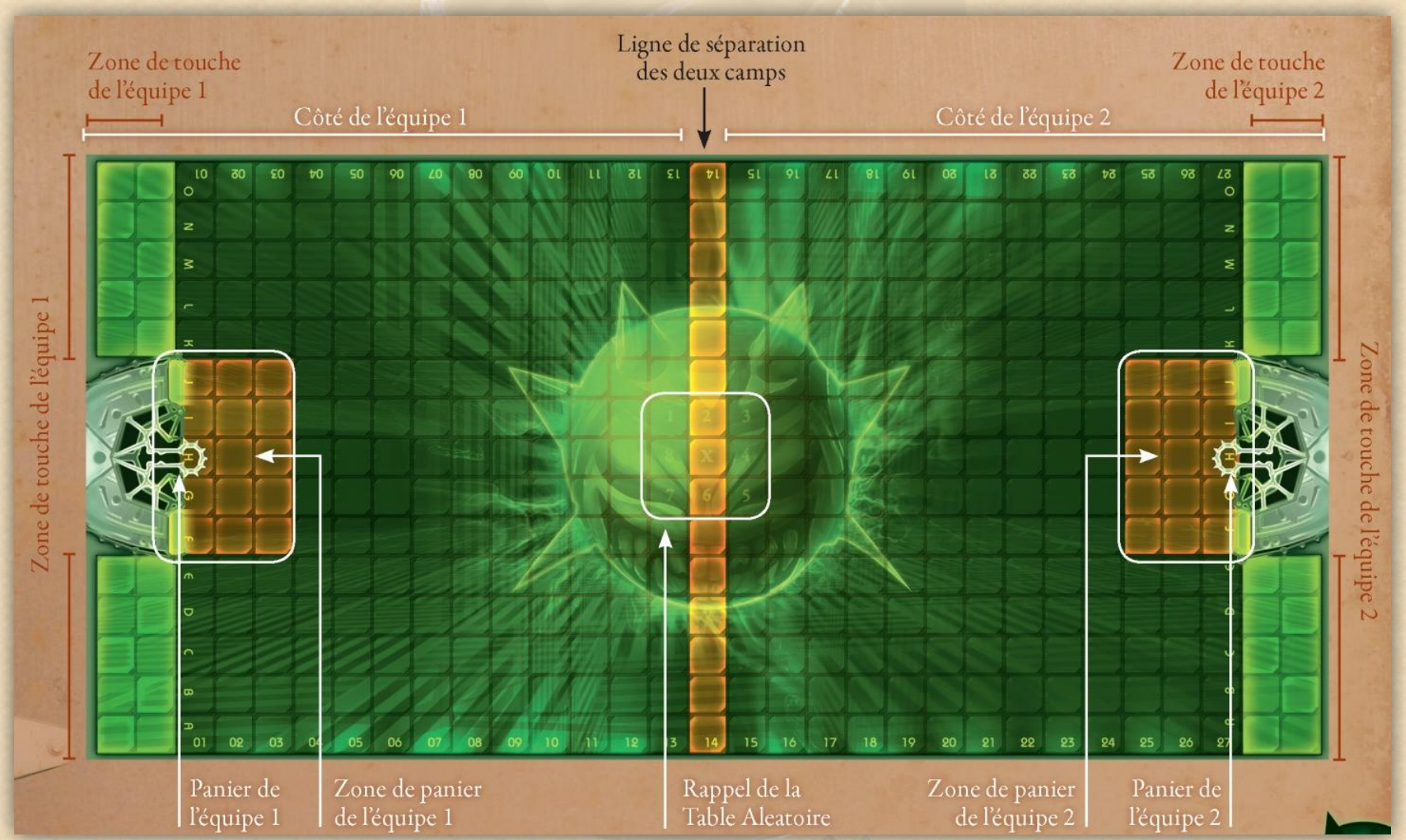
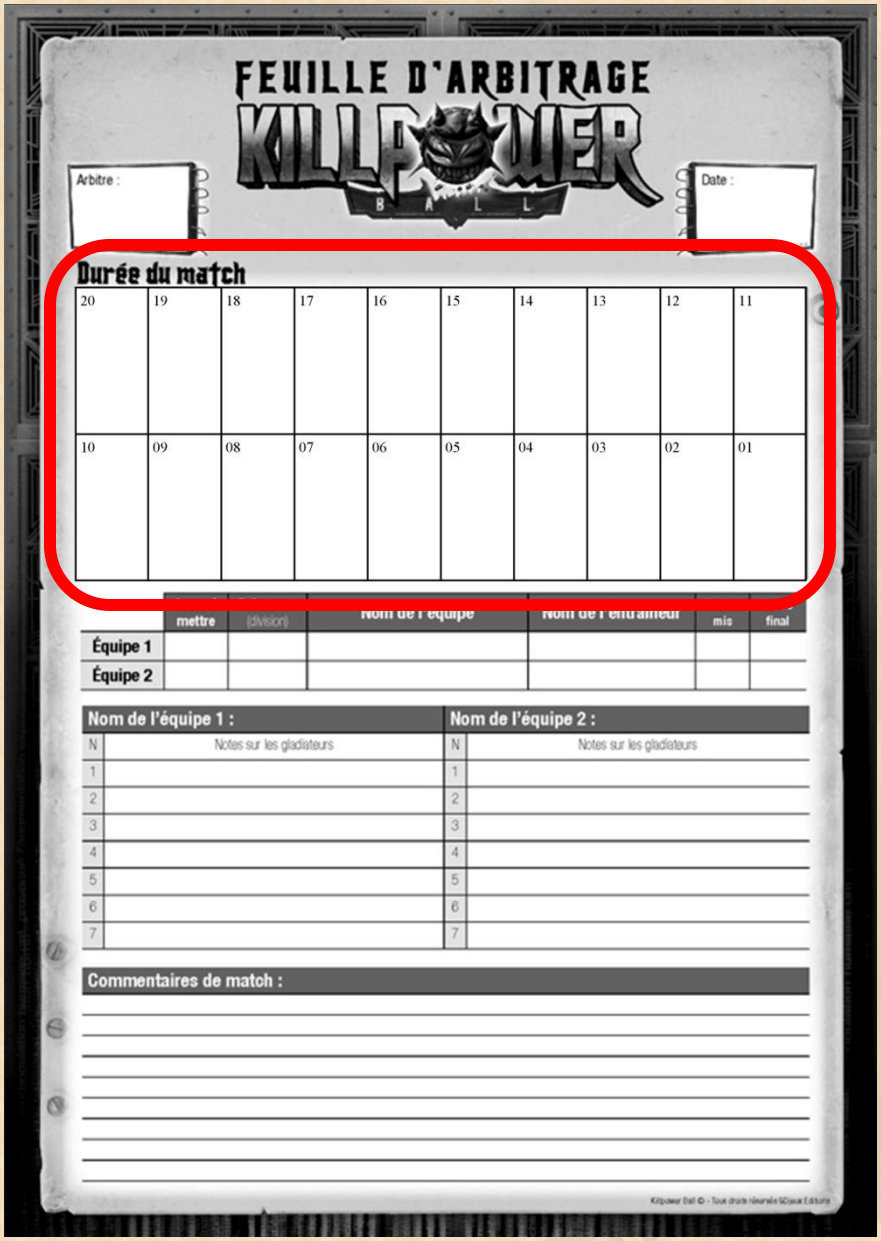
KILLPOWER BALL©

LE JEU DE PLATEAU

Chapitre 5 :
Le match

A **Killpower Ball**, un match se joue sur un terrain de basket.
Les paniers sont à 1 mètre du sol alors que le plafond est à 10 mètres.





FEUILLE D'ARBITRAGE

KILLPOWER BALL

Arbitre :

Date :

Durée du match

20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	09	08	07	06	05	04	03	02	01

	mettre	(division)	Nom de l'équipe	Nom de l'entraîneur	mis	final
Équipe 1						
Équipe 2						

Nom de l'équipe 1 :		Nom de l'équipe 2 :	
N	Notes sur les gladiateurs	N	Notes sur les gladiateurs
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	

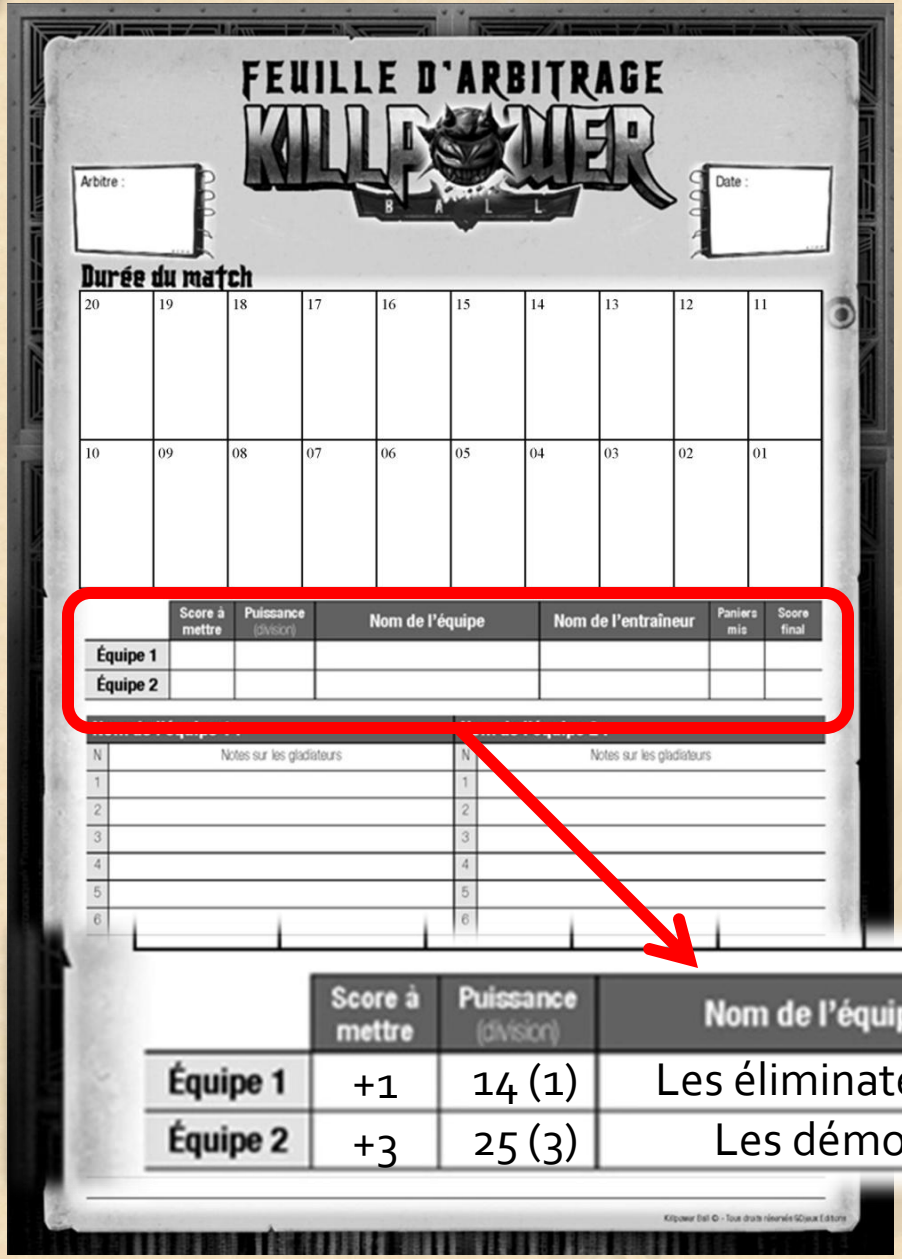
Commentaires de match :

