

CHESSBALL

(Règles Version 1.2)

Avertissement : A part son nom et son thème, ce jeu n'a qu'un très lointain rapport avec le Jeu d'Echec. Il n'est absolument pas nécessaire de connaître « le noble jeu » pour y jouer.

Présentation :

Les pions du Jeu d'Echec ont décidé d'inventer un sport pour se changer les idées après les longues parties barbant où ils se sacrifient pour leur Roi. Dans le Chessball, deux équipes de deux pions s'affrontent autour d'un ballon mais ils ont décidé que l'on ne peut pas faire de capture pour que tous puissent rester en jeu jusqu'à la fin de la partie. De plus, n'ayant pas beaucoup l'occasion de s'amuser lors des parties d'échecs, ils ont institué dans les règles la possibilité de faire les clowns pour faire rire leurs adversaires et les déconcentrer. Enfin, dans un processus de démocratisation, chacun des joueurs d'une équipe devient capitaine à tour de rôle tout au long de la partie. Le Chessball est né !

Matériel :

- 1 plateau de jeu en damier de 5 X 7 cases avec un but de chaque côté.
- 4 pions (un pion noir aux gants violets, un pion noir aux gants jaunes, un pion blanc aux gants bleus, un pion blanc aux gants verts)
- 1 ballon
- 1 dé spécial (4 faces « Rigolade », 2 faces « Arrêt »)
- 2 jetons « capitaine »
- 2 marqueurs de score
- 4 jeux de 12 cartes « actions » (1 carte « Clownerie », 3 cartes « Blocage », 5 cartes « Avancée », 3 cartes « Tir »)
- 4 supports de cartes
- 1 sablier de 3 min.

But du Jeu :

Etre la première équipe à marquer 3 buts chez l'adversaire en programmant les déplacements de ses pions sur le plateau à l'aide de ses cartes « action ».

Pour une partie plus courte d'environ 1 heure, jouez en 2 buts gagnants.

Mise en Place :

Tout d'abord, les quatre joueurs se répartissent en deux équipes de deux joueurs et choisissent leur camp (noir ou blanc), puis leur pion. On donne à chaque joueur le jeu de cartes « action » correspondant à la couleur des gants de son pion et un support de cartes. Les pions sont placés sur leurs cases de départ respectives sur le plateau de jeu. Le ballon est placé au centre. Les marqueurs de score sont placés sur la case zéro du plateau de jeu. Chaque équipe se place de part et d'autre du plateau de jeu, de façon à voir le jeu de son partenaire sans voir ceux de l'équipe adverse.

REGLES DE BASE

Dans la version Règles de Base, les jetons Capitaine ne sont pas utilisés.

Déroulement (4 Joueurs):

Chaque tour de jeu se déroule en 2 phases :

1. Choix des Actions

2. Résolution des actions

1. Choix des Actions :

Lors de cette phase, les joueurs tournent le sablier et choisissent simultanément en collaboration avec leur équipier les cinq actions que réaliseront leurs pions lors de la phase de résolution. Ils choisissent parmi les 12 cartes de leur main les cinq actions que leur pion va effectuer sur le plateau à ce tour. Les 5 cartes sont placées sur leur support dans l'ordre de leur résolution, de gauche à droite, de façon à ce que les adversaires ne puissent pas les voir. Bien entendu, les discussions devront être discrètes pour éviter que les adversaires ne devinent ce que l'équipe va jouer. Il est cependant interdit de quitter la table de jeu pour discuter à l'écart. Dès que le sablier se termine, il n'est plus possible de modifier sa programmation. Si un joueur n'a pas eu le temps de poser ses 5 cartes, tant pis ! Seules seront résolues les actions choisies.

2. Résolution des actions :

Tous les joueurs révèlent en même temps leur première carte « action » et les posent face visible sur les emplacements prévus sur le plan de jeu. On résout alors ces actions dans l'ordre de leurs priorités respectives :

1-Les Clowneries

2-Les Blocages

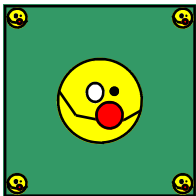
3-Les Avancées

4-Les Tirs

Chaque joueur révèle ensuite sa deuxième carte et on les résout de la même façon avant de passer à la troisième carte et ainsi de suite jusqu'à la cinquième et dernière action.

Enfin, chaque joueur récupère ses cartes Action à l'exception des cartes Clowneries utilisées. Un nouveau tour peut commencer.

