain. A Counter Attack, vous pouvez librement choisir comment les placer au début du match et comment les repositionner pendant! Si vous manquez d'inspiration, voici quelques exemples classiques de formation!



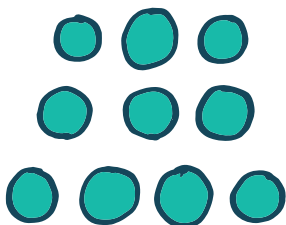
442

- + DENSITÉ FORTE ET HOMOGÈNE
- RISQUE DE DEBOREMENT AU CENTRE DU TERRAIN



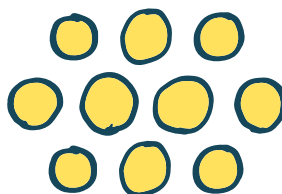
532

- + FORTE DENSITÉ EN DEFENSE
- LARGES SECTEURS DELAISSES



433

- + FORTE DENSITÉ EN MILIEU DE TERRAIN
- FAIBLE OCCUPATION DU TERRAIN EN LARGEUR



343

- + FORTE DENSITÉ EN ATTAQUE
- FAIBLESSE SUR LES FLANCS

ZONE D'INFLUENCE

Dans Counter-Attack, la présence d'un Footballeur affecte ce qui se passe autour de lui, sur toute l'étendue de sa Zone d'Influence. Dans cet exemple le joueur **n°3** est défenseur.



VOTRE JOUEUR

- . Aucun autre Footballeur ne peut traverser cet hexagone ou s'y arrêter
- . Une passe est interceptée si elle traverse cet hexagone
- . Si un tir traverse cet hexagone, lancez un dé, sur 5 ou 6 le ballon est dévié



LA ZONE D'INFLUENCE DIRECTE

- . si le Footballeur Actif traverse sa Zone d'Influence Directe, **lancez un dé, sur 6 votre joueur récupère le ballon!**
- . si la trajectoire d'une Passe traverse sa Zone d'Influence Directe, **lancez un dé, sur 6 votre joueur récupère le ballon!**
- . Si une tête est tentée sur l'un de ces hexagone, **votre joueur peut participer à un duel Heading/Heading avec le joueur adverse.**
- . si la trajectoire d'un tir traverse sa Zone d'Influence Directe, **lancez un dé, sur 6 votre joueur dévie le ballon!**

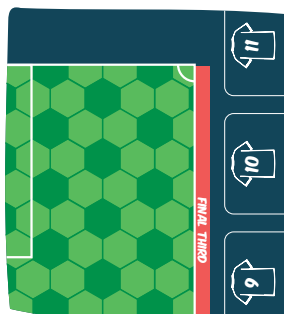


LA ZONE D'INFLUENCE ELARGIE

Votre joueur (N°3) peut disputer de la tête un ballon qui retombe sur sa Zone d'Influence Elargie, en participant à un Duel aérien (Heading/Heading), mais avec **un malus de -1.**

LE TERRAIN

Le Terrain est composé d'un grand nombre d'hexagones. Durant le match, les Footballeurs se déplaceront d'un hexagone à l'autre pour faire des passes, tirer et marquer !



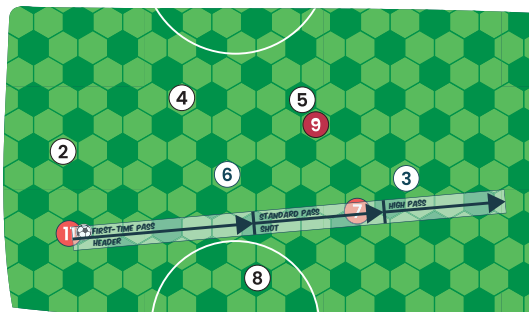
LE TIERS FINAL - LES ZONES DE VERITE

Si le ballon est dans un tiers final et que la phase de déplacement est terminée, tous les joueurs dans le tiers final opposé peuvent se déplacer gratuitement de 6 hexagones. L'équipe attaquante en premier

LE GABARIT DE DISTANCE

Le Gabarit de Distance indique la distance jusqu'à laquelle vous pouvez effectuer une Passe, une Tête ou un tir. Placez son extrémité sur le centre de l'hexagone du Footballeur Actif.

Le Gabarit de Distance est aussi utilisé pour déterminer si votre Passe peut être Interceptée, ou si votre tir peut être Dévié. Référez-vous aux règles de passes et de déviation pour en savoir plus !



Exemple : **11** est le Footballeur Actif (il a le ballon). Il veut faire une Passe classique à **7**. Le Gabarit de Distance indique qu'une Passe classique est possible. Il indique également que la trajectoire du ballon ne passe, ni sur un Footballeur Défenseur (blanc), ni par la Zone d'Influence de tout Footballeur Défenseur (blanc). La Passe ne peut donc pas être Interceptée.

The background is a solid teal color. It features several faint, light-teal geometric elements: a large circle with the number '6' at the top center, a circle with '7' in the middle, a circle with '8' on the right, a circle with '10' at the bottom left, and a circle with '2' at the bottom right. A dashed line with an arrow at the end curves from the top right towards the bottom left. Another dashed line with an arrow at the end curves from the bottom left towards the top right. The main title is centered in the upper half of the image.

REGLAS DE JUEGOS

SI VOUS ETES NOUVEAU A COUNTER ATTACK

- **CONSERVEZ À PORTÉE DE MAIN LES GUIDES DE DÉMARRAGE RAPIDE**
- **CONSERVEZ LES SABLERS DE TEMPS POUR LA SECONDE MI-TEMPS**
- **UTILISEZ LES RÈGLES DE BASE - CONSERVEZ LES RÈGLES AVANCÉES POUR LES PARTIES SUIVANTES**
- **POUR DES ASTUCES ET DES CONSEILS, CHERCHEZ LES TROPHÉES DANS CE GUIDE**
- **N'UTILISEZ PAS LES LONGUES PASSES (HIGH PASS)**
- **PAR CONTRE, UTILISEZ TOUTES LES AUTRES RÈGLES!**

L'ENGAGEMENT



Avant le début du match, disposez tous vos Footballeurs dans votre moitié de terrain, chacun sur un hexagone différent. Vous pouvez les placer comme vous voulez mais si vous manquez d'inspiration, jetez un œil sur les formations standard présentées dans la section bien débiter.