Killpower Ball © - Tous droits réservés SCJeux Editions

Un match dure 20 tours maximum, sauf si une équipe ne peut plus mettre de joueur sur le terrain.

Dans ce cas,
l'autre équipe a gagné.

Les tours sont décomptés de 20 à 1.



Pour savoir comment gagner un match, on compare la puissance des deux équipes.

Dans l'exemple suivant, **Les éliminateurs** doivent marquer 1 point de plus pour l'emporter que leur adversaire,

Les démons doivent marquer 3 points de plus que leur adversaire.

	Score à mettre	Puissance (division)	Nom de l'équipe	Nom de l'entraîneur	Paniers mis	Score final
Équipe 1	+1	14 (1)	Les éliminateurs	David	0	0
Équipe 2	+3	25 (3)	Les démons	Tom	0	0

Victoire de David, il a atteint son objectif !

	Score à mettre	Puissance (division)	Nom de l'équipe	Nom de l'entraîneur	Paniers mis	Score final
Équipe 1	+1	14 (1)	Les éliminateurs	David	2	12
Équipe 2	+3	25 (3)	Les démons	Tom	1	11

Si à la fin du match, une des deux équipes a atteint son objectif
Elle remporte la victoire.

Match nul, aucune des deux équipes n'a atteint son objectif !

	Score à mettre	Puissance (division)	Nom de l'équipe	Nom de l'entraîneur	Paniers mis	Score final
Équipe 1	+1	14 (1)	Les éliminateurs	David	2	10
Équipe 2	+3	25 (3)	Les démons	Tom	2	12

Si à la fin du match, aucune des deux équipes n'a atteint son objectif, on déclare qu'il y a match nul.

PHASE 1 : Déplacement de l'équipe qui a la main.
L'équipe qui a le PION MAIN se déplace. En même temps elle peut :
- Lancer le ballon à un gladiateur, sur une case (1A), ou dans le panier (1A)
- Lâcher le ballon sur sa case (0A) ou une case de sa ZA (1A).
- Prendre le ballon à un adversaire (1A)
- Ramasser le ballon au sol (1A).
- Intercepter le ballon au vol (1A)
Pendant ce temps, l'équipe, qui n'a pas le PION MAIN et qui ne se déplace pas, peut :
- Ramasser le ballon au sol (1A)
- Intercepter le ballon au vol (1A)
- Résister à une prise de ballon de l'ennemi (1A)
- Lâcher le ballon sur sa case (0A) ou sa ZA (1A).

(1A) = coûte 1 action au gladiateur.

- Un tour est composé de 20 tours.
-Un tour est décomposé en 3 phases.

- Chaque gladiateur peut faire une action par tour (1A).

-**Phase 1 :** déplacement de l'équipe qui a le pion main et jeu du ballon.

- **Phase 2 :** déplacement de l' équipe qui n'a pas le pion main et jeu du ballon.

Pion MAIN

PHASE 2 : Déplacement de l'équipe qui n'a pas la main
Idem que la phase 1. Mais inverser les deux équipes.

PHASE 3 : Phase d'actions des deux équipes
Phase simultanée des deux équipes. On procède par ordre de rapidité décroissante des deux équipes si nécessaire. Un gladiateur a le droit de faire une action par tour à condition, s'il ne l'a pas déjà faite en PHASE 1 ou 2.
- Lancer le ballon, tire au panier (1A).
- Lâcher le ballon sur sa case (0A) ou dans sa ZA (1A).
- Prendre le ballon à un adversaire (1A).
- Ramasser le ballon (1A).
- Frapper un gladiateur (1A).
- Se relever (1A).
- Résister à un pouvoir qu'il subit depuis un certain temps (s'il coûte 1A).
- Lancer le ballon aléatoirement (1A).
- Activer un pouvoir qui coûte (1A).
- Sprinter (1A)
- Eviter une attaque (1A), s'il voit son opposant.
- Intercepter le ballon au vol (1A).
- Résister à une prise de ballon de l'ennemi (1A).

Phase 3 : Actions des deux équipes selon la rapidité des gladiateurs sur le terrain.

- Il existe une phase dite **Hors phase,** qui permet de faire des choses qui ne coûte pas d'action.

HORS PHASE :
Phase simultanée des deux équipes.
Durant n'importe quel moment du tour (phase 1, 2, ou 3), les deux équipes ont le droit d'activer des pouvoirs qui coûtent 0A (ACT : 0A) ne demandant pas à toucher pour fonctionner. De même pour résister grâce à un jet coûtant 0A, cela peut se faire n'importe quand.

(1A) = coûte 1 action au gladiateur.

(0A) = Ne coûte pas d'action au gladiateur.

Pion MAIN

Pion Réussite Obligatoire

En début de match, le pion MAIN est donné à l'équipe qui a la puissance la plus faible. Elle a aussi le pion REUSSITE OBLIGATOIRE

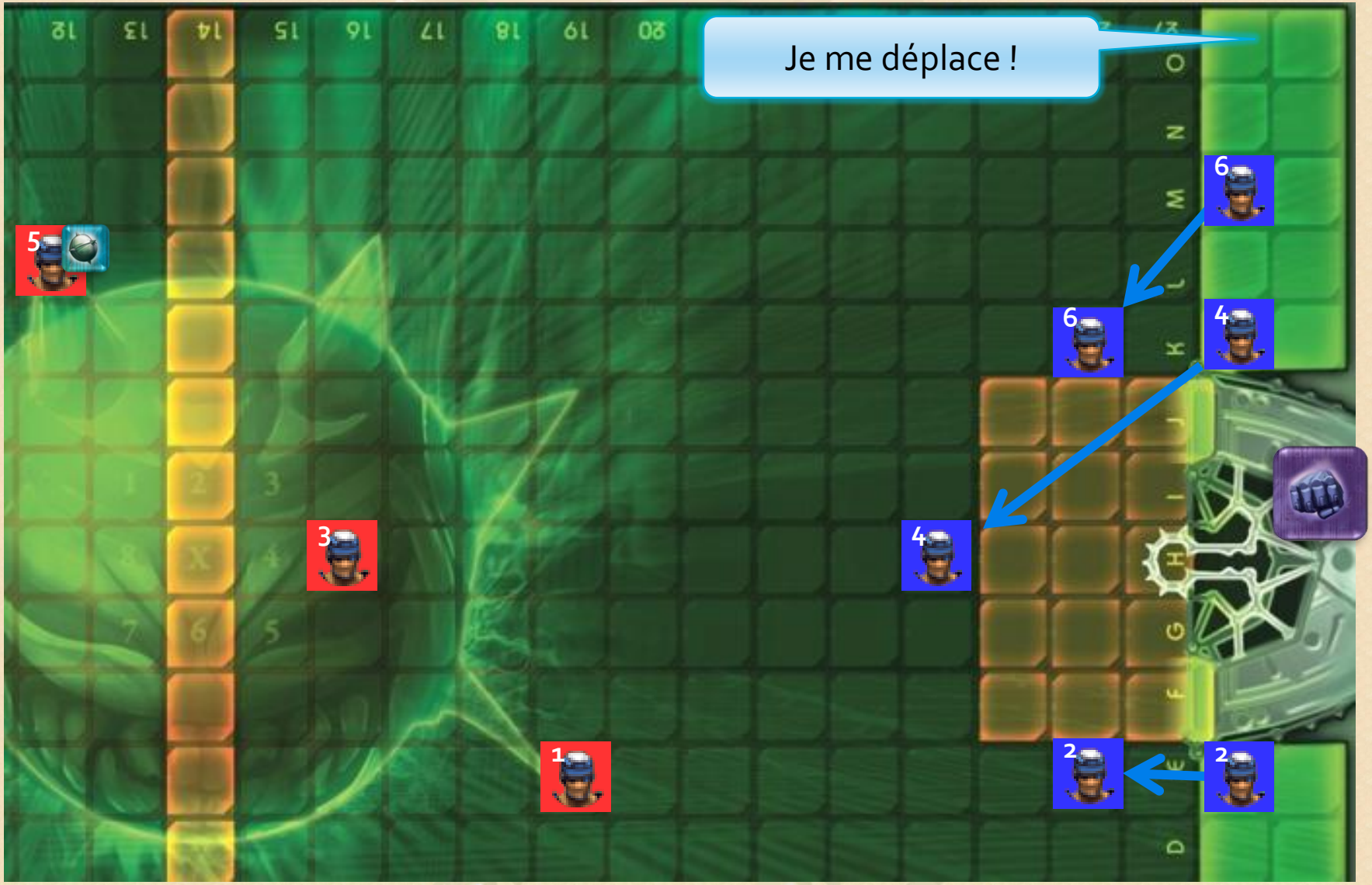
A chaque nouveau tour, l'entraîneur adverse récupère le pion MAIN. On peut donc dire qu'une équipe se déplace deux fois de suite durant une suite de deux tours.

Par exemple, si une équipe n'a pas le pion MAIN, elle se déplace la seconde, puis au tour suivant elle récupère le pion MAIN, donc elle se déplace la première.

