

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BOUFAWA



INTRODUCTION

« Dites-donc ! Cela faisait un bail que nous n'avions pas vu de nouveaux entraîneurs tenter leur chance dans le coin, et encore moins d'aussi prometteurs que vous. Il faut dire que ce n'est pas un métier facile de transformer un groupe de guignols en redoutable équipe de Boufbowl !

Vous êtes maintenant en finale, à un seul match d'être la meilleure équipe de l'année... Pas mal pour une première ! Enfin, vous êtes aussi à un match de devenir le premier des perdants. Cela serait dommage que tous vos efforts partent en fumée, mais la Boufballe que vous venez de prendre sur la tête et votre air ébahi me font craindre le pire : vous avez tout oublié, n'est-ce pas ? Pas de panique, je vais vous rafraîchir la mémoire et faire en sorte que vous soyez incollable pour diriger votre équipe. Quant à cette finale, vous n'allez pas m'en vouloir si je parie contre vous, si ? »

SOMMAIRE

INTRODUCTION	PAGE 2
SOMMAIRE	PAGE 2
CRÉDITS	PAGE 2
MATÉRIEL	PAGE 3
PRESENTATION.....	PAGE 4
LE TERRAIN	PAGE 5
MISE EN PLACE.....	PAGE 5
TOUR D'UN COACH	PAGE 6
ON JOUE !.....	PAGE 6
DÉPLACEMENTS.....	PAGE 7
ACTIONS.....	PAGE 8
VICTOIRE.....	PAGE 12
EFFETS DES CARTES	PAGE 12
MODE EXPERT	PAGE 12
ORDRES DU COACH	PAGE 14

CRÉDITS

Auteurs : « Yann et Clém » de Devil Pig – www.devil-pig-games.com

Développeur : Matthieu Berthier

Illustrateurs : Edouard Guiton, Nicola Saviori, Xa

Designer graphique : Vincent Lombard

Relecture des règles : Forgenext

Correction orthographique : Jean-Michel Caillat

MATÉRIEL



10 marqueurs étourdi / K.O.



1 Jeton Boufballe

1 tour a dés



4 cartes score



47 cartes Pouvoir



1 tribune pour les cartes Pouvoir



2 dés Actions et 2 dés de dégâts



30 marqueurs Ferveur



10 figurines



20 cartes joueur

1 plateau de jeu



2 plateaux ordres de coach



86 cartes Action



10 cartes Krosmaster + 1 invocation Boufballe



PRÉSENTATION

« Bien, commençons ! Le but du jeu est d'être la première équipe à marquer deux Essais.

On appelle **Coach** les joueurs qui dirigent les équipes.

Les figurines qui forment une équipe sont appelées **Joueur**.

Chaque **Coach** contrôle une équipe composée de 5 Joueurs et dispose de 5 cartes Action en début de partie. »

Les cartes Joueur

« Les Joueurs que vous allez diriger ont des points forts différents selon leur rôle sur le terrain. Je vous ai créé ces cartes qui vous résumeront tout ce qu'il y a à savoir sur eux. »

Chaque **Joueur** a sa propre carte, indiquant son poste et son pouvoir.

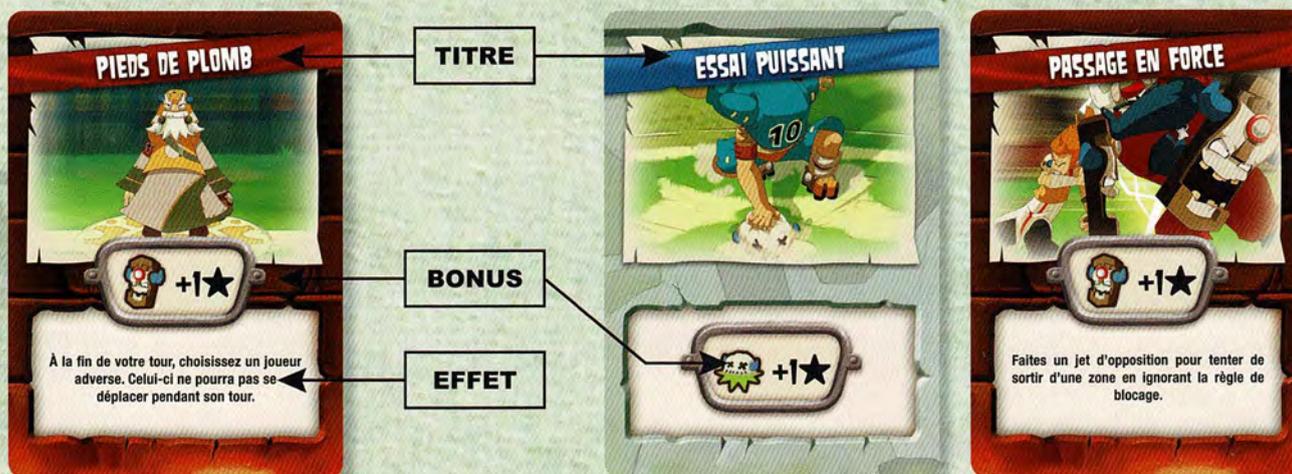
Il existe 3 postes : les **Cogneurs**, les **Coureurs** et les **Passeurs**.
Chaque **Joueur** possède un pouvoir spécifique.



Les cartes Action

« Outre votre stratégie et vos consignes données, votre rôle principal va être de hurler des ordres à votre équipe ! Vous avez de la chance, ayant assisté à tous vos entraînements et matchs, j'en connais l'intégralité ! J'ai fidèlement recopié tous vos mouvements sur ces cartes Action. »

Les cartes Action ont toutes un bonus et certaines disposent en plus d'un effet. Elles peuvent être utilisées soit pour leur bonus, soit pour leur effet, mais jamais les deux en même temps.

