

1 – Phase D’Initiative

Les deux joueurs lancent un dé et ajoutent les **Momentum** (Adrénaline) restants du tour précédent. Le Gagnant choisit qui a l’initiative.

(Voir GAME PLAN)

2 – Phase De Maintenance

Le joueur qui a l’initiative fait toutes les étapes en premier.

- A- **Résolvez les états**
- B- **Les joueurs KO récupèrent leur PV jusqu’à la marque**
- C- **Les joueurs KO retournent sur le terrain**
- D- **Générez l’influence (Ajoutez 1 Influence par but marqué)**
- E- **Allouez l’influence**

3 – Phase D’Activation

En commençant par le joueur qui a l’initiative, les figurines sont activées alternativement.

Pendant une activation, les figurines peuvent faire leur action dans l’ordre que les joueur souhaite.

Faire un Déplacement :

Une figurine peut :

- **Jog** (Courir) (Mouvement de base) : 0 Influence

- **Sprinter** (Mouvement Maximal) : 1 Influence

- **Charger** (Mouvement Maximal en ligne droite et fait une attaque) : 2 Influences

Une figurine peut sacrifier son mouvement pour enlever l’état **KD** (A terre)

Dépenser son Influence :

- Faire une Attaque : 1 Influence

- Faire un Kick : 1 Influence

- Faire un Talent : X Influence(s)

4 – Phase De Fin

Enlever tous les effets sur les joueurs

Enlever tous les effets sur le Pitch

Enlever l’Influence restante

Kick OFF (Engagement)

Les joueurs lancent un dé, le gagnant choisit s’il kick ou reçoit le ballon.

Le Kicker choisit un côté et déploie son équipe à 10’’ du bord.

Le receveur déploie son équipe à 10’’ de son bord.

La figurine qui kick effectue une course et kick.

Si la balle reste dans la moitié de terrain du kicker, la balle est donnée à une figurine du receveur.

L’équipe receveuse à l’initiative.

L’équipe Kickeuse recoit un Momentum

Brûlure (Burning)

La figurine subit [-2 "/-2 "] MOV.

Et subit 1 DMG à la phase de maintenance.

Poison

La figurine subit 2 DMG à la phase de maintenance.

Saignement (Bleed)

La figurine subit 3 DMG à la phase de maintenance et enlève l'état.

Piège (Snared)

La figurine subit [-2 "/-2 "] MOV et [-1] DEF.

A Terre (Knocked Down)

La figurine:

- Perd la balle (Dispersion simple)
- Ne bloque plus les lignes de vue
- N'engage pas les figurines ennemies
- Ne peut utiliser de Talent (Character Plays)

- Ne peut bouger sauf Esquive et Pousse (Dodge et Push)

- Subit [-1] DEF

Une figurine peut sacrifier son mouvement pour enlever l'état KO.

Taken Out (TKO)

La figurine:

- Perd la balle (Dispersion simple)
- Est enlevée du terrain
- Enlève toutes les conditions

- Pourra revenir à la prochaine phase de maintenance.

Gain d'Adrénaline (MP)

[+1] PA : Résultat épique du guide Stratégique (Sauf sur Attaque d'opportunité ou Contre-attaque)

[+1] PA : Mettre TKO un ennemi

[+1] PA : Passe Réussie (Peut être dépensé immédiatement pour un **Team Work**)

[+1] PA : But, [+2] pour une Lucarne (Deux réussites ou plus)

Si la balle est derrière votre ligne de but, après un tir au but, après une Remise en jeu ou après qu'elle ait été placée par le joueur Contrôleur, ainsi que si un de ses joueurs avec la balle est derrière sa propre ligne de but, l'équipe ne génère pas d'Adrénaline (Momentum).

Dépense d'Adrénaline (MP)

[-1] PA : **Bonus time** : +1 dé au pool de dés, 1 dé supplémentaire par lancé

[-1] PA : **Gliding** : Ignore les malus de déplacements des terrains accidentés

[-1] PA : **Shot** : [1]Inf doit être dépensé également

[-1] PA : **Rest** : Récupère [4] HP ou enlève toutes les conditions

[-2] PA : **Encourage** : Une figurine alliée dans les 8'' récupère [4] HP ou enlève toutes les conditions.

Réactions :

[-1] PA : **Counter Attack** : Une fois par ennemi par tour.

[-1] PA : **Defensive Stance** : Uniquement sur les charges [+1] DEF.