Déterminez ensuite à pile ou face quelle équipe engagera la partie (et deviendra ainsi l'Equipe Active en début de match). Le manager qui engage place un de ses Footballeurs sur le rond central. Placez le ballon sur ce Footballeur. L'équipe attaquante peut avoir plusieurs joueurs dans le rond central, l'équipe qui défend ne doit pas en avoir!

Avant que l'équipe attaquante ne donne le coup d'envoi, les deux managers peuvent rapidement réajuster leurs formations. Une fois les ajustements terminés, le match commence avec l'équipe attaquante qui effectue une Passe Standard (Standard Pass) n'importe où sur le terrain.

ON NE CONTESTE PAS L'ARBITRE!

Quand votre adversaire et vous n'êtes pas d'accord sur une passe interceptée ou non, si une faute a été commise ou pour n'importe quelle autre phase de jeu, référez-vous à l'arbitre pour prendre une décision.

Lors d'un désaccord, prenez la carte arbitre et le manager attaquant lance alors le dé hexagonal.

- Si le résultat du lancer est supérieur ou égal à la "Leniency" (Sévérité) de l'arbitre, alors la décision va en faveur du manager attaquant.
- Si le résultat du lancer est inférieur à la "Leniency" (Sévérité) de l'arbitre, alors la décision va en faveur du manager qui défend.



Dans cet exemple, les deux managers ne peuvent se mettre d'accord sur une décision donc ils se réfèrent à l'arbitre. Le lancer de dé a donné 5, ce qui est supérieur à la Leniency (Sévérité) de l'arbitre, donc l'arbitre donne raison au manager qui attaque. Et oui, même à Counter Attack, l'arbitre peut se tromper!

PHASE DE MOUVEMENT

Une Phase de Mouvement est très rapide sur le terrain de football.

L'Equipe en Attaque peut initier une Phase de Mouvement après n'importe quelle action, excepté un centre (High Pass). Une Phase de Mouvement peut succéder à une autre Phase de Mouvement.

Chaque Footballeur a une valeur dans la capacité Pace (Déplacement). Elle correspond au nombre maximal d'hexagones qu'il peut parcourir durant une Phase de Mouvement. Par exemple, un joueur avec un capacité Pace (Déplacement) de 6 peut se déplacer d'une distance de 6 hexagones durant une phase de mouvement.

Un Footballeur ne peut pas pénétrer sur un hexagone occupé par un autre Footballeur.

Lors d'une Phase de Mouvement, suivez la séquence 4-5-2 en 3 étapes

ETAPE 1 L'Equipe En Attaque déplace 4 de ses Footballeurs

ETAPE 2 L'Equipe en Défense déplace 5 de ses Footballeurs

ETAPE 3 L'Equipe En Attaque déplace 2 de ses Footballeurs parmi ceux qui n'ont pas bougé à l'étape 1, de 2 hexagones au maximum

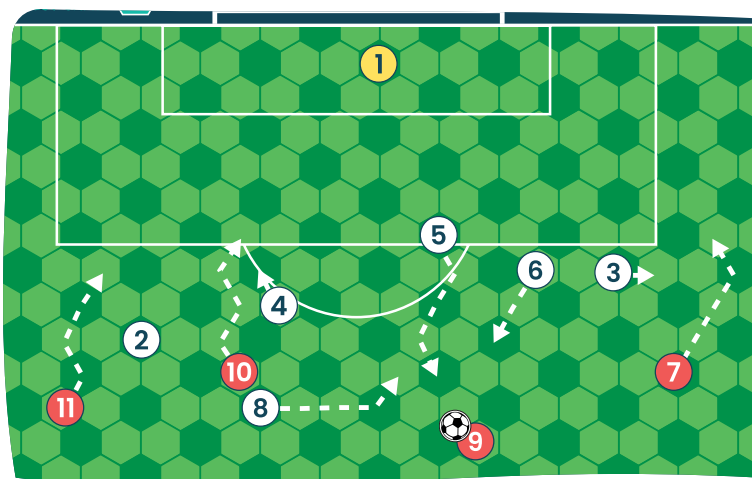
Durant la Phase de Mouvement, si le Footballeur Actif passe dans la Zone d'Influence Directe d'un Footballeur défenseur, ce dernier peut lui subtiliser le ballon sur un lancer de dé, en faisant 6. Ce Footballeur défenseur ne peut tenter ce geste qu'une seule fois durant cette Phase de Mouvement.



MAINTENEZ LE RYTHME DU MATCH EN UTILISANT LE SABLIER POUR PRESSER CHACUN DES COACHS. SI LE SABLIER EXPIRE AVANT QUE LE COACH AIT DÉPLACÉ LE NOMBRE DE FOOTBALLEURS QU'IL DEVAIT DÉPLACER DURANT L'ÉTAPE, LA PHASE DE MOUVEMENT PREND FIN ET IL NE PEUT PLUS PROCÉDER À D'AUTRES DÉPLACEMENTS.

ACTIONS DURANT LA PHASE DE MOUVEMENT

- Vous ne pouvez pas faire de passe avant la fin de la phase de mouvement! Il faut attendre la fin de cette phase. Cependant, le Footballeur Actif peut effectuer un Tir instantané (Snapshot) durant une Phase de Mouvement s'il pénètre dans la surface de réparation balle au pied.
- Si un Footballeur Défenseur atteint la Zone d'Influence Directe du Footballeur Actif, il peut tenter de le Tackler. Mettez le sablier en pause durant ce Duel.
- Si ce Tackle est réussi, la possession du ballon change de camp, et la Phase de Mouvement prend fin immédiatement.