Durée du match

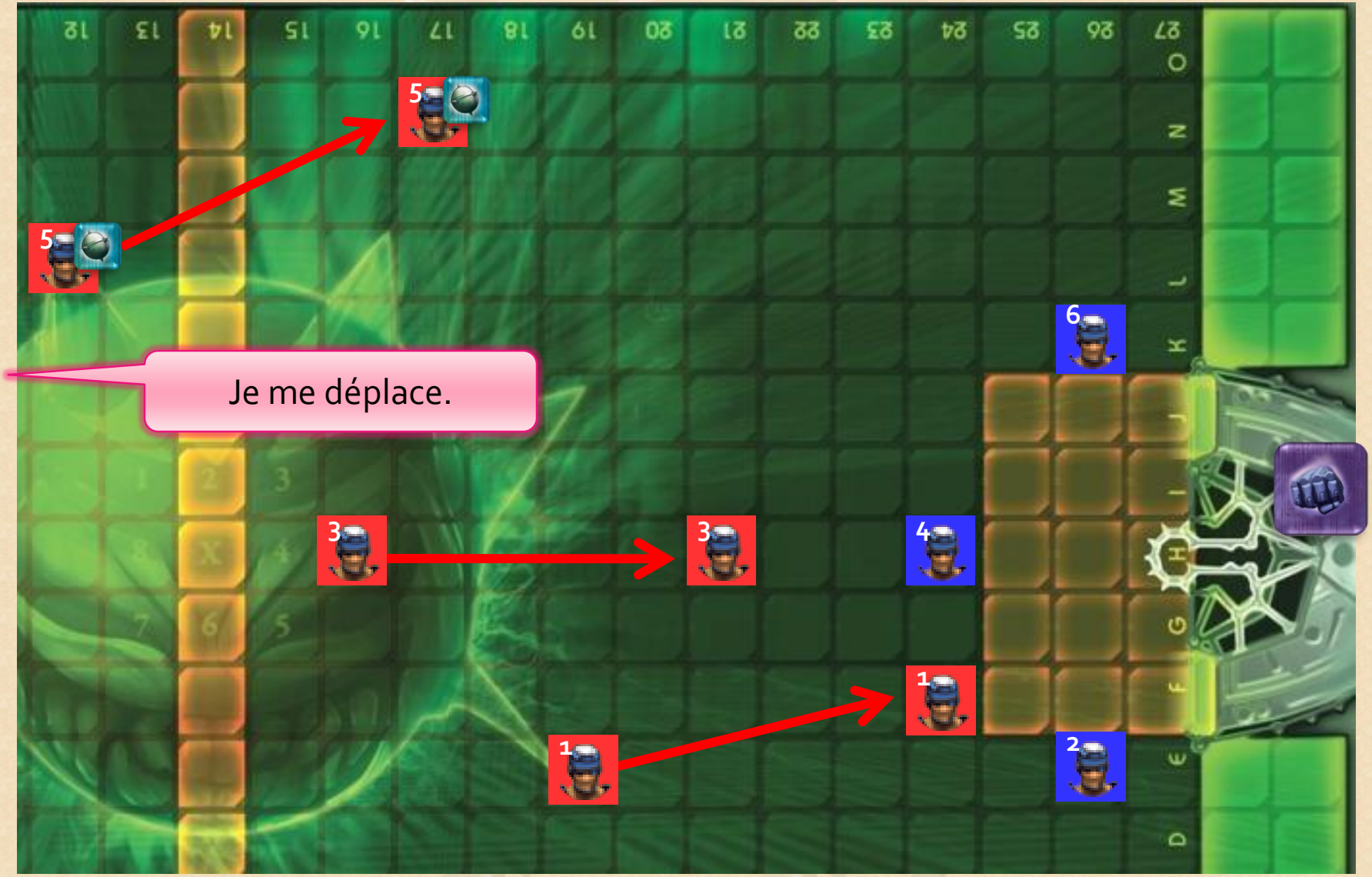
20 1. équipe A bouge 2. équipe B bouge	19 1. équipe B bouge 2. équipe A bouge	18 ETC…	17	16	15	14	13	12	11
10	09	08	07	06	05	04	03	02	01

Lors du match, si l'équipe bleue a le pion main, elle se déplace en premier (Phase 1).



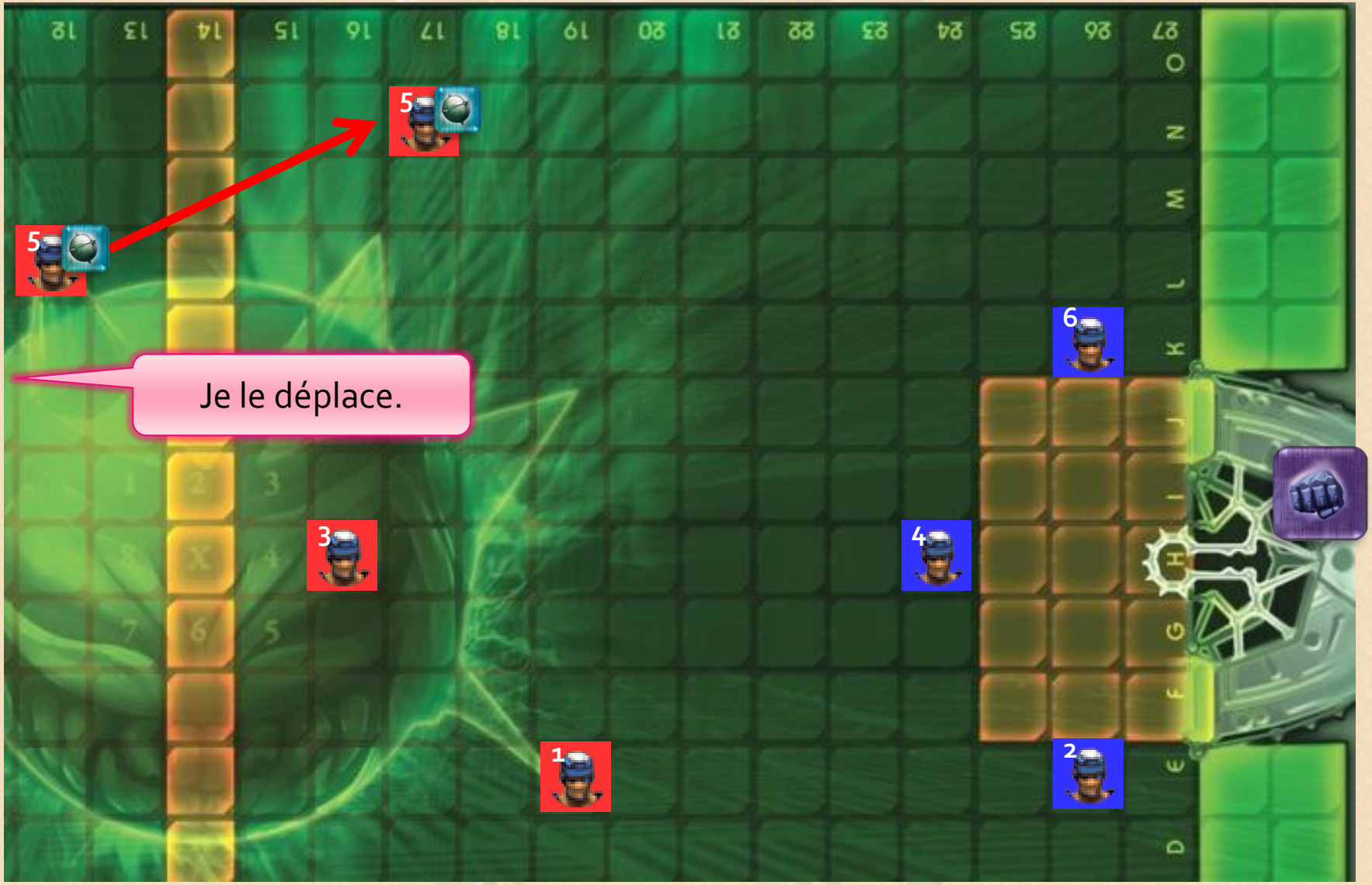
L'équipe rouge se déplace en second (Phase 2).
Le numéro 5 à le ballon. Son entraîneur a plusieurs possibilités.

Il peut déplacer ses gladiateurs dans l'ordre qu'il souhaite, voire même déplacer l'un d'eux puis en déplacer un autre puis revenir sur le premier pour finir son déplacement.