[-1] PA : **Run the Lenght** Après avoir marqué, la figurine fait une Esquive de [4'']

Team Work : (Après une passe réussie, le Joueur peut réaliser une des actions suivantes) :

- [-1] PA : **Pass & Move** : Le Kicker ou le Receveur fait une Esquive de [4'']

- [-2] PA : **Snap Shot !** : Le Receveur tire, il faut 2 réussites pour marquer.

Attaque :

Pool de dés : Tac

Réussite (TN) : DEF de la cible

Cible à Couvert : [-1] TAC

Gêne : -1 Dé (pour chaque ennemi qui engage l'attaquant)

Charge : [+4] TAC

KD : [-1] DEF

Réussites nettes : Réussites – ARM

La Contre-Attaque ne génère pas de Momentum

Attaque d'Opportunité :

Seulement DMG, KD et T. ne génèrent pas de Momentum

Pool de dés : TAC +2

Réussite (TN) : DEF de la cible

Réussites nettes : Réussites – ARM

Kick :

Pool de dés : Kick de Base

Réussite (TN) : 4+

Kicker engagé : -1 dé (par figurine ennemie)

Ennemi sur la trajectoire : -1 dé (par figurine ennemie)

Pas de ligne de vue : [+1] TN

La cible est engagée: [+1] TN

Tap In : [-1] TN : Si la cible est à moins de la moitié du Kick du Kicker.

Réussite : 1 touche

Talent :

Automatique sur figurines alliés

Pool de dés : Cout en Influence

Réussite (TN) : DEF de la Cible

Gêne : -1 Dé (pour chaque ennemi engageant l'attaquant)

KD : [-1] DEF

Réussite : 1 touche

Terrain :

Rough-Ground (Terrain accidenté) : [-2''/-2''] MOV

Fast-Ground (Terrain glissant) : [+2''/+2''] MOV

Décors :

Obstacle :

Couvert à 1'' ou moins.

Une figurine peut se déplacer et **ne peut pas s'arrêter dessus** (sauf durant **Sprint** et **Charge**, et contrôle d'une figurine adverse).

Barrière :

Couvert à 1'' ou moins.

Bloque les LDV

Impossible de se déplacer et de s'arrêter dessus.

Forêts :

Compte comme *Rough-Ground* (Terrain accidenté)

[-1] dé sur kick si le kicker, le receveur ou le point se trouve à l'intérieur.

LDV possible de l'intérieur vers l'extérieur de la forêt et inversement mais pas à travers.

GAME PLAN

Pour utiliser les cartes de Game Plan dans une partie de Guid Ball, suivez les règles ci-dessous :

Mise en place :

A l'étape 2 et 3 de la Séquence d'Avant Match, à la place de distribuer et sélectionner les Guild Plots, donnez, à chaque joueur, [7] cartes Game Plan, face cachée, d'un même paquet de cartes Game Plan. Chaque joueur de garde que 5 cartes dans sa main.

Les joueurs déterminent, normalement, le Kicker et le Receveur.

Phase d'Initiative :

A la place de lancer 1D6, chaque joueur choisit secrètement une carte de Game Plan de sa main.

Chaque joueur relève sa carte choisie en même temps.

Les joueurs ajoutent l'initiative de leur carte Game Plan aux points de Momentum non dépensés du tour précédent.

Le joueur qui a la plus grosse valeur choisit qui a l'initiative.

S'il y a égalité, les deux joueurs lancent 1D6.

En commençant par le joueur qui a l'initiative, résolvez tous les effets qui doivent être résolus immédiatement.

Les MP sont remis à zéro et le joueur qui n'a pas l'initiative gagne [1] MP.

Phase de Maintenance :

A la phase 4 de la phase de maintenance, lorsqu'ils doivent calculer la Pool d'influence, les joueurs ajoutent ou retirent les modificateurs de leur carte de Game Plan.

Phase de Fin :

Les effets des Game Plans s'arrêtent. Les cartes sont enlevées du Pitch et sont défaussées. Si un joueur n'a plus de carte Game Plan dans sa main, il peut reprendre toutes les cartes de sa défausse pour se refaire une main.

Back in the Game : La première fois qu'une figurine alliée subit la condition TKO, avant d'enlever la figurine du Pitch, toute l'influence actuellement sur la figurine peut être attribuée sur UNE autre figurine alliée située dans les 8''.

Dig Deep : L'équipe alliée gagne 2MP à chaque fois que l'équipe adverse marque un but.

Full-Back : La première fois qu'une figurine alliée déclare une charge dans les 8'' d'un bord de terrain elle paie 1 influence de moins.