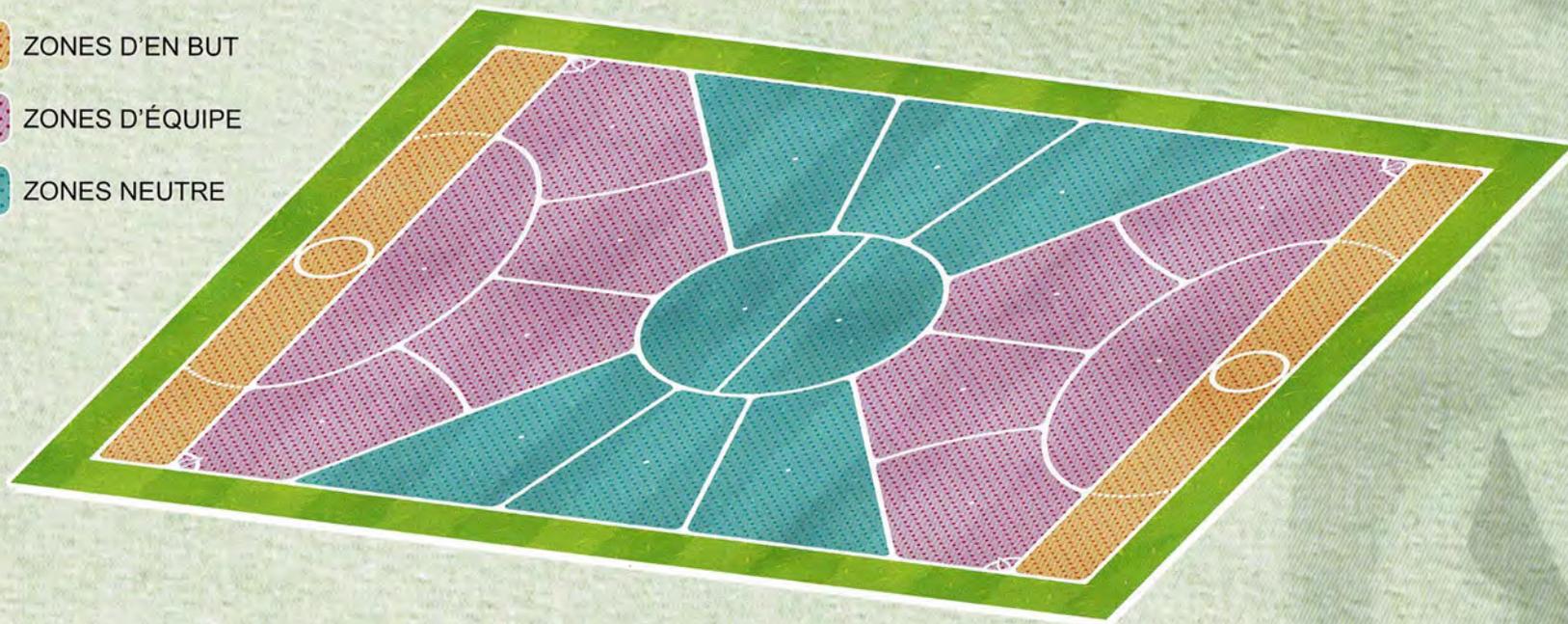


LE TERRAIN

« Que serait une partie de Boufbowl sans terrain ? L'arène des gladiateurs des temps modernes !
Voici les particularités qu'un terrain présente : »

Le terrain se compose des zones suivantes :

-  ZONES D'EN BUT
-  ZONES D'ÉQUIPE
-  ZONES NEUTRE



MISE EN PLACE

« Préparer un match est vital. Le choix de votre positionnement va avoir une grande influence sur le début du match. Combien de fois j'ai vu une équipe encaisser un Essai dans les 5 premières minutes ! »

Chaque **Coach** choisit une équipe et prend les 5 figurines de ses **Joueurs** ainsi que leurs cartes. Il prend également le paquet de 43 cartes Action à la couleur de son équipe.



Déployez le plateau et placez les zones d'en-but devant chaque **Coach**, en veillant à ce que la zone d'en-but rouge soit devant le **Coach** rouge. Jouez à pile ou face avec le jeton Boufballe afin de savoir quel **Coach** va commencer la partie. Il s'agira du premier « **Coach actif** ».

Le premier **Coach actif** positionne ses 5 **Joueurs** sur le plateau dans sa partie de terrain et positionne la Boufballe sur l'un d'eux, puis l'autre **Coach** se positionne ensuite sur sa partie de terrain. Pour la mise en place, il ne peut y avoir qu'un seul **Joueur** par zone.

Chaque **Coach** pioche cinq cartes de son paquet et la partie peut commencer.

Le coup d'envoi

Le **Coach actif** commence son tour par une **Chandelle** (voir p.9) à placer dans une des zones neutres du terrain, puis joue normalement.

TOUR D'UN COACH

Le **Coach actif** réalise toujours 3 étapes minimum pendant son tour, dans l'ordre suivant :

1. Pioche.
2. Remise sur Pieds.
3. Phase de Jeu.

Pioche :

Il pioche un maximum de 2 cartes afin de compléter sa main sans dépasser 5.