LES CARTES ACTION



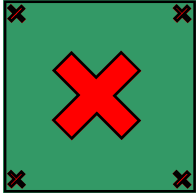
CLOWNERIE : Cette action est toujours résolue avant toutes les autres. Le pion qui effectue cette action fait le pitre sur le terrain de jeu dans le but de faire rire les deux pions adverses. Chacun des adversaires de ce joueur doit donc lancer le dé. S'il obtient une face « rigolade » l'action qu'il avait choisie pour cette phase n'est pas effectuée. Il restera donc sur sa case à moins qu'il ne

se fasse pousser. S'il obtient la face « arrêt » sur le dé, il résiste à son envie de rire et pourra effectuer son action normalement.

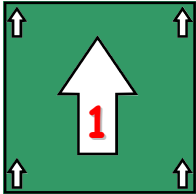
Un pion ne peut jamais faire rire son coéquipier.

Les clowneries sont simultanées ce qui fait que si deux pions effectuent une clownerie au même moment, chacun des deux autres joueurs devra lancer le dé.

Attention : Un joueur ne peut utiliser qu'une seule Clownerie par manche. Une carte Clownerie utilisée est mise de côté jusqu'à ce qu'un but soit marqué. Elle ne sera donc pas reprise en main à la fin d'un tour.



BLOCAGE : Cette action est toujours résolue après les Clowneries éventuelles. Le pion qui effectue cette action reste sur la case où il se trouve et ne pourra pas se faire pousser par un autre pion. De plus, si un Tir traverse sa case il rattrapera automatiquement le ballon au passage sans avoir besoin de lancer le dé (voir TIR).

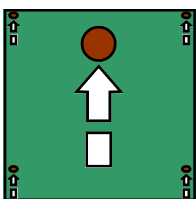


AVANCEE : Cette action est résolue après les éventuels Clowneries et Blocages. Lorsque une de ces cartes est posée sur le support du joueur, il doit l'orienter vers la direction dans laquelle il désire que son pion se déplace : Flèche vers le haut pour avancer en direction du camp adverse ; Flèche vers le Bas pour revenir vers son propre camp ; Flèche à droite pour aller sur la case à droite et Flèche vers la gauche pour aller sur la case à gauche de son pion. Lorsqu'il révélera sa carte lors de la phase de résolution, il devra la poser sur le plateau sans en changer l'orientation.

Si plusieurs joueurs ont choisi cette action au même moment, elles sont résolues par ordre croissant de chiffre. Par exemple si les avancées 18, 5 et 16 sont jouées lors de la même phase, le pion ayant joué l'Avancée 5 se déplace en premier, suivi par le 16 et enfin le 18.

Si le pion arrive sur la case où se trouve le ballon, il le ramasse automatiquement. Lors de ses déplacements futurs il continuera à porter le ballon.

Lorsqu'un pion doit avancer sur une case occupée par un autre pion (équipier ou adversaire), il pousse ce dernier sur la case située immédiatement derrière. **Si le pion poussé possédait le ballon, il le perd immédiatement au profit du pion qui l'a poussé.** Il est par contre impossible de pousser deux pions ou plus à la fois. On ne peut pas non plus pousser un pion ayant fait l'action Blocage. De même, il est impossible de sortir soi-même ou de pousser un pion à l'extérieur du plateau de jeu. Dans ces cas où la poussée est impossible, le pion n'avance donc pas et reste sur sa case. Il ne prend pas non plus le ballon s'il n'a pas pu pousser le pion le portant.



TIR : Cette action est toujours effectuée après toutes les autres. Si le pion effectuant cette action porte le ballon à ce moment-là, il le lance à deux cases dans la direction choisie. S'il ne possède pas le ballon cette action ne sert à rien.

Lors du choix de cette action, la carte devra être orientée sur le support de la même manière que pour les cartes Avancée.

Le ballon ne peut pas sortir du terrain de jeu et il sera donc posé sur la première case si la deuxième est en dehors du terrain. Si la première case est déjà hors du terrain, le tir n'est pas effectué et le pion garde le ballon.

Si le ballon atterrit sur une case où se trouve un pion, ce dernier le récupère automatiquement. Si le ballon traverse une case où se trouve un pion, le joueur qui le contrôle doit lancer le dé à moins qu'il ait effectué une action Blocage à ce tour. S'il obtient la face « arrêt » il récupère immédiatement le ballon. S'il obtient la face « Rigolade » le ballon poursuit sa course. S'il avait effectué un Blocage, il attrape automatiquement le ballon sans avoir besoin de lancer le dé.