Le joueur rouge n°9 a le ballon. L'équipe rouge qui attaque effectue sa phase de mouvement. Les joueurs numéros 11, 10 et 7 se déplacent en fonction de leur capacité mouvement (Pace). Un 4ème joueur (hors dessin ci-dessus) et également déplacé.

L'équipe blanche déplace alors les joueurs numéros 8, 4, 5, 6 et 3. En faisant ça, les joueurs rouges numéros 10 et 7 sont maintenant en position de hors-jeu! Aucun joueur n'était assez proche du numéro 9 rouge pour effectuer un tackle afin de s'emparer du ballon.

Maintenant, l'équipe rouge qui attaque déplace 2 joueurs supplémentaires de 2 hexagones maximum. Les joueurs qui se déplacent durant cette phase n'ont pas été déplacé lors de la première phase de mouvement.

FAIRE UNE PASSE

Il existe 3 types de passes dans les règles de base. Le Gabarit de Distance permet de déterminer quel type de Passe est possible, grâce aux marqueurs de distance placés dessus. Placez l'extrémité du gabarit directement sur le pion du Footballeur Actif, et pointez-le dans la direction dans laquelle vous voulez passer le ballon.

Il y a trois types de passe dans les règles de base :

PASSE STANDARD (STANDARD PASS)

La Passe standard est adressée au ras du sol. Cette passe ne peut pas traverser l'hexagone occupé par un footballeur (voir zone d'influence). Si la trajectoire du ballon passe dans la zone d'influence directe (1 hexagone autour maximum) d'un défenseur, le défenseur peut tenter une interception en faisant 6 sur un jet de dé.

CENTRE (HIGH PASS)

Utilisez le gabarit de distance pour définir à quel endroit vous voulez effectuer un centre. Si un joueur adverse est positionné dans la zone d'influence directe (1 hexagone autour maximum) du joueur qui doit effectuer le centre ET qu'il est dans la trajectoire de cette passe, il ne peut pas être effectuée. Si le centre peut être fait, alors placez le ballon à l'extrémité du gabarit.

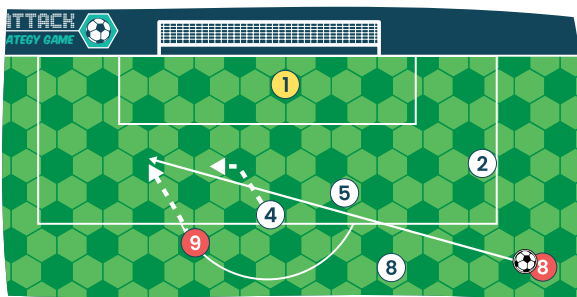
Ensuite, chaque équipe peut déplacer un joueur jusqu'à 3 hexagones de sa position actuelle (pendant que le ballon se déplace). Si le centre part dans une des surfaces de réparation, le gardien peut aussi se déplacer d'un hexagone.

Lancer le dé et ajoutez le résultat à la capacité centre (High Pass) du joueur effectuant le centre. Un score total minimal de 8 est nécessaire pour que le centre aboutisse

- Si le centre aboutit, tous les joueurs dans les 2 hexagones entourant le ballon peuvent participer au duel de la tête (heading/heading)
- Si le centre n'aboutit pas, la balle est récupérée par le joueur défenseur le plus proche de la balle (de la position si le centre avait abouti). Si plusieurs défenseurs peuvent le récupérer, alors la balle revient au défenseur le plus proche du but et doit le dégager de la tête. Les joueurs attaquants peuvent alors disputer la balle s'ils sont

dans la zone mais ont une pénalité de 2 sur leur lancer de dé, vu que le centre a échoué.

Un duel de la tête est systématiquement effectué après un centre, réussi ou non. Voir la section "Duel de la tête" (Heading).



8 veut faire un centre vers **9**. **Le manager** désigne l'hexagone ciblé. Il déplace ensuite **9** de 3 hexagones. **Coach** déplace à présent **4** de 3 hexagones. **4** ne peut pas atteindre **9**, mais peut se rapprocher suffisamment pour lui disputer le ballon de la tête, avec un **malus de -1**. Le manager Rouge lance un dé et ajoute la capacité « High pass » de **8**. S'il obtient un résultat de 8+, La High Pass est donc réussie. **9** et **4** se disputent maintenant le ballon de la tête lors d'un Duel « Heading/Heading ».

PASSE LONGUE (LONG PASS)

Une longue passe peut aller sur n'importe quelle position du terrain, le gabarit de distance est alors inutile. Cependant, il y a quand même certaines règles :

Vous ne pouvez pas faire une longue passe :

- d'un tiers du terrain contenant les buts à l'autre (impossible de traverser tout le terrain!)
- si un adversaire est sur un hexagone directement à côté du joueur et qui bloque la route de la balle

LA BALLE NE DOIT PAS :

- aller à moins de 5 hexagones d'un de vos joueurs
- aller à sur un hexagone directement situé à côté d'un joueur adverse

Une fois qu'une longue passe est effectuée, le manager qui défend déplace son gardien de but en fonction de sa capacité déplacement (Pace). Reprenez alors une phase de mouvement, avec l'équipe attaquante qui commence.

TACLES & DRIBBLES

Un tacle est un duel entre un joueur attaquant et un joueur défenseur. Un tacle peut être tenté si un joueur défenseur se retrouve dans l'hexagone juste à côté d'un joueur possédant le ballon durant une phase de mouvement.



- En cas de nul, chaque joueur relance le dé
- Si le défenseur fait 1 à son jet de dé, l'attaquant peut demander une faute ou continuer de jouer

Si le résultat de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, le tacle est manqué. L'attaquant peut déplacer son joueur dans hexagone autour du défenseur.

N'oubliez pas que plusieurs défenseurs peuvent tenter un tacle lors de la même phase de mouvement!