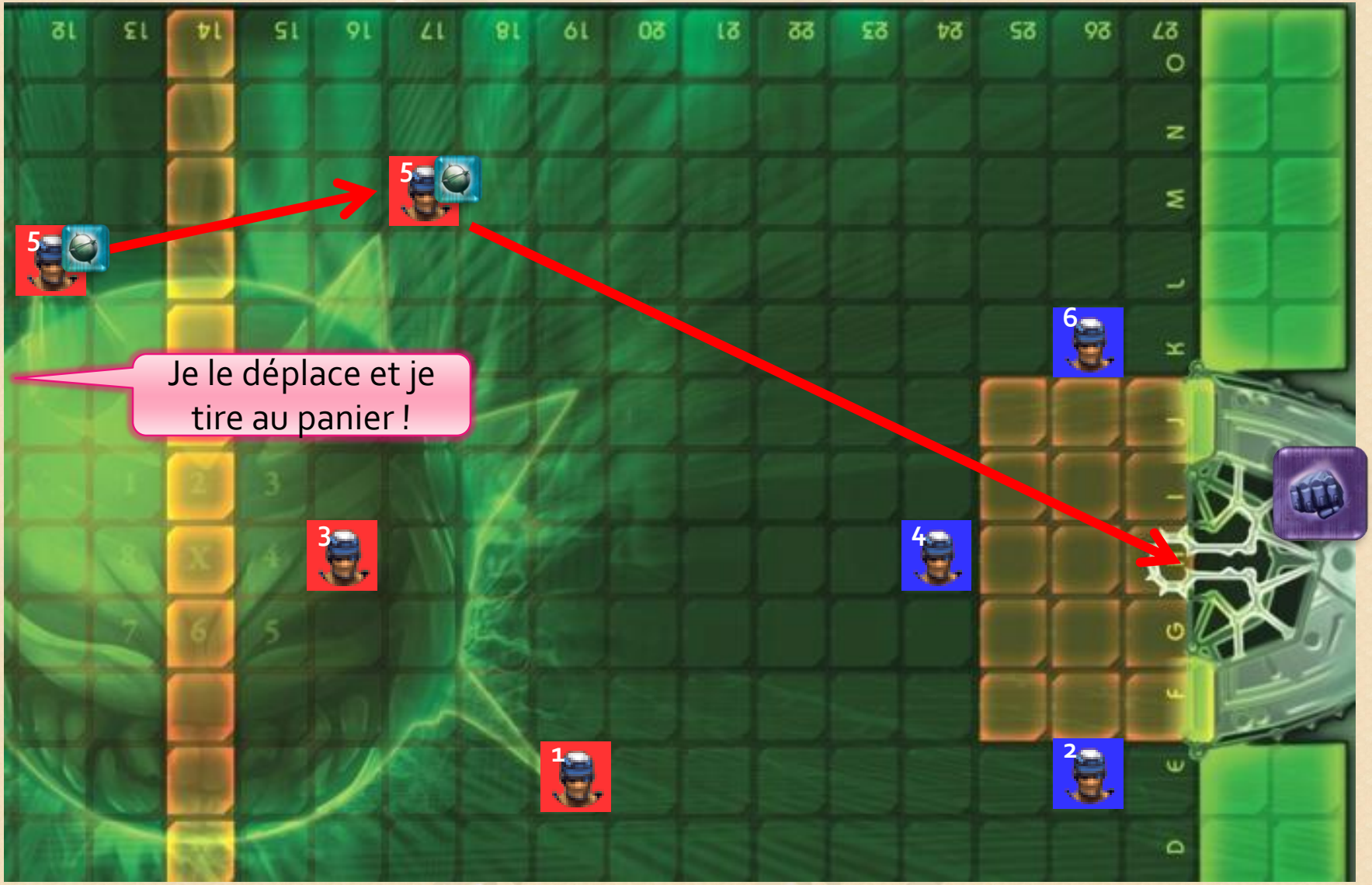


Tout d'abord, regardons les caractéristiques d'un humain débutant :
Il a 5 en déplacement et 5 en ballon.

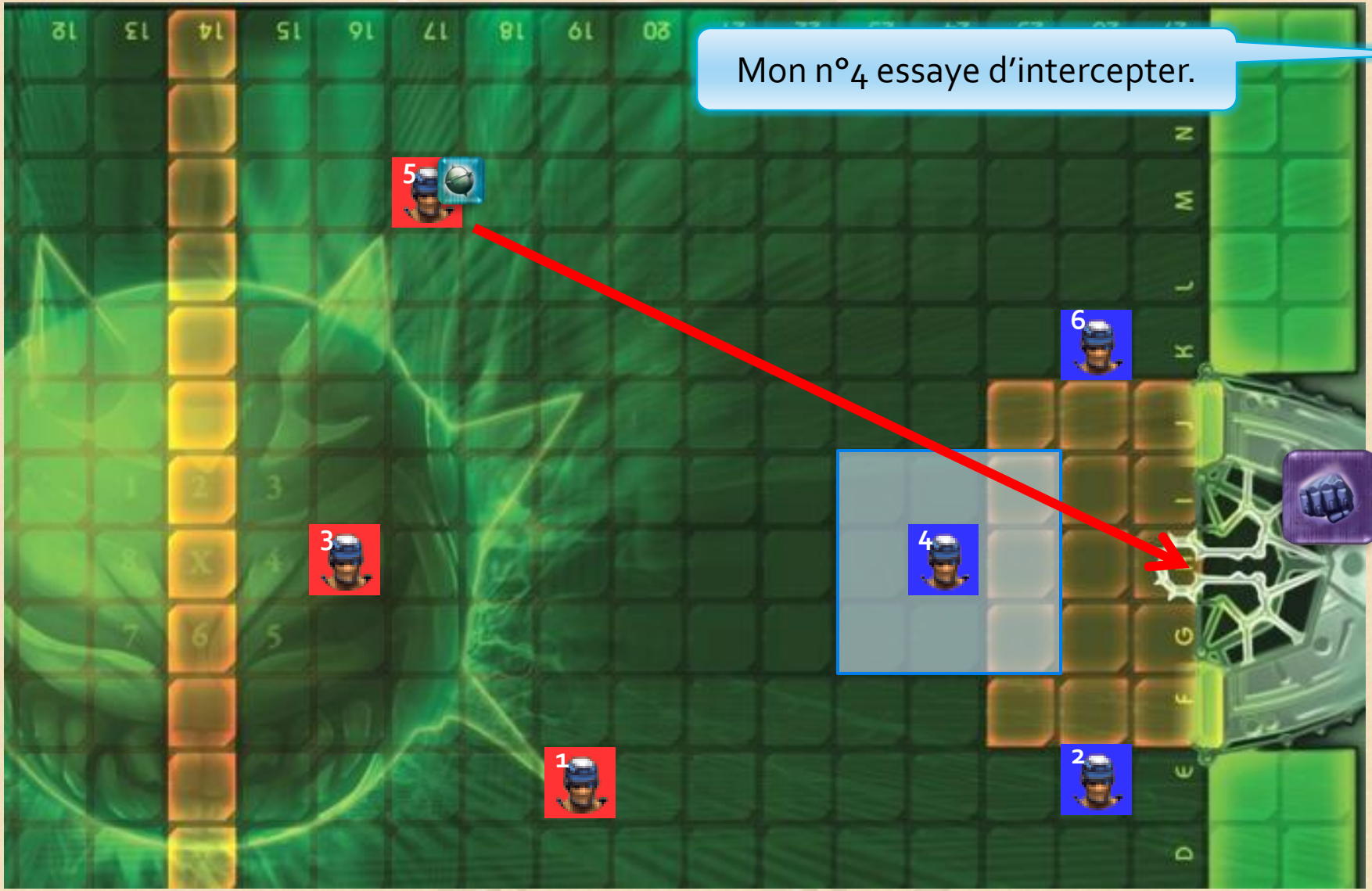
Focalisons-nous sur le numéro 5 rouge pour voir les possibilités qu'il a :
On peut le déplacer seulement et garder son action pour la phase 3.



On peut le déplacer et tirer au panier durant la phase 2.
On compte alors le nombre de cases qui le sépare du panier, dans ce cas : 10 cases.



Avant de tirer, tout adversaire dont la Zone d'action traversé par le ballon lors du lancer (on néglige la hauteur) annonce s'il souhaite l'intercepter.



On regarde alors sa valeur en ballon.

DEP	PHY	HAB	POU	BAL	VIE
5	4	4	4	5	3 1

Et on regarde dans les règles à quoi correspond le malus de tir à 10 cases.

MALUS DE BALLON	
DISTANCE	MALUS EN BAL
De 0 à 3 cases	0
De 0 à 6 cases	- 1
De 7 à 9 cases	- 2
De 10 à 12 cases	- 3
De 13 à 15 cases	- 4

Le malus est donc de 3.
Pour marquer, le gladiateur doit faire moins ou égal à **(BAL- Malus)= 5-3=2**

L’entraîneur jette le dé pour voir s’il réussit …

L'adversaire sur la trajectoire peut tenter d'intercepter en réussissant un jet égal ou inférieur à la valeur en BAL de son gladiateur.

Notez que les deux gladiateurs qui ont joué le ballon ont usé leur action durant la phase 2 et ils ne pourront rien faire en phase 3.

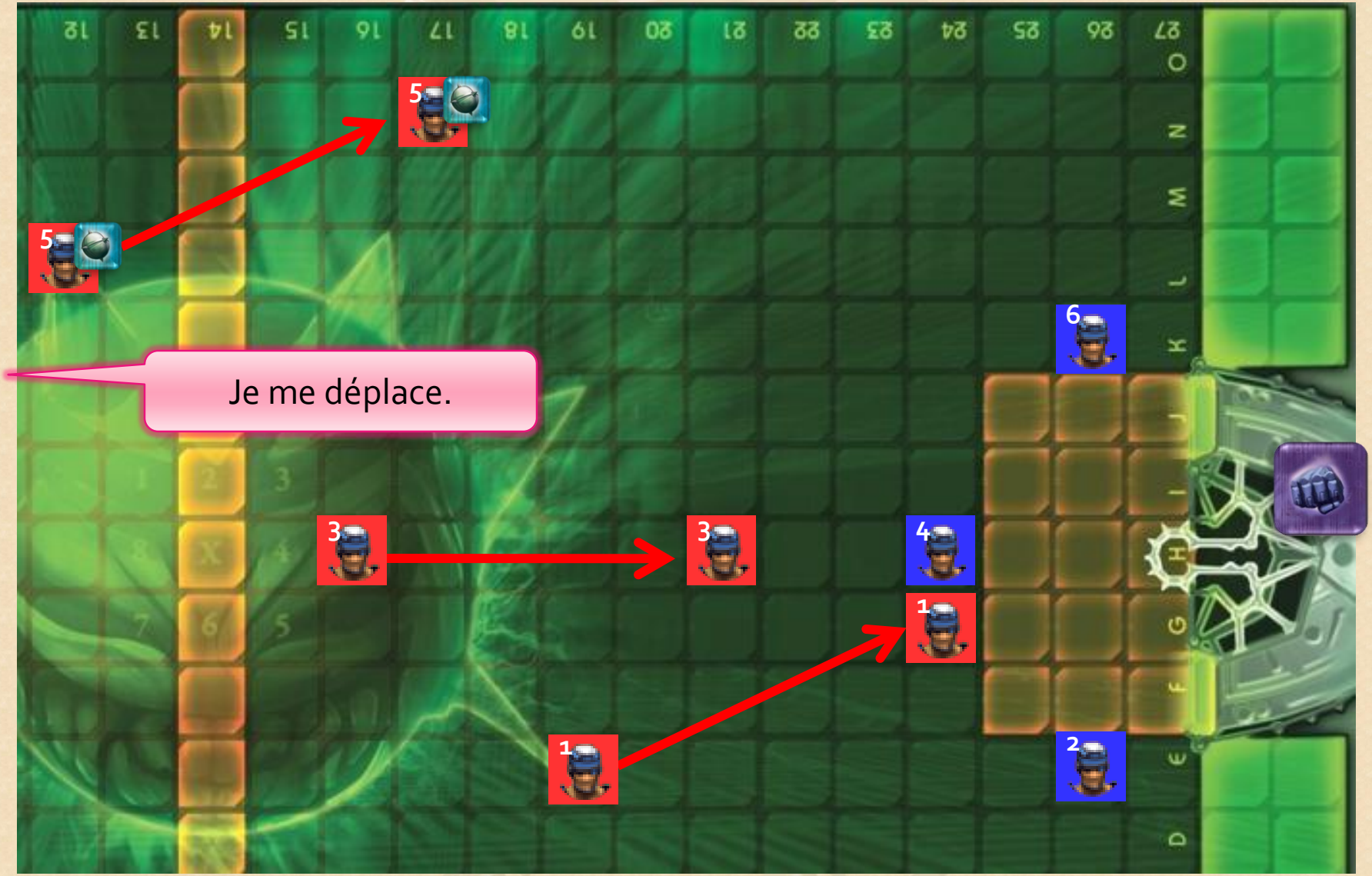
L'adversaire sur la trajectoire peut tenter d'intercepter en réussissant un jet égal ou inférieur à la valeur en BAL de son gladiateur.