Remise sur Pieds :

Le **Coach actif** relève les **Joueurs** (les siens et ceux de son adversaire) n'ayant ni marqueur « étourdi », ni marqueur « KO », qu'ils soient sur le terrain, ou en dehors (allongés sur leurs **Cartes de Joueur**).

Il retire ensuite les marqueurs « étourdi » attribués aux **Joueurs**, qu'ils soient sur le terrain, ou en dehors. Enfin il retourne les marqueurs « KO » des **Joueurs** en dehors du terrain sur leur face « étourdi ».

Phase de Jeu :

Le **Coach actif** déplace et fait agir son équipe. Si, lors de cette étape, il perd le contrôle de la Boufballe, son tour s'arrête immédiatement. Puis c'est au tour du **Coach** adverse de devenir le **Coach actif**.

ON JOUE !

Majorité

Lors d'une action ou d'un mouvement, le **Coach** qui a le plus de **Joueurs** dans la zone concernée a la **Majorité**. Chaque zone ne peut contenir que 2 **Joueurs** d'une même équipe, pour un maximum de 4 **Joueurs**. Les **Joueurs** au sol sont pris en compte dans ce maximum mais ne comptent pas pour le calcul de la **Majorité**. Les zones d'en-but ne peuvent contenir qu'un seul **Joueur** d'une même équipe.

Avoir la **Majorité** entraîne des conséquences qui sont décrites au cas par cas dans ce livret de règles.

« Être en surnombre permet aux joueurs de réaliser leurs actions plus facilement. Au Boufbowl, le groupe, c'est la force des grandes équipes ! »

Jet d'Opposition et cartes Actions

Un **Jet d'Opposition** sert à résoudre une action entre les **Joueurs**. Pour cela, chaque **Joueur** lance un dé d'action. Le **Joueur** ayant le plus grand nombre d'étoiles remporte l'action.

Si un **Coach** dispose de la **Majorité** dans la zone concernée, il a un bonus d'une étoile au résultat.

Il est possible de jouer des cartes de sa main pour leur bonus afin d'améliorer son **Jet d'Opposition**. Le **Coach** déclenchant le **Jet d'Opposition** est le premier à signifier combien de cartes de sa main il souhaite jouer en bonus. Le second **Coach** fait ensuite de même et les deux révèlent leurs bonus utilisés pour ce jet.

Les bonus peuvent donner une étoile supplémentaire au résultat du jet de dé pour une action spécifique, permettre de lancer un second dé d'action ou de lancer un dé de dégât.

Les pictogrammes permettent de savoir à quelle action les bonus font référence :



> Ramasser la Boufballe, marquer ou intercepter un **Essai**.



> Faire ou intercepter une **Passe**, réceptionner ou intercepter une **Chandelle**.



> **Tacler** (en attaque ou en défense).

Perte de la Boufballe

Un **Joueur** perd la Boufballe s'il est mis au sol en sa possession. Placez alors la Boufballe dans la même zone que lui.

DÉPLACEMENTS

« *Soyez mobiles ! Pour occuper le terrain à votre avantage, il va falloir courir. Cela vous permettra de profiter des espaces laissés par votre adversaire en attaque ou de revenir en défense pour pallier à une situation désespérée.* »

Le **Coach actif** dispose de 3 points de déplacement.

Il n'est pas obligé d'utiliser tous les points de déplacement dont il dispose et peut les utiliser de plusieurs manières différentes.

Mouvement

Le **Coach actif** peut dépenser ses points de déplacement pour déplacer un ou plusieurs **Joueurs**. Un **Joueur** doit être debout pour être déplacé. Chaque point permet de déplacer un **Joueur** dans une zone adjacente.

Par exemple, avec 3 points de déplacement, il peut déplacer 1 **Joueur** de 3 zones ou 3 **Joueurs** d'une zone.

Un **Joueur** qui porte la Boufballe se déplace avec elle (sous son socle).

Majorité et mouvement (règle de blocage)

- Un **Joueur** peut quitter une zone pour avancer vers la zone d'en-but adverse uniquement si son équipe est en **majorité** dans la zone qu'il veut quitter.
- Un **Joueur** ne peut pas être bloqué lorsqu'il recule en direction de sa propre zone d'en-but.

Les flèches présentes sur le terrain indiquent, pour chaque équipe, les mouvements ne nécessitant pas de **majorité** pour être effectués.

Un **Joueur rouge** pourra toujours reculer dans le sens d'une flèche rouge, même si l'équipe bleue est en **majorité** sur la case qu'il veut quitter.

Se relever

À son tour de jeu, lors de la phase de Remise sur Pieds, un **Coach** peut relever un **Joueur**, uniquement s'il n'a plus de marqueur. Cela coûte un point de déplacement, mais n'est pas considéré comme un mouvement.

Ramasser la Boufballe

Un **Joueur** peut ramasser la Boufballe seulement pendant son tour et s'il est debout. Ramasser la Boufballe coûte un point de déplacement, et n'est pas considéré comme un mouvement.

Si au moins un **Joueur** de l'équipe adverse se trouve dans la même zone, le **Joueur** doit gagner un **Jet d'Opposition** pour ramasser la Boufballe.

Si le **Coach actif** a au moins autant d'étoiles que son adversaire, alors il peut ramasser la Boufballe.