Si le résultat du défenseur est supérieur à celui de l'attaquant, la possession de balle change de joueur. Le joueur défenseur peut choisir d'inverser sa position avec celle de l'attaquant ainsi tacle. La phase de mouvement se termine et le jeu continue

LE TACLE N'EST PAS OBLIGATOIRE, LE DÉFENSEUR PEUT TRÈS BIEN CHOISIR DE REPLACER SON JOUEUR POUR TENTER UNE INTERCEPTION OU BLOQUER UN TIR. SI L'ATTAQUANT, PAR LA SUITE, ENTRE DANS LA ZONE D'INFLUENCE DU DÉFENSEUR, CELUI-CI PEUT TENTER DE VOLER LE BALLON EN FAISANT 6 SUR UN JET DE DÉ. CE DÉFENSEUR N'A QU'UNE SEULE CHANCE DE TENTER UN TEL GESTE DURANT CETTE PHASE DE MOUVEMENT.



FAUTE!

Un Footballeur Défenseur commet une Faute sur un lancer de dé à 1 lors d'une tentative de Tacle. 2 choix s'offrent à vous : Prendre le coup franc ou le pénalty (si la faute est commise dans la surface de réparation) ou continuer à jouer (l'arbitre laisse l'avantage).

Même si vous choisissez de bénéficier de l'avantage, vous devez lancer le dé pour déterminer si votre joueur a été blessé lors de la faute et le manager adverse le lance également pour déterminer si le joueur qui a commis la faute recevra un carton. Si vous décidez d'arrêter le jeu pour jouer le coup franc ou le penalty, référez-vous à la section "Coups de pied arrêtés".

BLESSURE

Lancez le dé. Si le résultat est supérieur ou égal à la capacité Résistance (Résilience) du joueur touché, alors il est blessé. Placez un jeton "Blessure" sur sa carte.

Un joueur blessé voit sa capacité Déplacement (Pace) réduite de 2 jusqu'à la fin du match. Vous pouvez toujours remplacer le joueur blessé (quand le jeu est arrêté).



AVERTISSEMENTS

Lancez le dé. Si le résultat est supérieur ou égal à la capacité Sévérité (Leniency) de l'arbitre, le joueur fautif reçoit un carton jaune! Un joueur qui reçoit un deuxième carton jaune reçoit un carton rouge et doit quitter le match immédiatement (Il ne peut alors pas être remplacé!).

FAUTE GROSSIÈRE!

Si un adversaire a commis une faute en stoppant une occasion de but, il peut recevoir un carton rouge direct!

Lancez le dé. Si le résultat est supérieur ou égal à la capacité Sévérité (Leniency) de l'arbitre, votre joueur reçoit un carton rouge direct. Sinon, il reçoit seulement un carton jaune.



TIRS (SHOOTS)

Le Footballeur Actif peut tirer au but (Shoot) s'il est à distance de tir du but adverse (utilisez le Gabarit de Distance). Tous les tirs sont considérés comme cadrés. Les Footballeurs Défenseurs peuvent Bloquer ou Dévier un tir (voir la section Dévier/Bloquer un tir).



Une tentative de Tir est résolue par un Duel « Shooting/Saving » entre le Footballeur Actif et le Gardien de But adverse (Chaque joueur lance un dé, le joueur attaquant additionne son résultat avec la capacité Tir (Shooting) et le joueur défenseur additionne son résultat avec la capacité Arrêts (Saving), le plus grand résultat remporte le duel)

- Les tirs en provenance de l'extérieur de la surface de réparation ont une pénalité -1 et le gardien peut se déplacer d'un hexagone avant de tenter de l'arrêter
- Les tirs instantanés (Snapshots) ont un malus de -1

A SAVOIR...

- Le malus maximal applicable a un tir est de -2.
- En cas d'égalite, le duel est rejoue
- Si le footballeur actif remporte son duel, un but a été marqué!

Si le gardien de but remporte son duel, relancez un de :

**LE BALLON EST DÉTOURNÉ
EN CORNER**



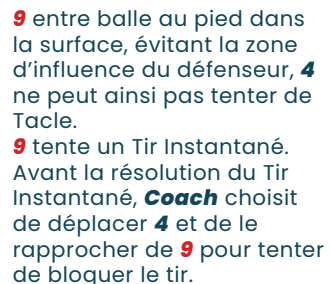
**LE GARDIEN DE BUT A
CAPTE LE BALLON**



Le gardien de but dégage maintenant le ballon sur n'importe quel hexagone du terrain, sauf dans le dernier tiers opposé. Le dégagement est toujours réussi, mais les 2 équipes doivent déplacer un joueur jusqu'à 3 hexagones pendant que le ballon est dans les airs. Si un défenseur est à distance pour disputer le ballon sur un duel aérien (header/header), à savoir 2 hexagones, alors le duel se tient. Si aucun défenseur n'est assez proche pour un duel, alors le joueur attaquant peut continuer à jouer avec une tête ou une phase de mouvement.

Un Tir instantané privilégie la surprise à la précision. Tentez-en un :

- Les règles applicables sont les mêmes que pour les tirs (-1 de malus pour le tireur lors du lancer de dé). Juste avant le tir instantané, le joueur défenseur peut déplacer un joueur de 2 hexagones maximum pour tenter de se mettre sur la trajectoire du ballon.



DEVIER / BLOQUER UN TIR

Quand un joueur a dévié un tir, utiliser la règle de déviation pour déterminer où le ballon doit aller.

Référez-vous aux numéros 1 à 6 imprimés sur le terrain, cela vous indiquera où le ballon a été dévié (à partir de la position du joueur qui dévie le tir).

Lancez un dé. Si vous faites un 3, la balle part dans la direction indiquée par le chiffre 3.



Maintenant, pour déterminer la distance, relancez le dé. Le résultat vous donne le nombre d'hexagones que le ballon va parcourir. Le comptage commence à partir de l'espace occupé par le joueur qui dévie le tir.