Notez que les deux gladiateurs qui ont joué le ballon ont usé leur action durant la phase 2 et ils ne pourront rien faire en phase 3.

Si l'entraîneur rouge a le pion réussite obligatoire, il peut l'utiliser pour tirer au panier. Cela n'empêche pas l'adversaire de tenter d'intercepter…

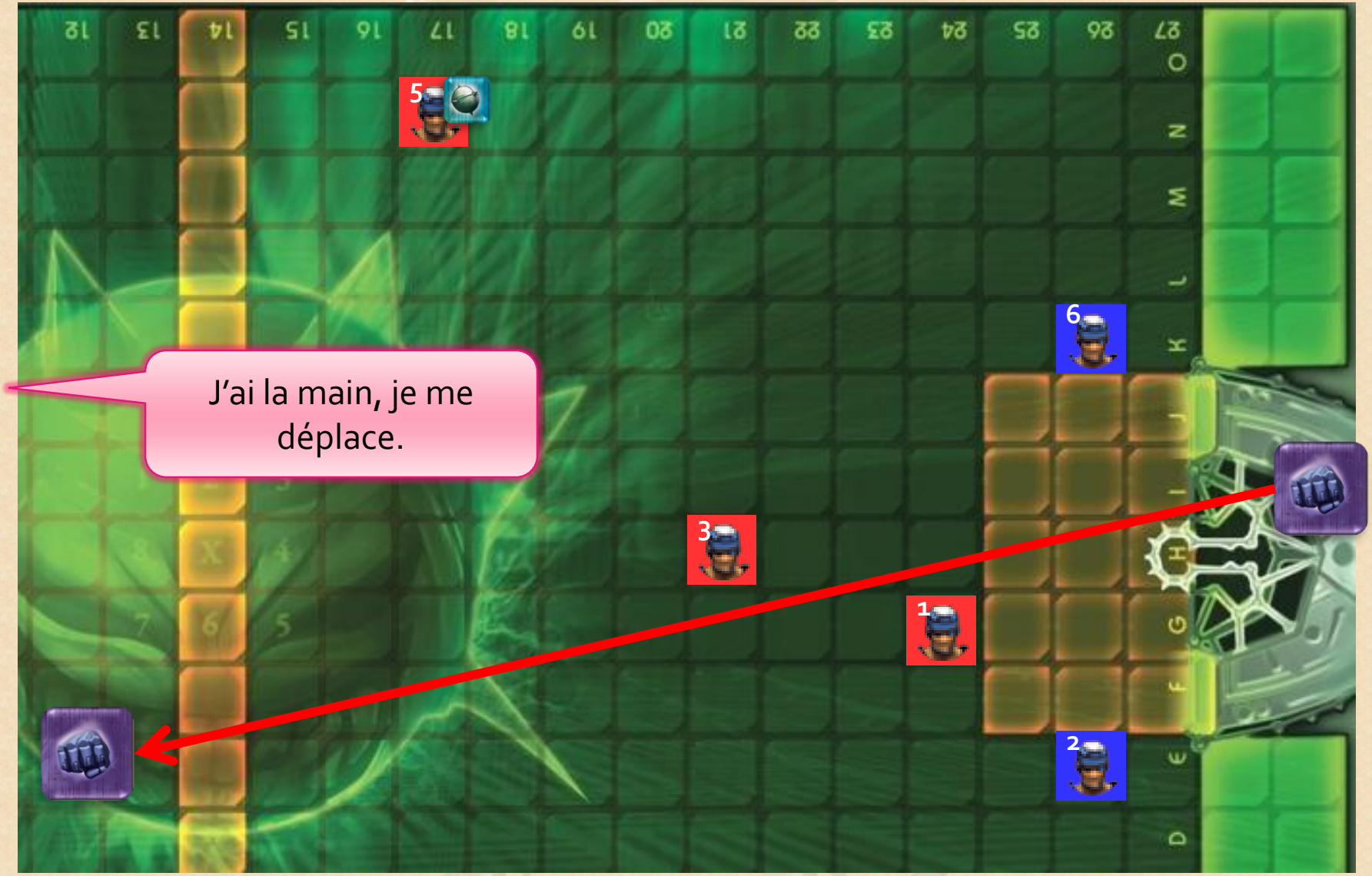
Dans ce cas, le panier mis vaut seulement 2 points quelque soit la distance.

Mais revenons au début : On peut aussi déplacer les gladiateurs sans tirer au panier.



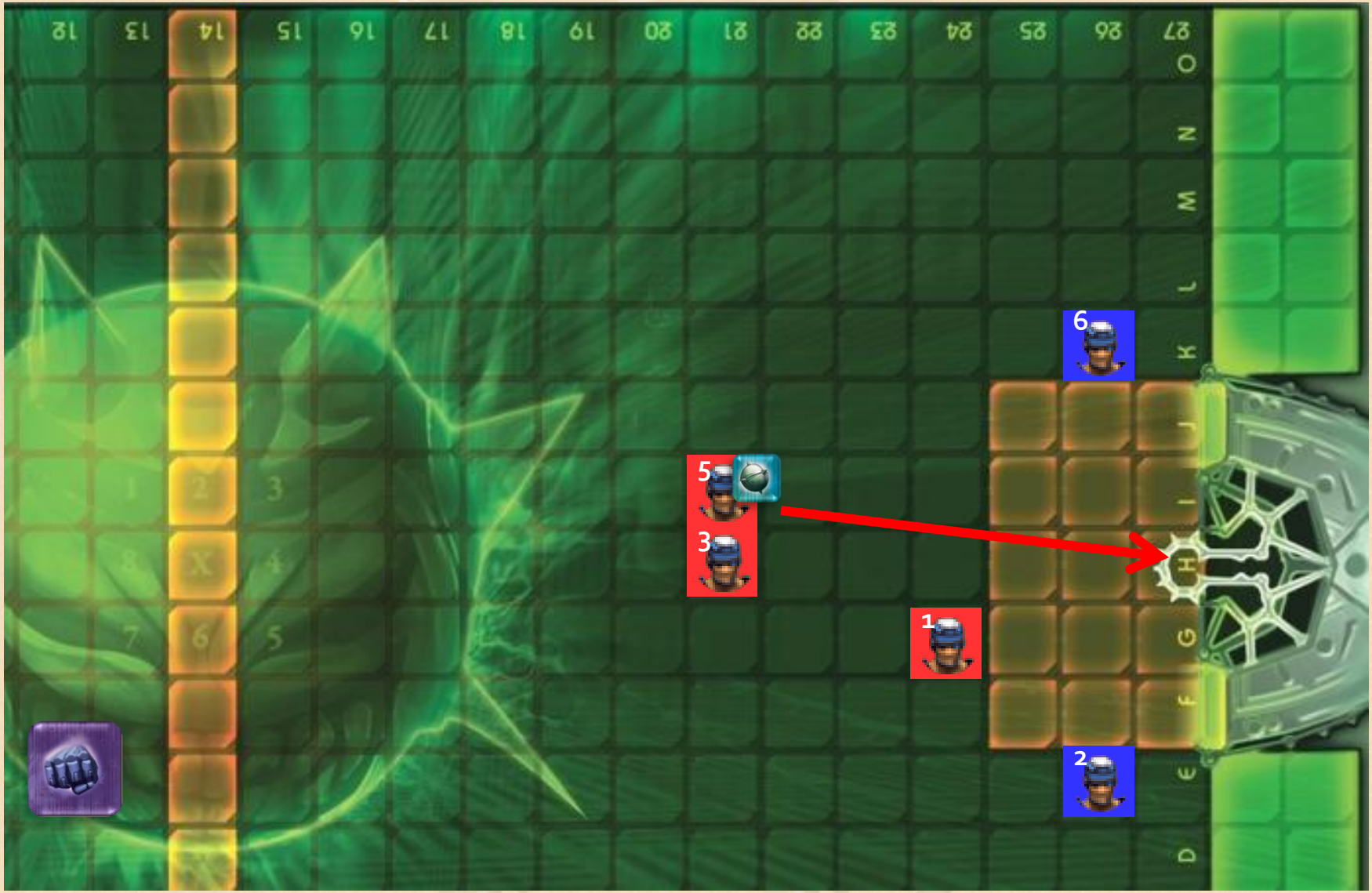
Durant la phase d'Action, phase 3, les gladiateurs peuvent se frapper et des gladiateurs peuvent être sortis pour blessure grave (BG) ou coma.

Si on passe au tour suivant, l'équipe rouge a la main,
Elle se déplace alors la première.