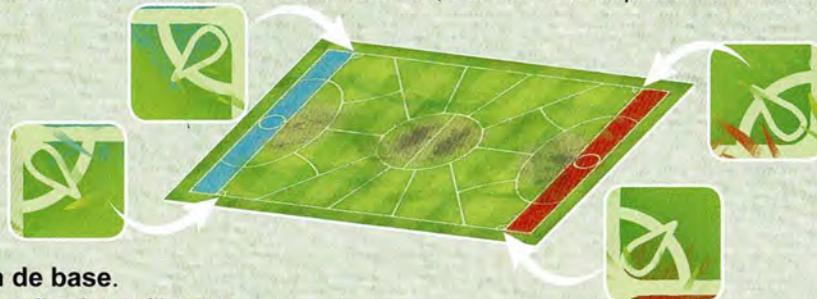
Sinon, le point de déplacement est perdu et la Boufballe reste au sol. Le **Coach** peut décider de tenter de ramasser la Boufballe à nouveau s'il lui reste des points de déplacement.

Remplacement

« Au boufbowl, certains joueurs prennent des sales coups pendant le match et vont devoir sortir du terrain pour être remis en forme. Cela ne les empêchera pas d'avoir des séquelles après le match, mais l'important est qu'ils tiennent jusqu'au bout de la partie, non ? »

Sortir un **Joueur KO** (voir **Tacle**, p.10) coûte un point de déplacement et n'est pas considéré comme un mouvement. Placez-le couché sur sa **Carte Joueur**. S'il n'est pas blessé, retournez directement son marqueur « KO » sur sa face « étourdi ». S'il est blessé, laissez le marqueur sur la face « KO ».

Une fois debout sur sa **Carte Joueur**, un **Joueur** peut retourner sur le terrain en dépensant un point de déplacement. Placez-le dans une des deux zones de sa partie de terrain signalées par une flèche.



ACTIONS

Pendant son tour, le **Coach actif** ne peut entreprendre qu'une seule **Action de base**.

Il peut faire son **Action de base** et dépenser ses points de déplacement dans l'ordre qu'il veut.

Par exemple, il peut dépenser un point de déplacement, faire son **Action de base**, puis dépenser ses deux derniers points de déplacement.

Il existe trois types d'Actions de base :

- Tenter une **Passe** pour passer la Boufballe à un autre **Joueur**.
- Tenter une **Chandelle**.
- Tenter un **Tacle** pour mettre un **Joueur** de l'équipe adverse au sol.

Il existe aussi deux types d'Actions gratuites :

- Tenter de marquer un **Essai**. Cette action se déclenche automatiquement quand un **Joueur** en possession de la balle entre dans l'en-but adverse.
 - Tenter une **Interception** pour contrer un **Essai**, une **Passe** ou une **Chandelle**. Lors d'une **Interception**, un **Joueur** essaye d'empêcher un **Joueur** adverse de réussir une action incluant la Boufballe et, dans le meilleur des cas, de lui subtiliser la Boufballe.
- Parfois, une **Interception** peut se faire en plus de l'**Action de base du Coach**, mais se fait le plus souvent pendant le tour de l'adversaire.

Passe

« Un bon passeur sera très utile si vous envisagez de mettre en place des stratégies avancées. Passer la Boufballe ira toujours plus vite que de courir avec et permet des contre-attaques foudroyantes ! Si vos receveurs sont prêts à faire le travail, alors il ne reste qu'à les alimenter en Boufballes. »

Lors d'une **Passe**, il y a un lanceur et un receveur, une **Zone de départ** et une **Zone d'arrivée**. Le lanceur est dans la **Zone de départ**, le receveur est dans la **Zone d'arrivée**. Les zones traversées par la trajectoire de la **Passe** sont appelées **Zones traversées**.

Lors d'une **Passe**, tracez une ligne imaginaire entre le point au milieu de la **Zone de départ** et celui de la **Zone d'arrivée** : toutes les zones traversées sont considérées comme étant sur la trajectoire de la **Passe**.

Il est possible de faire une **Passe** dans n'importe quelle zone, à l'exception des zones d'en-but.

Si aucun **Joueur** ne peut tenter une **Interception**, la **Passe** est automatiquement réussie, aucun jet de dé n'est nécessaire.

Lors d'une **Passe** réussie, la Boufballe est placée sous le socle du **Joueur** qui réceptionne la **Passe**.

Intercepter une Passe

Pour qu'un **Joueur** de l'équipe adverse soit en mesure de tenter une **Interception**, il faut qu'il soit debout et qu'il se trouve dans la **Zone de départ**, dans la **Zone d'arrivée** ou dans n'importe quelle **Zone traversée**.

Un **Joueur** adverse présent et debout dans la **Zone de départ**, **d'arrivée**, ou dans n'importe quelle **Zone traversée** par la Boufballe lors d'une **Passe** peut tenter de l'intercepter dans sa zone. Déterminez qui a la **Majorité** dans cette zone et faites un **Jet d'Opposition** (voir p.6).

Si le **Joueur** qui tente la **Passe** obtient plus d'étoiles que son adversaire, la **Passe** est réussie.

Si le **Joueur** qui tente la **Passe** obtient moins d'étoiles que son adversaire, le **Joueur** adverse intercepte la **Passe**. La Boufballe est placée sous le socle du **Joueur** qui intercepte la **Passe**. Si le **Coach actif** a initié la **Passe**, son tour prend immédiatement fin.

En cas d'égalité, la Boufballe est placée au sol dans la **Zone d'arrivée**. Si le **Coach actif** a initié la **Passe**, son tour prend immédiatement fin. Un **Coach** ne peut tenter d'intercepter une même **Passe** qu'une seule fois.