- Si la balle touche un joueur pendant le déplacement, l'équipe de ce joueur a maintenant la possession
- Si la balle ne touche aucun joueur, continuez la phase de mouvement, ou si vous n'êtes pas dans une phase de mouvement, commencez-en une avec l'équipe attaquante en premier

Des buts peuvent être marqués à partir d'un tir dévié! Si la balle passe à 1 hexagone du gardien, le joueur défenseur lance le dé. En faisant un résultat supérieur ou égal à 5, il l'arrête! Si la balle passe à plus d'un hexagone, la balle ne peut être arrêtée.

Dans les *règles avancées*, utilisez la règle de déviation pour résoudre les égalités dans les situations où les 2 joueurs lancent le dé.

COMMENT DÉTOURNER UN TIR?

Si un tir touche un défenseur, le joueur défenseur doit lancer un dé et faire un résultat supérieur ou égal à 5 pour le dévier. Si le ballon passe dans la zone d'influence directe (1 hexagone), un lancer de dé à 6 est nécessaire pour dévier le ballon.

JEU DE TÊTE (HEADING)

Un centre (High pass) ou un Corner DOIT être suivi d'une tête. Utilisez le gabarit de distance pour voir jusqu'où le ballon peut aller. Il n'y a pas de limites aux nombres de joueurs des deux camps pouvant participer à la réception du ballon, à condition de respecter les règles de proximité par rapport au point de chute.

- Les joueurs situés à 1 Hexagone peuvent tenter une tête
- Les joueurs à 2 Hexagones peuvent tenter une tête avec un malus de -1 sur le lancer de dé
- Si la tête suit un centre non abouti, les joueurs de l'équipe attaquante ont un malus de -2 sur le lancer de dé

Les gardiens de but peuvent également tenter d'attraper le ballon s'ils sont assez près en utilisant leur capacité « Sortie aérienne » (Aerial ability). En cas de loupé du gardien, un but est marqué!



MARQUER DE LA TÊTE

Un Tir de la tête ne peut pas être bloqué ou intercepté par un Footballeur Défenseur. Si l'attaquant gagne son duel sur le défenseur, le gardien de but lance le dé pour tenter un arrêt. L'attaquant ne relance pas son dé.

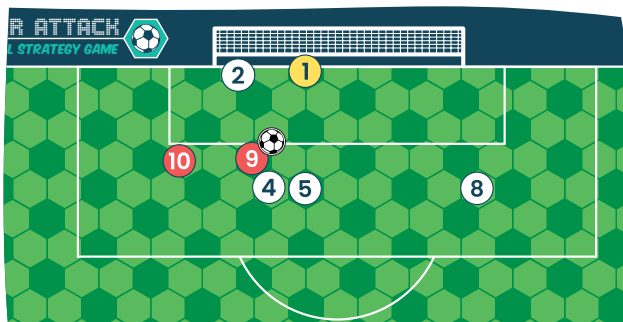
PASSE DE LA TÊTE

Une passe de la tête ne peut pas être interceptée. 2 passes de la tête ne peuvent pas se succéder.

Si le défenseur gagne le duel de la tête, le ballon est repoussé. Utilisez le gabarit de distance pour voir jusqu'où le ballon peut aller. Il n'est pas possible d'intercepter le ballon. L'équipe qui a gagné le duel de la tête est maintenant l'équipe attaquante.

APRES UNE TETE

Les Footballeurs qui ont disputé le ballon de la tête ne peuvent pas participer à la Phase de Mouvement qui suit immédiatement.



Exemple :

Un centre (High pass) a été adressé avec succès à **9**.

4 peut disputer le ballon de la tête.

5 et **10** peuvent eux aussi disputer le ballon de la tête, mais avec un **malus de -1** parce qu'ils sont à 2 hexagones du ballon
2 est trop loin pour disputer le ballon de la tête.

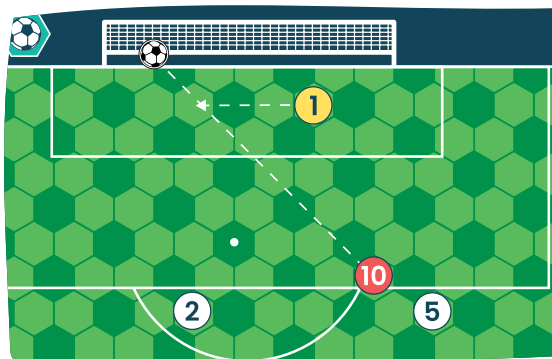
Si le joueur attaquant gagne le duel de la tête, le joueur défenseur lance un dé et additionne son résultat à la compétence Arrêts (Saving) de son gardien. Le joueur attaquant ne relance pas de dé (il utilise le même résultat que lors du duel aérien). Si le score de l'attaquant est supérieur que celui du gardien, alors un but est marqué!

LE GARDIEN DE BUT

Comme n'importe quel autre joueur, votre gardien de but peut être déplacé durant une phase de mouvement. Il peut également se déplacer d'un hexagone quand la balle arrive dans sa surface de réparation.

PLACEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le Gardien de But peut plonger jusqu'à 3 hexagones sur sa ligne de but quand il tente un arrêt. Si le tir est à au moins 4 hexagones de distance, le Gardien de But ne peut pas arrêter un Tir.



SORTIE AERIENNE

Quand l'Equipe en Attaque effectue une High Pass (Centre) dans la Surface de Réparation, le Gardien de But peut tenter de s'interposer dans le duel pour intercepter le ballon. Si le ballon est à 1 hexagone de votre gardien, alors vous jouez un duel aérien (Heading).

Si le ballon passe à 2 hexagones à côté de votre gardien, votre score capacité Arrêts (Savings) + lancer de dé a un malus de -1. Si l'attaquant remporte le duel, un but est marqué! Si votre gardien remporte le duel, le jeu continue comme si un tir a été stoppé (Voir Tirs (Shootings)).

INTERCEPTER UNE PASSE

Si la trajectoire du ballon passe directement sur son hexagone, le Gardien de But l'intercepte automatiquement.

Si la trajectoire du ballon passe à une case de son hexagone, le Gardien de But l'intercepte sur un lancer de dé avec un résultat d'au moins 5 (5 et 6 interceptent le ballon).