Si un pion récupère un ballon venant d'être tiré et qu'il a choisi lui-même l'action Tir lors de cette phase, le ballon est immédiatement tiré à nouveau.

LES BUTS

Les buts peuvent être marqués de deux façon : à la suite d'un déplacement ou par un tir. Si un pion portant le ballon entre dans une case « But », le point est immédiatement marqué. Si un pion entre dans **son propre « But »** il marque immédiatement contre son camp !

Lors d'un tir, si le ballon passe ou retombe dans une case « But » occupée ou non par un autre pion, le point est marqué.

Lorsqu'un but est marqué, l'équipe ayant marqué le point avance son marqueur de score sur le plateau de jeu. Les pions sont replacés sur leurs cases de départ. Le ballon n'est pas posé au centre du plateau mais **décalé d'une case** en direction du camp venant de prendre le but. Les joueurs récupèrent toutes leurs cartes Action (Clowneries incluses) avant d'entamer le nouveau tour.

Il peut arriver qu'à la fin d'un tour on se rende compte qu'il sera impossible lors du tour suivant d'empêcher un pion de marquer. Si les deux équipes sont d'accord, le but est alors marqué immédiatement et on passe à la remise en jeu. Il est tout de même conseillé de le jouer car on constate souvent d'impressionnants retournements de situation.

Fin du Jeu :

Dès que le troisième but est marqué par une équipe (ou 2 dans la version courte), le jeu prend fin. Les adversaires échangent leurs maillots et se serrent la main avant de prendre rendez-vous pour la revanche.

REGLES AVANCEES

Après quelques parties avec la règle de base, vous vous êtes peut être aperçus que dans une équipe, un joueur prend souvent l'ascendance sur son partenaire qui ne fait bientôt plus que suivre les ordres. Pour éviter cela, essayez donc ces règles avancées ;)

La mise en place est la même que dans les règles de bases mais on ajoute les jetons Capitaine. Le joueur contrôlant le pion noir aux gants violets et le joueur contrôlant le pion blanc aux gants verts reçoivent leur jeton Capitaine et le placent sur leur case respective du plateau de jeu.

Déroulement (4 Joueurs):

Chaque tour de jeu se déroule en 4 phases :

1. **Choix des Capitaines**
2. **Choix des équipiers**
3. **Résolution des actions**
4. **Changements des capitaines**

3. Les Choix des Capitaines :

Lors de cette phase, les Capitaines de chaque équipe choisissent secrètement parmi les 12 cartes de leur main les cinq actions que leur pion va effectuer sur le plateau à ce tour. Leurs équipiers peuvent regarder les actions choisies mais **n'ont pas le droit de parler ni d'intervenir dans ce choix**. Les 5 cartes sont placées sur leur support dans l'ordre de leur résolution, de gauche à droite, de façon à ce que les adversaires ne puissent pas les voir. Dès qu'un capitaine a fini de choisir ses actions, il retourne son jeton de capitaine face cachée. A

partir de ce moment **il ne pourra plus modifier son choix**. Dès que les deux capitaines ont retourné leur jeton, on passe à la phase 2.

4. Les Choix des Equipiers :

Lors de cette phase, le sablier est retourné. Il est alors permis aux deux joueurs d'une même équipe de discuter de la stratégie à adopter. Le capitaine explique son plan à son coéquipier et ce dernier place ensuite ses 5 actions sur son support. **Libre à lui de suivre ou non les directives de son capitaine**. Lors de cette phase, il est interdit de modifier de quelque manière que ce soit la programmation du capitaine : c'est à l'équipier de tenter de rattraper les bourdes de son capitaine. Bien entendu, les discussions devront être discrètes pour éviter que les adversaires ne devinent ce que l'équipe va jouer. Il est cependant interdit de quitter la table de jeu pour discuter à l'écart. Dès la fin du temps, comme dans les règles de base, les équipier arrêtent immédiatement leur programmation.

Attention : une seule Clownerie peut être effectuée par équipe. Si le capitaine en a sélectionné une, son coéquipier ne pourra pas en faire ! (À moins qu'il ne joue sa clownerie avant son capitaine...mais l'ambiance dans l'équipe risque d'en être fortement dégradée)

5. Résolution des actions :

La résolution des actions se fait comme dans les règles de base.