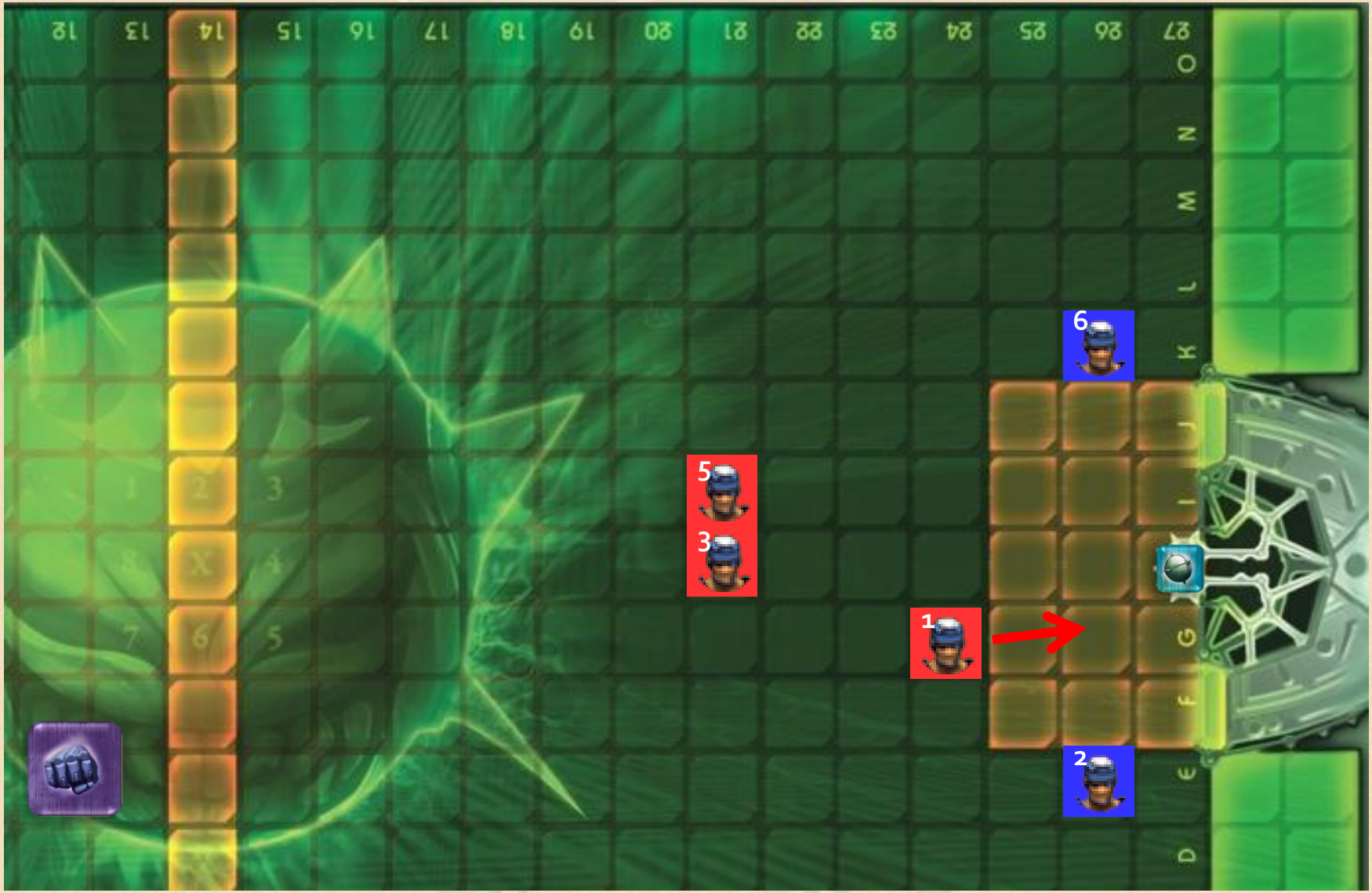


Du coup, elle peut se placer de manière à n'avoir aucune interception ennemie possible (A 6 cases le malus de tir au panier est de 1).

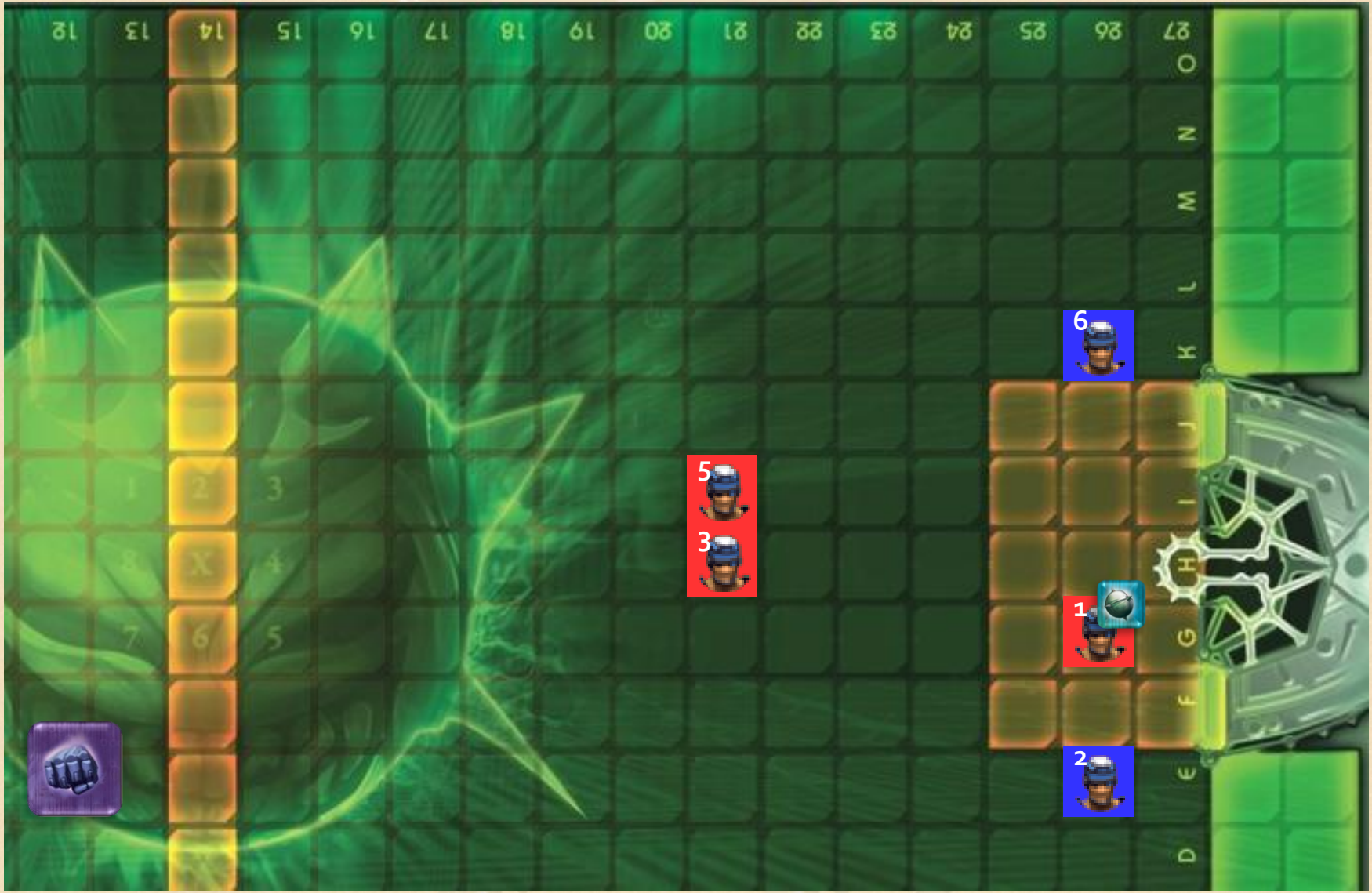
L'entraîneur peut donc tirer soit en jetant le dé et marquer 6 points, soit en utilisant le pion Réussite obligatoire et marquer 2 points.



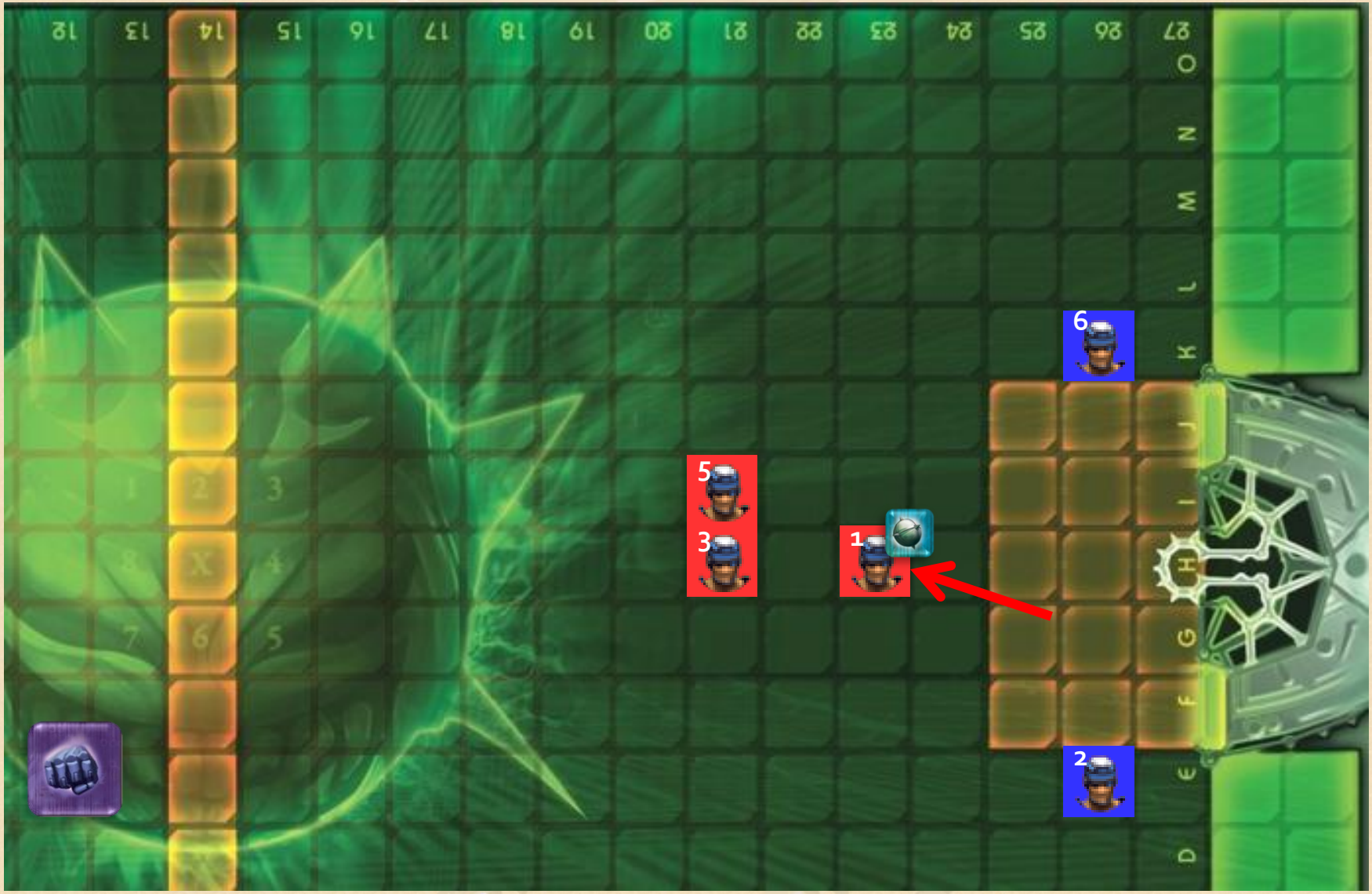
Imaginons qu'il rate son tir et que le ballon atterrisse sur la case du panier, nous sommes en phase 1 de DEP de son équipe. Son 1 peut avancer de 2 cases