Chandelle

« Les Passes sont utiles pour attaquer et mettre en place une stratégie, mais il peut être compliqué d'être précis quand on est mis sous pression. Dans ce cas, ne vous posez pas de questions ! Un grand coup de pied dans la Boufballe devrait résoudre votre problème. »

Lors d'une **Chandelle**, il y a un lanceur, une **Zone de départ** et une **Zone d'arrivée**. Le lanceur est dans la **Zone de départ**. Le **Coach actif** choisit la **Zone d'arrivée** et y place la Boufballe sur sa face « en l'air ».

 Lors du tour du **Coach** adverse, la Boufballe est toujours « en l'air » et ne peut donc pas être ramassée.

 Lors de son tour suivant, le **Coach** qui a initié la **Chandelle** décide quand la Boufballe retombe au sol. Si, à la fin de son tour, le **Coach** n'a pas décidé de faire retomber la Boufballe, retournez tout de même le jeton Boufballe sur sa face « au sol ».

Si la **Zone d'arrivée** ne contient que des **Joueurs** d'une même équipe, son **Coach** choisit le **Joueur** qui réceptionne la Boufballe. Cela n'est pas considéré comme une action.

Si la **Zone d'arrivée** contient des **Joueurs** des deux équipes, un **Joueur** adverse peut tenter une **Interception**.

Interception d'une Chandelle

L'**Interception** d'une **Chandelle** se fait habituellement dans la **Zone d'arrivée** de la **Chandelle** au moment de la réception de la Boufballe. Cette **Interception** peut également avoir lieu dans la **Zone de départ**, mais seulement dans le cas où une carte Action le permet.

Dans les deux cas, déterminez qui a la **Majorité** dans la zone, puis faites un **Jet d'Opposition**.

Interception dans la Zone d'arrivée :

Lorsque la Boufballe est retournée de sa face « en l'air » à sa face « au sol », un **Joueur** adverse peut tenter une interception s'il est dans la **Zone d'arrivée**.

Si le **Coach** qui tente la **Chandelle** obtient plus d'étoiles que son adversaire, la **Chandelle** est réceptionnée. Placez la Boufballe sous le socle du **Joueur** qui a participé à l'Action.

Si le **Coach** qui tente la **Chandelle** obtient moins d'étoiles que son adversaire, le **Joueur** adverse intercepte la **Chandelle** et récupère la Boufballe. Le tour du **Coach** qui a tenté la **Chandelle** prend fin immédiatement.

En cas d'égalité, la Boufballe est placée sur sa face « au sol », et le tour du **Coach** qui a tenté la **Chandelle** prend fin immédiatement.

Interception dans la Zone de départ :

Dans le cas d'une **Interception** dans la **Zone de départ** grâce à un effet de carte, on attend la résolution du **Jet d'Opposition** pour déterminer l'emplacement de la Boufballe.

Si le **Coach** qui tente la **Chandelle** obtient plus d'étoiles que son adversaire, la **Chandelle** est réussie. Placez la Boufballe sur sa face « en l'air » dans la **Zone d'arrivée**.

Si le **Coach** qui tente la **Chandelle** obtient moins d'étoiles que son adversaire, le **Joueur** adverse intercepte la **Chandelle** et récupère la Boufballe. Le tour du **Coach** qui a tenté la **Chandelle** prend fin immédiatement.

En cas d'égalité, la Boufballe est placée sur sa face « au sol » dans la **Zone de départ**. Le **Joueur** qui a tenté l'**Interception** est mis au sol. Placez sa figurine allongée avec un marqueur « étourdi » à côté. Le tour du **Coach** qui a tenté la **Chandelle** prend fin immédiatement.

Essai

« Si vous voulez remporter la partie, il faut que vos joueurs marquent des Essais. Je sais que cela a l'air facile en théorie et que vous vous dites que porter une Boufballe dans l'en-but adverse est à la portée de n'importe qui. Détrompez-vous. L'équipe adverse fera tout son possible pour vous en empêcher et ce n'est pas l'arbitre qui vous aidera. »

Cette action est automatique et peut être réalisée en plus de l'**Action de base** du **Coach actif**.

Dès qu'un **Joueur** se trouve dans la **Zone d'en-but** adverse alors qu'il est en possession de la Boufballe, il tente automatiquement de marquer un **Essai**.

Le **Coach** qui contrôle ce **Joueur** doit néanmoins attendre la résolution d'éventuelles cartes jouées par le **Coach** adverse ou par lui-même avant de résoudre l'**Essai**.

Si aucun **Joueur** n'est en mesure de tenter l'**Interception**, l'**Essai** est automatiquement réussi et l'équipe du **Joueur** qui a réussi l'**Essai** marque un point.

Les **Coachs** passent ensuite à la *Remise en jeu*.

À la fin de son tour, si le **Joueur** d'un **Coach** se trouve dans la **Zone d'en-but adverse**, son **Coach** le recule d'une case dans la zone de son choix (même s'il est au sol).

Intercepter un Essai

Si un **Joueur** de l'équipe en défense est présent dans la **Zone d'en-but**, il peut tenter une **Interception**. Déterminez qui a la **Majorité** dans la zone, puis faites un **Jet d'Opposition**.

Si le **Coach** qui tente l'**Essai** obtient plus d'étoiles que son adversaire, l'**Essai** est marqué.

Si le **Coach** qui tente l'**Essai** obtient moins d'étoiles que son adversaire, le **Joueur** adverse intercepte l'**Essai** et récupère la Boufballe. Le tour du **Coach** qui a initié l'action prend fin immédiatement.

En cas d'égalité, la Boufballe est placée sur sa face « au sol » dans la **Zone d'en-but**. Le tour du **Coach** qui a tenté l'**Essai** prend fin immédiatement.