PLONGER

Si un attaquant souhaite prendre le ballon autour de vous, vous pouvez tenter de plonger sur le ballon. Vous pouvez vous déplacer de 3 hexagones dans n'importe quelle direction, parallèlement à la ligne de but. Pour tenter un plongeon, vous lancez un dé avec votre adversaire. Vous ajoutez votre capacité Arrêts (Savings) et votre adversaire ajoute la capacité Tirs (Shootings) de son attaquant.

Vous pouvez également plonger aux pieds de l'attaquant durant une phase de mouvement si la balle est sur un hexagone adjacent. Attention, si vous lancez un 1, une faute est commise! Pénalty!

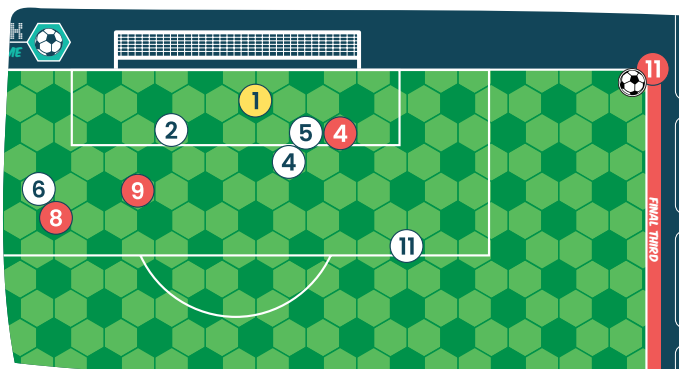
COUPS DE PIED ARRETES

CORNER

Si un Corner a été sifflé, choisissez un Footballeur pour le tirer et placez-le sur le point de corner. Chaque manager peut ensuite repositionner 6 de ses Footballeurs. Le manager attaquant déplace d'abord 2 joueurs, puis le manager qui défend en déplace 2 etc.

Le jeu continue avec un Centre (High Pass) ou une passe standard (Standard Pass). Un centre peut aller à n'importe quelle position dans la surface (pas de restriction). Les corners ne peuvent pas échouer contrairement aux centres. Après un centre est obligatoirement joué un duel de la tête (Heading).

Si vous optez pour une passe standard (Standard Pass), suivez les règles des passes standards.



C'est un corner pour le manager rouge. Il choisit 11 pour le tirer, et les 2 managers repositionnent 2 joueurs chacun, jusqu'à en déplacer 6 (vous n'êtes pas obligés d'effectuer les déplacements).

Dans cet exemple, tous les Footballeurs rouges sont marqués de près, sauf 9. Si le Corner était tiré comme un Centre (High Pass) adressé à 9, 2 pourrait lui disputer le ballon de la tête, mais avec un malus de -1.

Notez que si le Centre était adressé à 4, 5 et 6 pourraient tous deux lui disputer le ballon de la tête (mais avec un malus de -1 dans le cas de 4).



SI VOUS JOUEZ LE CORNER, N'OUBLIEZ PAS VOTRE DÉFENSE!

TOUCHES

Une touche peut être accordée après une longue passe ou un tir dévié/contré. L'équipe attaquante sélectionne un de ses joueurs sur le terrain pour la jouer, alors commence une phase de mouvement juste avant que ne se joue la touche. La balle est alors lancée à la même distance qu'une tête peut être effectuée

COUP FRANC OU PENALTY?

Si une faute est commise sur un hexagone qui se trouve à la fois en dehors et dans la surface de réparation, alors la faute est considérée comme étant faite DANS la surface de réparation.

PENALTY

Si une faute est commise (voir les sections « Tacle » et « Fautes ») dans la Surface de Réparation, le manager attaquant peut choisir de jouer l'avantage ou d'obtenir un pénalty. En cas de pénalty, les deux managers repositionnent tous leurs Footballeurs. Seuls le Footballeur tireur du pénalty et le Gardien de But peuvent se trouver dans la Surface de Réparation.

Un pénalty est résolu par un duel entre le Footballeur tireur du Pénalty et le Gardien de But MAIS le Gardien de But doit obtenir un score supérieur de 2 points pour réussir à l'arrêter.



COUP FRANC

Le manager attaquant choisit le Footballeur qui le tirera et le place dans l'hexagone où la faute a été commise. Aucun adversaire ne peut être dans les 2 hexagones entourant le tireur (qui a la balle sur lui).

Votre adversaire et vous, comme lors d'un corner, déplacez 2 joueurs chacun tour à tour, jusqu'à en déplacer 6, à l'exception que c'est le joueur qui défend qui commence.

Vous pouvez maintenant choisir de faire une passe ou de tirer. Si l'attaquant choisit de tirer directement au but (utilisez le gabarit de distance pour évaluer si un tir est possible), lancez le dé et ajoutez la capacité Tir (Shootings) de votre tireur à votre résultat.

- sur un résultat de 9 ou +, le Coup Franc est cadré. Aucun Footballeur Défenseur ne peut bloquer ou dévier le ballon. Le Gardien de But tente alors un arrêt (voir la section « Tirs »).
- sur un résultat est inférieur à 9, le coup franc est cadré, mais tout Footballeur Défenseur situé sur sa trajectoire peut tenter de bloquer/dévier le ballon (voir la section Dévier/ Bloquer).

N'OUBLIEZ PAS!...

Vous pouvez toujours marquer un but même si votre score est inférieur ou égal à 9!

HORS-JEU

Si un attaquant est en position de hors-jeu (derrière le dernier défenseur au moment de recevoir une passe), le jeu reprend avec un coup-franc à l'équipe adverse à partir de la position du joueur hors-jeu.

REPLACEMENTS

Un manager peut effectuer un changement à l'occasion de n'importe quel arrêt de jeu.

Le joueur entrant prend la place et le numéro du joueur sortant.