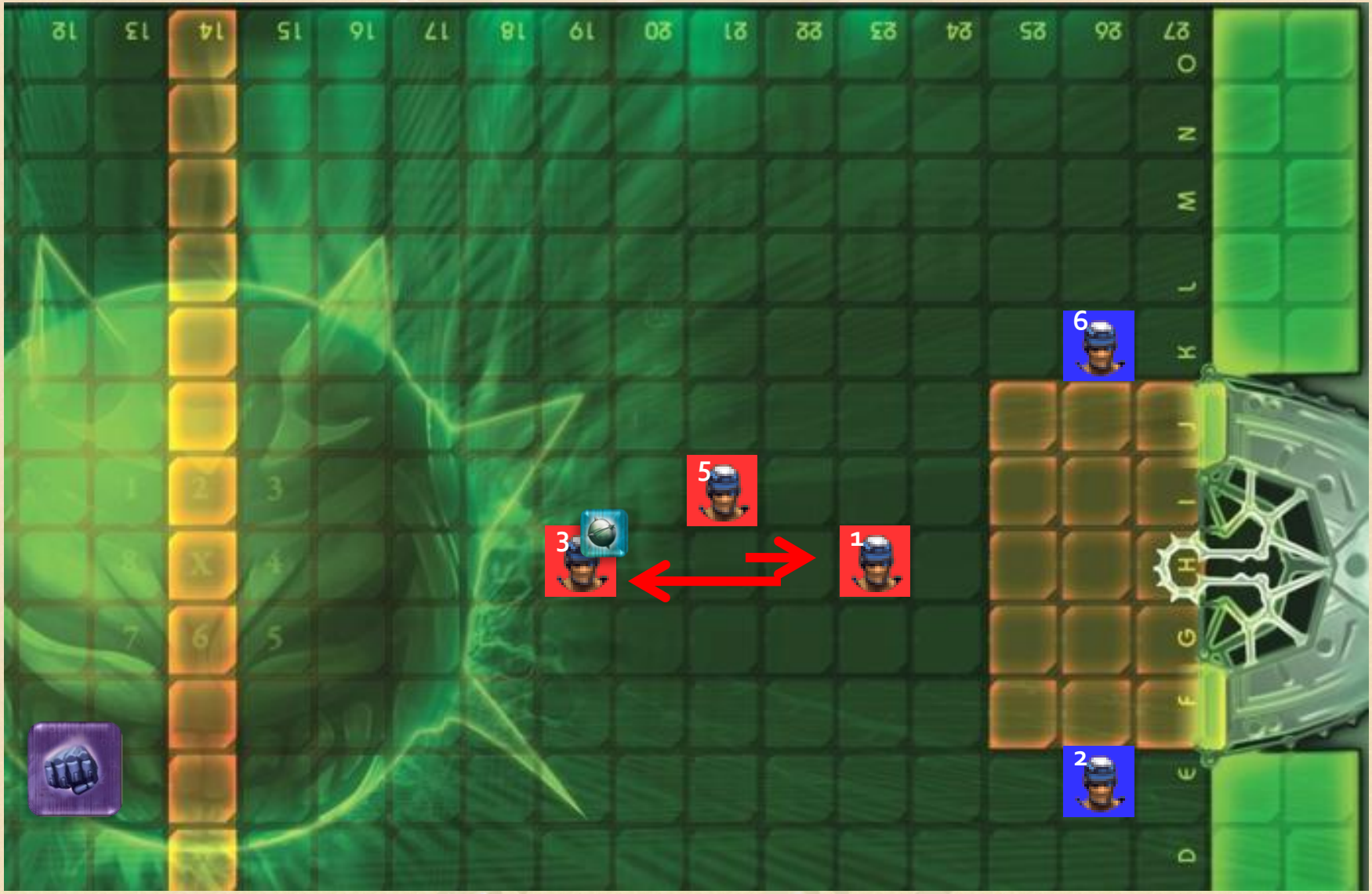
Prendre le ballon en usant son action ...



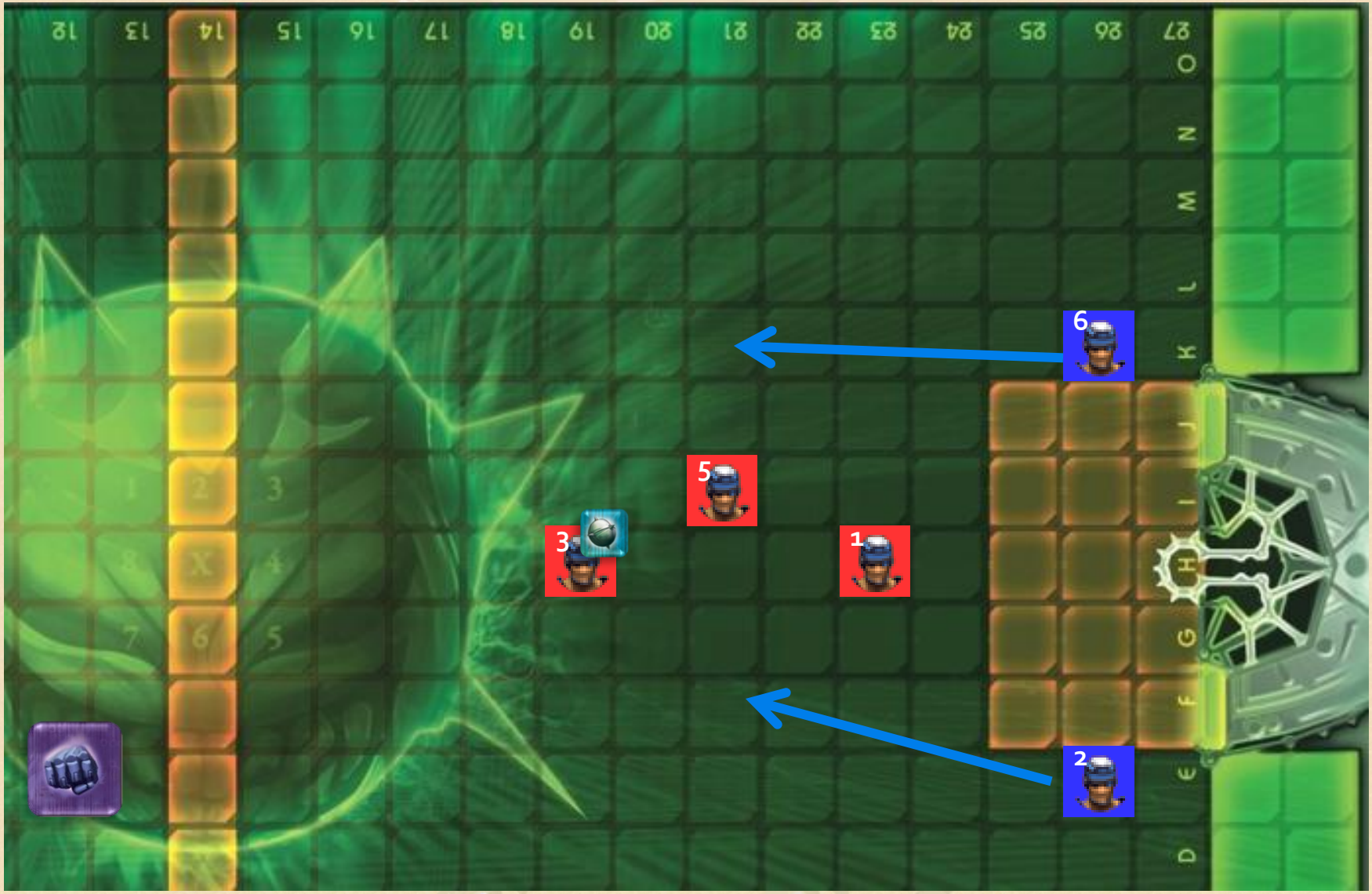
...et reculer encore de 3 cases (s'il a 5 en DEP)....