Remise en jeu

Une fois qu'un **Essai** a été marqué, les deux **Coachs** doivent effectuer les étapes suivantes avant de reprendre le match :

1. Chaque **Coach** défausse tous les marqueurs « KO » et « étourdi ». Les **Joueurs** blessés restent blessés.
2. Le **Coach** qui vient d'encaisser l'**Essai** est le coach actif. Les **Coachs** placent leurs **Joueurs** sur le terrain comme lors du début de partie.
3. Chaque **Coach** pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main, puis le match peut reprendre. Le **Coach** venant d'encaisser l'**Essai** est le **Coach actif** et effectue un coup d'envoi.

Tacle

« Si les adversaires sont de très bons manieurs de Boufballes ou courent trop vite, pas de panique ! Faites-leur comprendre que contre vous, le joueur OU la Boufballe peuvent passer un défenseur, mais pas les deux en même temps ! Ils ne feront sans doute plus les malins quand ils ne seront plus que 3 sur le terrain. »

Un **Joueur** debout présent dans une zone occupée par un ou plusieurs adversaires peut tenter un **Tacle** sur l'un d'eux. Le **Coach** choisit lequel il veut attaquer. Le **Joueur** qui déclare le **Tacle** est « en attaque », son adversaire est « en défense ».

Pour résoudre cette action, déterminez qui a la **Majorité** dans cette zone puis faites un **Jet d'Opposition**.

Si un **Joueur** obtient plus d'étoiles que son adversaire, ce dernier est mis au sol avec un marqueur « étourdi » à côté. Si un **Dé de dégât** a été lancé par le **Joueur** vainqueur du **Jet d'Opposition**, appliquez le résultat au **Joueur** mis au sol.



Lors d'un **Tacle**, certaines cartes ou pouvoir vous apportent un **Dé de dégât**.
Vous ne pouvez pas lancer plus de deux **Dés de dégât**.
Dans ce dernier cas, vous choisissez le résultat que vous souhaitez retenir.



Le **Joueur** au sol est mis KO.
Placez un marqueur « KO » à côté du **Joueur** mis au sol à la place d'un marqueur « étourdi ».



Le **Joueur** au sol est blessé.
Placez un marqueur « KO » à côté du **Joueur**, et retournez sa carte sur la face « blessé ».

En cas d'égalité, les deux **Joueurs** sont mis au sol et reçoivent un marqueur « étourdi ».

Si un ou plusieurs **Dés de dégât** ont été lancés, appliquez leurs résultats.

Un **Tacle** perdu ne met pas fin au tour du **Coach actif**, sauf s'il entraîne la perte de la Boufballe.

Un **Joueur au sol**, **KO** ou **Blessé**, doit sortir du terrain pour bénéficier de la **Remise sur Pieds**. Pour ce faire, le **Coach** doit effectuer un **Remplacement** (voir page 8).

Faire un Tacle sur un Joueur au sol

Un **Joueur** debout peut attaquer un **Joueur** au sol.

Faites un **Jet d'Opposition**. Le **Joueur** debout bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 étoile sur son résultat.

Si l'attaquant remporte ce **Jet d'Opposition**, il aggrave l'état du **Joueur** tacle. Sinon, appliquez le résultat du **Tacle** normalement.



Si le **Joueur** au sol n'a pas de marqueur « étourdi », il en reçoit un.



Si le **Joueur** au sol a un marqueur « étourdi », retournez-le sur sa face « KO ».



Si le **Joueur** au sol a un marqueur « KO », retournez sa carte sur la face « blessé ».

Infirmierie.

Lors d'un **Remplacement**, le **Joueur** avec un marqueur « KO » est placé allongé sur sa **Carte Joueur**. Il est considéré comme étant à l'infirmierie.

Si ce **Joueur** n'est pas blessé, son marqueur « KO » est retourné sur sa face « étourdi » et placé à côté de lui.

Si ce **Joueur** est blessé, son marqueur « KO » est placé à côté de lui et n'est pas immédiatement retourné (voir tour d'un coach p.6)

Une fois son marqueur retourné sur sa face « étourdi », ce **Joueur** suit les mêmes règles que les **Joueurs** étourdis présents sur le terrain.

Une fois son marqueur « étourdi » défaussé, ce **Joueur** suit les mêmes règles que les **Joueurs** au sol présents sur le terrain. Il peut donc être relevé en dépensant un point de déplacement.

Une fois debout, le **Joueur** peut retourner sur le terrain par l'une des zones fléchées en dépensant un point de déplacement.

Blessure

Un **Joueur** blessé le reste jusqu'à la fin du match. Un **Joueur** dont la carte Joueur est retournée sur sa face blessée perd généralement son pouvoir de Joueur. Certains Joueurs, comme les Sacrieurs, gagnent au contraire une compétence quand ils sont blessés.

VICTOIRE

Pour une partie normale, le premier **Coach** qui inscrit 2 **Essais** gagne le match.

Pour une partie longue (règle optionnelle), la partie s'arrête immédiatement quand l'un des **Coachs** ne peut plus piocher. Le **Joueur** qui a marqué le plus d'**Essais** remporte le match.

EFFETS DES CARTES

Pendant son tour, ou celui de l'adversaire, un **Coach** peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite. Les effets de cartes avec un éclair  sont jouables pendant son tour, ou le tour de l'adversaire. Les autres effets ne sont jouables que pendant son tour.

Quand une carte est jouée pour son effet, il est impossible de la jouer également pour son bonus : on prend en compte soit l'effet, soit le bonus. Un effet présent sur une carte prévaut sur tout autre point de règle ou tout autre pouvoir.