6

RÈGLES AVANCÉES

**VOUS AVEZ INTÉGRÉ LES BASES DU JEU IL EST
TEMPS DE PASSER LA VITESSE SUPÉRIEURE**

**CES RÈGLES AVANCÉES DONNERONT PLUS DE
PROFONDEUR A VOS PARTIES
DE COUNTER ATTACK ESSAYEZ-LES!**

8

2

LONGUE PASSE DANS LES PIEDS!

Utilisez la règle de base Longue passe (Long Pass) mais ajoutez ce test pour déterminer la précision. Placez la balle là où vous voulez la passer. Lancez le dé et ajoutez le résultat à la capacité Centre (High pass) du joueur qui fait la passe. Vous avez besoin d'un score minimum de 9 pour que la longue passe soit précise.

Une longue passe précise atterrit là où vous avez visé

Une longue passe imprécise atterrit à 3 hexagones plus loin que la position visée, en ligne droite à partir de l'hexagone de départ

Le jeu reprend avec une phase de mouvement, l'équipe attaquante en premier.

CORNERS

Dans les règles avancées, les corners ne sont pas toujours précis. Un centre peut être tenté vers n'importe quel hexagone de la surface de réparation mais il faut suivre la règle de précision et d'imprécision pour un centre (High Pass)

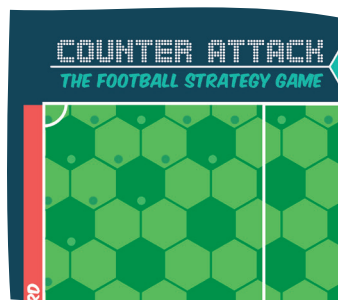
PASSE INSTANTANÉE (FIRST-TIME PASS)

Une Passe instantanée (First-Time Pass) ne peut être effectuée qu'après une passe standard (Standard Pass). Elles peuvent être utilisées pour perforer une défense compacte, avec le risque qu'un défenseur puisse se déplacer pour l'intercepter.

Après une Passe instantanée, chaque manager peut déplacer un de ses Footballeurs d'un hexagone. Le déplacement se fait alors que la balle se déplace. L'équipe attaquante effectue le déplacement en premier. Si le joueur défenseur se déplace sur le chemin de la passe, son manager peut lancer un dé et l'intercepte sur 5 ou 6. S'il est à 1 hexagone de la balle, un 6 est nécessaire pour l'intercepter.

TIR EN ANGLE DIFFICILE

Sur le terrain certaines positions de tir sont rendues difficile par l'angle. Tirer depuis un Hexagone marqué d'un petit cercle est possible mais avec une pénalité de -1 sur le lancer de dé.

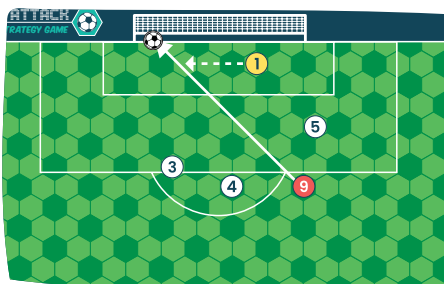


TIR NON CADRE

Lors du lancer de dé, si vous tombez sur 1, le tir est automatiquement non-cadré. Sinon, le tir peut être dévié par n'importe quel adversaire sur le chemin du ballon. S'il n'y a pas de déviation, le jeu continue avec une sortie de but. Les 2 équipes déplacent leurs joueurs comme ils le feraient si le gardien de but attrapait le ballon.

HABILITE DU GARDIEN DE BUT

Dans les Règles de Base, il est dit que le Gardien de But peut plonger le long de la ligne de but pour arrêter un Tir, et ce jusqu'à 3 hexagones. Règle Avancée : si le gardien de But tente d'arrêter un Tir dont la trajectoire passe sur l'hexagone le plus éloigné (la 3ème case), le Gardien de But subit **un malus de -1** lors de son Duel Saving/Shooting (ou Saving/Heading).



Exemple : **9** Tir sur le côté gauche du But. La trajectoire du Ballon traverse la ligne de But à 3 hexagones du Gardien de But. Le gardien de But **1** peut plonger pour tenter de l'arrêter, mais avec **-1** sur son résultat.

RESOUDRE UNE EGALITE LORS D'UN LANCER AU DE

Si votre adversaire et vous obtenez le même résultat au lancer de dé (Habilité + lancer), lors des tacles, des tirs ou des duels de la tête, plutôt que de relancer le dé, référez-vous à la règle de déviation et laissez le ballon s'échapper.

TACLE ASSASSIN!

Parfois, vous n'avez qu'une seule envie : Faire faute sur votre adversaire! Si vous avez envie d'essayer, annoncez "Tacle Assassin!" avant de lancer le dé. Dans ce cas, seul le manager défenseur lance le dé.

- Si le résultat est 1 ou 2, le tacle échoue et l'attaquant s'échappe. Le jeu continue, mais le défenseur reçoit un carton jaune.
- Si le résultat est 3 ou plus, l'attaquant se fait découper! Le jeu

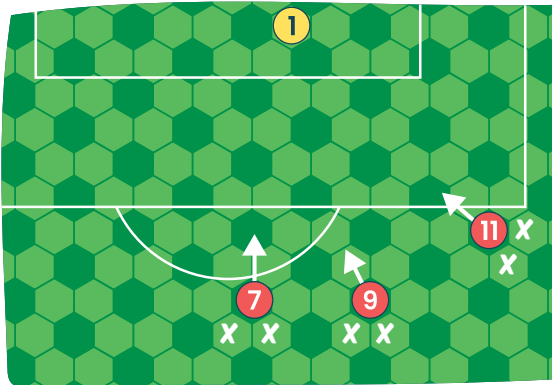
reprend sur un coup-franc ou un pénalty. Comparez le résultat à la capacité Sévérité (Leniency) de l'arbitre. Si vous êtes au-dessus, le défenseur reçoit un carton jaune, sinon il reçoit un carton rouge!

TACLES PAR DERRIERE

Si un défenseur tente un tackle par derrière, un lancer de dé à 1 ou 2 est considéré comme une faute (3 ou plus, non). Partez du principe que le joueur attaquant est face au but adverse. 2 hexagones sont alors considérés comme "derrière".