Get Back in There : Les figurines alliées qui retournent sur le terrain grâce à l'Eponge gagnent [+2''/+2''] MOV

Go for the Knees : Choisissez UN allié non capitaine qui est actuellement sur le Pitch, cette figurine gagne +1TAC.

Grudge Match : En commençant par le joueur qui a l'initiative, chaque joueur choisit un [Squaddie] qui est actuellement sur le Pitch, cette figurine subit *Single Out* (Les figurines alliées gagnent +2TAC contre cette figurine ennemie).

Hunker Down : Tant qu'elles sont dans la moitié alliée du terrain, les figurines alliées gagnent *Resolute* (Quand cette figurine cible une figurine ennemie avec une **Contre-attaque**, ce modèle gagne +2TAC pour la durée de la contre-attaque).

Keep Your Chin Up ! : La première fois qu'une figurine alliée utilise **Encourage** il peut le faire sans dépenser de MP.

Keep the Ball Moving: Les figurines alliées gagnent [+1/0''] KICK.

Kick'Em When They're Down : Les [Squaddie] gagnent *Shove the Boot In* (Cette figurine gagne +1 DMG des résultats de Dégâts du PlayBook qui cible une figurine subissant **KD**).

Lone Stricker : Si l'équipe a l'initiative, la première figurine alliée à être activée subit -1TAC pour le reste du tour.

Midfield General : Les figurines alliées gagnent [+1''/+1''] MOV.

Seize the Initiative : En commençant par le joueur qui a l'initiative, chaque joueur peut choisir une figurine alliée pour lui faire un Dodge de 4''.

Sell it to Crownd : Chaque fois qu'une figurine alliée marque un but, il peut utiliser *Run the Length !* sans dépenser de MP.

Stick to the Plan: Les figurines alliées gagnent *Showboating* (cette figurine dépense 1MP de moins pour faire une action **TeamWork**).

The Offside Trap : Une figurine ennemie doit dépenser +1MP pour faire un **Shot** ou un **Snap Shot !** si elle est plus proche du but qu'une figurine alliée.

Wing Backs : A chaque fois qu'une figurine alliée s'active à 8'' d'un bord du terrain, cette figurine alliée gagne *Shadow Like* (Au début de l'activation de cette figurine, elle peut faire un **Dodge** de 2'').

Won't Touch the Hair : Choisissez une figurine [Squaddie] alliée qui est sur le terrain, cette figurine gagne *Poised* (Une fois par tour, cette figurine peut faire une **contre-attaque** sans dépenser de MP).

Séquence Pré-Match d'un tournoi :

- A- Terrain. Placer les décors. Se mettre d'accord sur le nombre et la nature des décors et Terrain. En cas de mésentente, appeler un arbitre qui tranchera.
- B- Echanger vos feuilles de roster et mettre la clock sur 45 minutes pour chaque joueur.
- C- Distribuer 7 cartes Game plans (8 pour les Guildes Mineurs). En jeter 2.
- D- Lancer un dé pour déterminer le Joueur Receveur et le Joueur Kicker. (+1 au dé si un joueur joue une Guilde Mineur).
- E- Choisir en secret un Capitaine et une Mascotte. (Les joueurs Forgerons choisiront un Maître (Qui sera le Capitaine) et un Apprenti). Révéler en même temps, les deux figurines.
- F- Le joueur Receveur choisit un Squaddie. Puis, le Joueur Kicker choisit un Squaddie. Jusqu'à ce que les 2 Joueurs arrivent à 6 figurines chacun.
- G- Le joueur kicker choisit son côté de terrain et se déploie complètement.
- H- Le joueur Receveur se déploie de l'autre côté.
- I- Le joueur Kicker effectue le Coup d'Envoi.
- J- Le joueur Receveur lance sa clock et effectue sa phase de Maintenance.
- K- Le joueur Kicker effectue sa Phase de Maintenance et reçoit un Momentum.
- L- Le joueur Receveur effectue sa première activation.
- M- Les joueurs suivent la séquence d'un tour normal...

Fin de la Clock :

Si la clock d'un joueur tombe à 0, il aura alors 1 minute pour effectuer une activation et la phase de maintenance.

Lorsque la clock d'un joueur tombe à 0, son adversaire gagne alors 1 point de Victoire, immédiatement, ainsi qu' 1 Point de Victoire à chaque activation d'une figurine du joueur dans la clock est à 0. (Activation qu'il devra effectuer en moins d'une minute)