Quand un effet de carte demande de déplacer un **Joueur** d'une zone, ce déplacement n'est pas soumis à la **règle de Blocage** (voir **Mouvements**).

Certaines cartes demandent un **Jet d'Opposition**. Ne le faites que si un **Joueur** de l'équipe adverse est présent dans la zone concernée. Seul le bonus lié à **la Majorité** peut modifier ce jet de dé.

« C'est là que vous entrez en jeu. Vous pouvez avoir la meilleur équipe du monde, si vous n'êtes pas capable de donner les bonnes consignes au bon moment, je ne donne pas cher de votre peau. Les erreurs ne pardonnent pas au Boufbowl, souvenez-vous en ! »

MODE EXPERT

Nous vous conseillons de jouer en mode expert une fois que vous aurez fait quelques parties en mode normal.

Mise en place

« Ce que je préfère dans un match de Boufbowl, c'est sentir la tension monter au fur et à mesure du match... Plus la victoire est proche pour l'un des camps, plus les joueurs font preuve de gestes d'exception. Il n'y a rien de mieux pour le spectacle ! »

En plus des éléments mis en place pour une partie de base, ajoutez ceux-ci : chaque **Coach** prend son **plateau d'Orders du Coach**.

Disposez, dans la tribune, les **Cartes Pouvoir** par catégories :



Puis disposez devant chaque tribune une carte face visible de la pile correspondante.

Enfin, placez les marqueurs « **Ferveur** », ainsi que les **Entraînements d'équipe** Bonta et Brakmar à côté de la tribune à portée des **Coachs**.

Cartes Joueurs

Chaque Coach dispose de 10 **Cartes Joueurs** : 5 profils normaux et 5 profils « capitaine ». Ils peuvent s'ils le souhaitent incorporer un (et un seul) **Joueur capitaine** parmi leur effectif pour le match.



Les profils des **Joueurs capitaines** sont signalés par des bandeaux dorés sur leur carte.



Tour d'un coach

Le **Coach actif** réalise les 5 étapes de son tour dans l'ordre suivant :

0. Nettoyage du plateau d'Ordres du Coach.

1. Pioche.
2. Remise sur Pieds.
3. Phase de Jeu.
4. Achats.

Nettoyage du plateau d'Ordres du Coach :

Le **Coach actif** peut dépenser 2 marqueurs « **Ferveur** » appartenant à un ou plusieurs de ses **Joueurs** pour libérer tous les emplacements de son **plateau d'Ordres du coach**.

Les étapes de Pioche, Remise sur Pieds et Phase de Jeu sont identiques au mode normal (voir p.6).

Achats :

Il peut dépenser des marqueurs « **Ferveur** » pour acheter des **cartes Pouvoir**.

Puis c'est au **Coach** adverse de devenir **Coach actif**.

ORDRES DU COACH

Chaque **Coach** a un **plateau d'Ordres du coach**.

Utilisation

Le **Coach actif** peut utiliser ces actions supplémentaires à n'importe quel moment de la **Phase de Jeu** de son tour. Pour pouvoir en utiliser une, il doit se défausser d'une carte de sa main face cachée et la placer sur l'emplacement qui correspond à l'action qu'il souhaite réaliser (**Passe/Tacle/Sprint**).



Permet de faire une **Passe** ou une **Chandelle** supplémentaire lors de son tour.



Permet de faire un **Tacle** supplémentaire lors de son tour.



Augmente de 1 le nombre de points de déplacement disponibles ce tour-ci.

Encore !

Une fois qu'une **Action supplémentaire** a été effectuée et qu'une carte occupe l'emplacement correspondant, le **Coach** ne pourra plus utiliser cet emplacement tant qu'il n'aura pas payé 2 marqueurs « **Ferveur** » pour libérer les emplacements de son **plateau d'Ordres du coach**. Les cartes ainsi libérées sont à mettre dans la défausse.

Certaines **cartes Pouvoir** donnent également une **Action supplémentaire**. Défaussez la **carte Pouvoir** après utilisation de l'action.



Motivation

« Le match commence bientôt. Je ne sais pas si vous serez au niveau, mais je n'ai aucun doute pour le public ! Vous entendez les tribunes trembler ? Vos joueurs pourraient en profiter : rien de tel que d'être acclamé pour se sentir pousser des ailes et emmagasiner de la confiance. »

Les marqueurs « **Ferveur** » représentent la motivation des **Joueurs** d'une équipe.

Chaque fois qu'un **Joueur** participe à un **Jet d'Opposition**, il gagne un marqueur « **Ferveur** » qu'il place sur sa **carte Joueur**. Le **Joueur** qui gagne le **Jet d'Opposition** reçoit marqueur « **Ferveur** » supplémentaire.

En cas d'égalité ou de non-opposition (par exemple si un **Joueur** marque un **Essai** alors qu'aucun adversaire n'est présent dans la **Zone d'en-but** ou si les deux **Joueurs** vont au sol lors d'un Tacle), aucun marqueur « **Ferveur** » supplémentaire n'est gagné.

Par exemple, le **Joueur A** tacle avec succès le **Joueur B** :

Le **Joueur A** gagne 2 marqueurs « **Ferveur** » (1 marqueur pour la participation + 1 marqueur pour la victoire) tandis que le **Joueur B** ne gagne qu'1 seul marqueur « **Ferveur** » (1 marqueur pour la participation).

L'intensité du match

À mesure que le match avance et que des points sont marqués, le match gagne en intensité.