Un tackle par derrière est considéré comme dangereux, donc celui qui le commet prend le risque de recevoir un carton rouge direct! Si la faute a été commise, lancez le dé et comparez le résultat à la capacité Sévérité (Leniency) de l'arbitre.

- Si vous êtes inférieur ou égal, votre joueur reçoit un carton jaune
- Si vous êtes supérieur, votre joueur est expulsé!



La croix blanche indique les hexagones derrière chacun des joueurs rouges. L'équipe rouge tire vers le but en haut. La flèche blanche montre où regardent les joueurs rouges.

Un tackle par derrière a été commis et le test avec l'arbitre a échoué (5 au-dessus de 3), le joueur est expulsé!



PROLONGATIONS

**SI VOUS DESIREZ CREER UN
TOURNOI DE COUNTER ATTACK,
CETTE SECTION VOUS DONNERA
QUELQUES CONSEILS**

**COUNTER ATTACK PEUT EGALEMENT
ETRE JOUE EN PARTIE RAPIDE.
LISEZ LA SUITE POUR SAVOIR
COMMENT!**

CREATION DE LIGUE

Vous pensez être un fin tacticien? Voici quelques idées pour lancer une ligue avec vos amis

EQUIPES

Faites que chaque manager tire au sort une équipe de 20 joueurs. Conservez cette équipe à chaque partie. Si vous avez besoin de plus de joueurs, visitez counterattackgame.com pour des packs d'extensions et télécharger un maximum d'options!

SUIVEZ LES BLESSURES DES JOUEURS MATCH APRÈS MATCH

Pour chaque joueur blessé, lancez un dé à la fin du match. Un résultat de 1 à 4 indique le nombre de matchs manqués par le joueur. En lançant 5 ou 6, votre joueur a eu une guérison éclair et peut jouer le prochain match!

De la même manière, les cartons reçus comptent! Un joueur qui a reçu 3 cartons jaunes manque automatiquement le prochain match. Un joueur ayant reçu un carton rouge dans le match précédent loupe le match suivant.

MARCHÉ DES TRANSFERTS

Faites en sorte que les joueurs non utilisés par chaque manager soit disponible au mercato! Définissez des valeurs pour les joueurs et autorisez les managers à les acheter en fonction du nombre de points au classement.

STRUCTURE

Définissez les règles de votre ligue. Matchs aller-retour avec un match à domicile et l'autre à l'extérieur? Jouez-vous la compétition sur 6 mois ou sur un marathon de 48 heures?

MATCHS À DOMICILE ET À L'EXTÉRIEUR

Simuler l'avantage de jouer à la maison en boostant les capacités des joueurs de l'équipe qui reçoit. Donnez 6 bonus temporaires au manager qui reçoit pour booster les attributs des joueurs. Attention, une capacité ne peut pas aller plus haut que 6!

PARTIES RAPIDES

Nous avons choisi quelques courts scenarios pour jouer à Counter Attack. Essayez-les, faites votre expérience, et dites-nous ceux que vous préférez sur counterattackgame.com

INFERIORITE NUMERIQUE 30 MINUTES

L'équipe adverse mène 2-0 à 30 mn de la fin de match, mais elle est en infériorité numérique de 2 joueurs. Retirer 2 joueurs au hasard de l'équipe adverse. Va-t-elle résister et gagner le match, ou arriverez vous à renverser la vapeur avant la fin du chrono ?

Commencez avec un dégagement du gardien de l'équipe à 11 joueurs. Chaque équipe positionne ses joueurs comme elle veut.

LE BUT A L'EXTERIEUR 45 MINUTES

C'est la mi-temps du match retour d'un grand match européen. Vous avez gagné le match aller 1-0 et perdez 1-0. Il reste 45 mn pour arracher le nul. Vous jouez à l'extérieur ce qui veut dire que le nul 1-1 vous donne la victoire.

Est-ce que votre adversaire défendra pour vous empêcher de marquer, ou essayera-t'il de marquer un 2° but ?

Allez vous être prudent et attendre la faille pour marquer ?

DEFENSE VS ATTAQUE 30 MINUTES

Dans cette entraînement typique, l'équipe attaquante possède 7 joueurs et l'équipe défensive en possède 5 (plus un gardien)

Piochez vos joueurs. L'équipe attaquante débute en possession de la balle

L'équipe attaquante essaye de marquer autant de buts que possible en 30 mn, pendant que la défense essaye de dégager le ballon au-delà de la ligne médiane. L'équipe attaquante donne le coup d'envoi

HAUT VS BAS 2 HEURES

Piochez la meilleure équipe pour un joueur et la plus mauvaise pour l'autre. Jouez 60 mn d'affilé puis rejouez de même en inversant les équipes. Comptabilisez vos buts à la façon d'un match aller-retour en incluant la règle des buts à l'extérieur (la meilleure équipe joue à domicile)

SAUVEGARDEZ VOS RESULTATS

[illegible]

LE MOT DES CREATEURS

Nous sommes Rachel et Colin et nous sommes les 2 têtes pensantes derrière Counter Attack! Depuis que nous avons lancé le jeu en 2019, nous avons été impressionnés par les commentaires positifs provenant des fans de football du monde entier. Nous sommes vraiment ravis de voir les photos et les résumés de vos folles parties! Continuez à nous les envoyer!

Game Design: Colin Webster

Graphic Design + Illustration: Rachel Codd

Absolutely everything else: Rachel & Colin



DE CENTAINES DE NOUVEAUX JOUEURS ET DE NOUVELLES ÉQUIPES SONT À DÉCOUVRIR SUR COUNTERATTACKGAME.COM



**JOUEZ EN LIGNE
AVEC QUI VOUS
VOULEZ, QUAND
VOUS VOULEZ!
RETROUVEZ
LE JEU SUR
TABLETOPIA.COM**



COUNTER ATTACK © WEBSTAR GAMES 2020