6. Changement de Capitaine :

Lors de cette phase, le pion Capitaine change de joueur dans les deux camps. Chaque joueur récupère toutes ses cartes « action » à l'exception des cartes Clowneries utilisées. Un nouveau tour peut commencer

Le reste des règles est le même que dans la version de base.

Le CHESSBALL se joue idéalement à quatre joueurs mais vous trouverez ici les adaptations pour y jouer à deux, trois, cinq et six joueurs bien que les configurations impaires soient moins équilibrées.

Le CHESSBALL à 2 joueurs :

Chaque joueur va contrôler les deux pions de son équipe. Lors de la phase de choix les joueurs doivent toujours commencer par choisir les 5 actions de leur Capitaine. A ce moment-là, ils n'ont pas le droit de consulter les cartes de l'équipier. Dès qu'ils ont tous deux choisis les 5 actions du Capitaine, ils prennent les cartes des équipiers et les choisissent sans avoir le droit de modifier celles du capitaine. Le reste du jeu se déroule de la même façon qu'à 4 joueurs, en n'oubliant pas de changer de capitaine à chaque tour.

Le CHESSBALL à 3 joueurs :

Dans cette version, un des joueurs joue contre les deux autres en dirigeant les deux pions de son équipe de la même façon que dans la version 2 joueurs. Avant de commencer, on accorde un but d'avance à l'équipe qui joue à deux. Ils devront donc marquer 2 buts seulement pour gagner. En effet, le joueur qui joue seul peut appliquer sa stratégie à la lettre alors que les joueurs en équipe sont souvent tiraillés par leurs aspirations personnelles. Voilà pourquoi il est nécessaire de rétablir l'équilibre en introduisant ce handicap dans les parties à trois.

Le CHESSBALL à 5 et 6 joueurs :

A plus de 4 joueurs, on forme 1 ou 2 équipes de 3 joueurs.

Dans une équipe de 3, un des joueurs est désigné Remplaçant et reste sur le banc de touche pendant le premier tour. Il ne jouera pas de pion mais ne doit pas regarder les actions choisies par les adversaires de son équipe. Il n'a pas le droit d'intervenir dans le choix des actions de son Capitaine mais peut discuter avec ses coéquipiers lors de la phase de choix des équipiers. A la fin du tour, le Capitaine échange sa place avec le Remplaçant. Le jeton de capitaine est donné à l'Equipier. On effectue ce changement de place à la fin de chaque tour jusqu'à la fin de la partie. Ainsi chaque joueur sera alternativement Remplaçant, Equipier et Capitaine tout au long du jeu.

Dans le cas d'une partie à 5, l'équipe de 3 joueurs commence la partie avec 1 but d'avance pour équilibrer le jeu.

Stratégies :

Je voulais faire ce chapitre pour vous présenter les différentes stratégies possible (par exemple il est virtuellement possible de marquer un but dès le premier tour de jeu...), mais finalement je pense que je vais vous faire confiance pour les découvrir vous-même.

Bonne partie !

Un jeu créé, illustré et modelé par Yahndrev.

La première version de ce jeu à participé au concours des créateurs de jeux de Boulogne-Billancourt 2005 et à fait partie de la dernière sélection (classé dans les 19 premiers).

Pour tout commentaire, encouragement, demande d'information ou insultes, contactez-moi !

yahndrev@hotmail.com

Je tiens déjà à remercier le site www.laplanetedejo.net sans qui ce jeu n'aurait jamais vu le jour et tout particulièrement Mélissa de Storn (qui planche actuellement sur une version en ligne du premier jet de ce jeu : le JoPoLo); Mellie Mélodie, Lisou Lagrande et Gadlu du Nord (mes premiers testeurs en ligne); Sylvain, Cathy, Bruno, Cynthia, Simon et Véro mes amis et premiers testeurs du jeu de plateau; la Ludothèque Interlude de Bordeaux et ses sympathiques adhérents; le Centre d'Animation du Grand Parc de Bordeaux et plus particulièrement Benoît, pour ses soirées jeux; l'Equipe du Magasin Descartes Bordeaux pour ses encouragements, tous les joueurs rencontrés aux premières Rencontres Bordelaises Ludiques ; le site www.trictrac.net pour me permettre de faire découvrir mon jeu gratuitement et le site www.printandplay.net pour m'avoir gentiment intégré dans sa base...

Cette liste non exhaustive sera certainement amenée à s'allonger dans les mois à venir ;)