Tant qu'aucun **Essai** n'a été inscrit, l'intensité du match est de 1.

Si un **Essai** a été inscrit, l'intensité du match est de 2.

Si deux **Essais** ont été inscrits, l'intensité du match est de 3.

Acheter une carte Pouvoir pendant le match

Lors de l'étape d'achats du tour du **Coach**, un **Joueur** peut dépenser ses marqueurs « **Ferveur** » et seulement les siens pour acheter un nouveau pouvoir grâce aux **cartes Pouvoir**.

Le **Joueur** peut acheter une carte Pouvoir d'une intensité égale ou inférieure à l'intensité du match.

Une fois les marqueurs « **Ferveur** » dépensés, prenez soit la carte face visible, soit la première carte face cachée, de la pile de votre choix.

Si le **Joueur** possède déjà le pouvoir qui y est inscrit (identique à son pouvoir de **Joueur** par exemple), vous pouvez décider de piocher une autre carte. Placez celle que vous défaussez au dessous de la pile correspondante.

Placez la carte **Pouvoir** en dessous de la **Carte du Joueur**.

Un **Joueur** ne peut avoir plus de pouvoirs que l'intensité actuelle du match.

Remise en jeu

Après un **Essai**, chaque **Coach**, en commençant par celui qui vient de marquer l'**Essai**, peut dépenser les marqueurs « **Ferveur** » de ses **Joueurs**. Chaque **Coach** peut acheter un seul **Entraînement d'équipe** en utilisant les marqueurs « **Ferveur** » d'un ou plusieurs **Joueurs**.

Chaque **Joueur** peut aussi acheter une **carte Pouvoir**, d'intensité égale ou inférieure à la nouvelle intensité du match, s'il en a les moyens. Avant la *Remise en jeu*, chaque **Joueur** ne garde qu'un marqueur **Ferveur** s'il en possédait et défausse les autres.

Coût des Pouvoirs

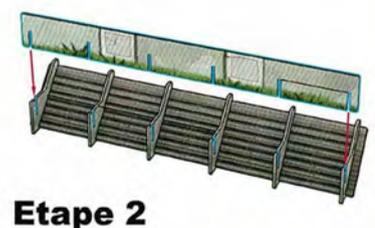
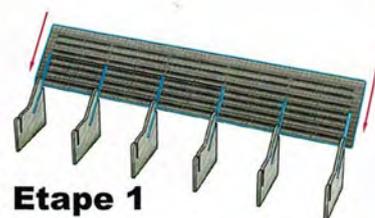
Chaque **carte Pouvoir** a un coût inscrit au dos de sa carte.

POUVOIR INTENSITE 1 =  SI LE POSTE CORRESPOND À CELUI DU JOUEUR = 	POUVOIR INTENSITE 2 = 	ENTRAINEMENT BONTA = 
	POUVOIR INTENSITE 3 = 	ENTRAINEMENT BRAKMAR = 

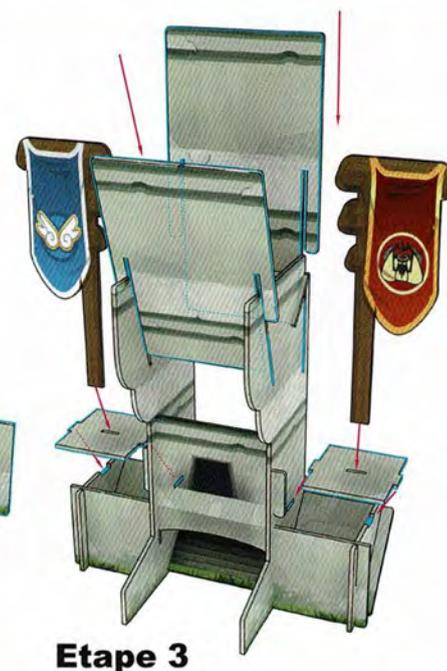
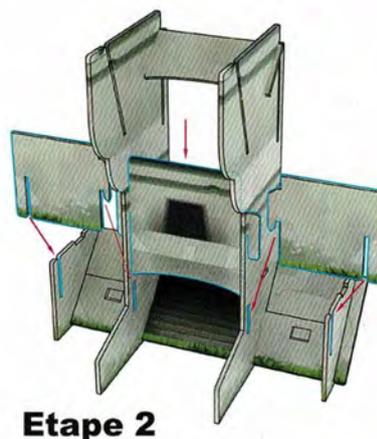
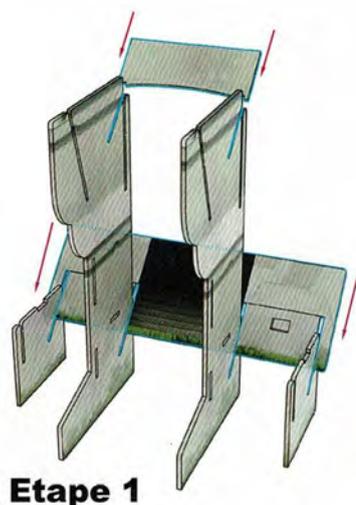
« Ca y est, nous y sommes. Il y aurait encore beaucoup à dire sur le Boufbowl et ses spécificités, mais le match va commencer et votre équipe vous attend dans le vestiaire. Je ne vais peut-être pas parier contre vous finalement... Enfin, une somme moins importante. Si vous gagnez ce match, il pourrait être intéressant que nous nous recroisions pour parler du recrutement d'intersaison... Mais c'est une autre histoire ! »

MONTAGE

TRIBUNE



TOUR À DES



BOUFFBOWL



ankama