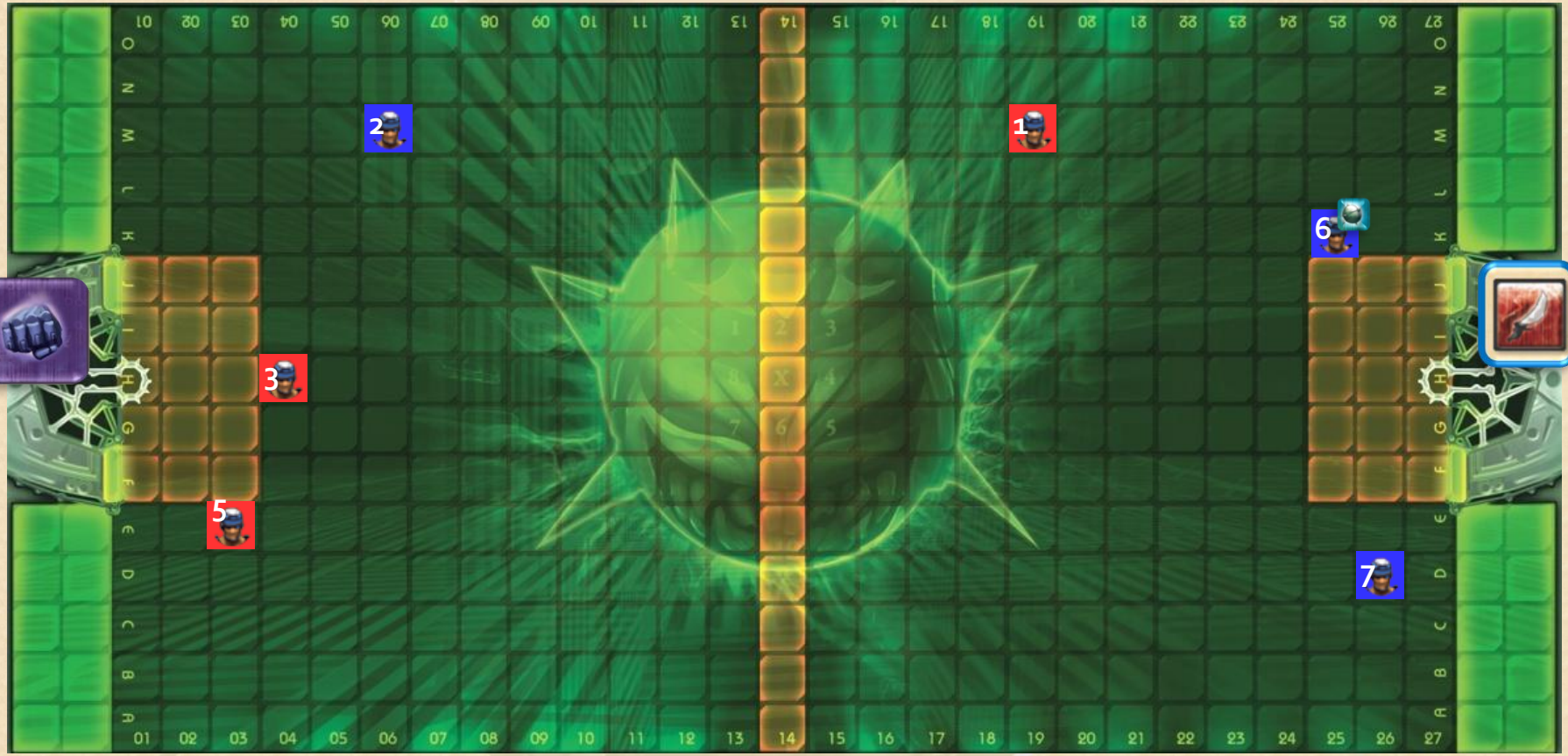
Cela permettra au n°3 d'avancer d'une case pour prendre le ballon et de reculer de 4 (s'il a 5 en DEP).



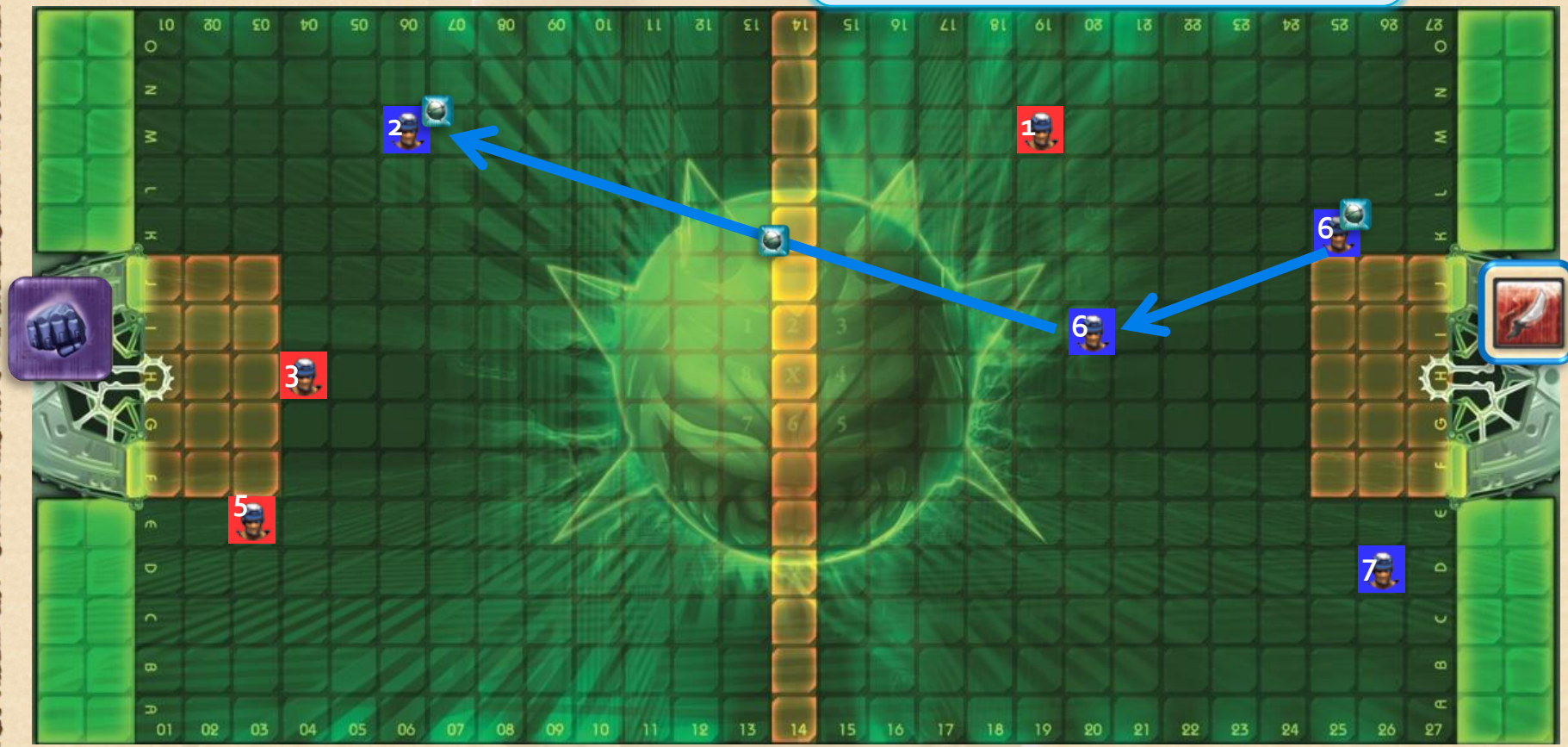
Durant la phase 2, lors du DEP de l'équipe des bleus, ils n'ont pas assez en DEP pour aller prendre le ballon au 3 (les humains ont 5 en DEP). Ils sont à 6 cases.



Sachez que le jeu est ultra rapide au niveau du jeu du ballon.
Imaginons que c'est à l'équipe bleue de se déplacer durant la phase 2 et qu'elle a le pion REUSSITE OBLIGATOIRE.

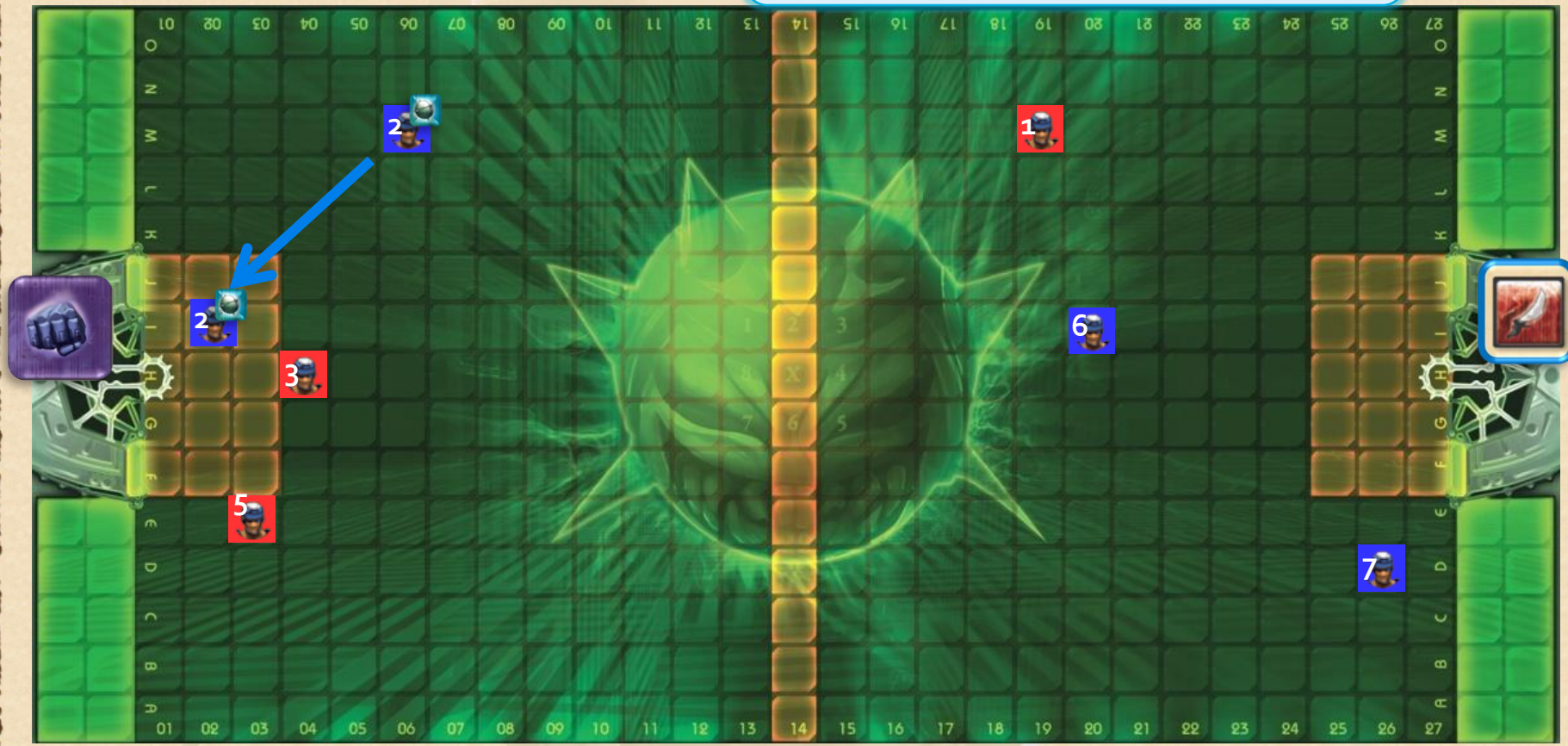


Le n°6 se déplace et fait une passe au n°2.

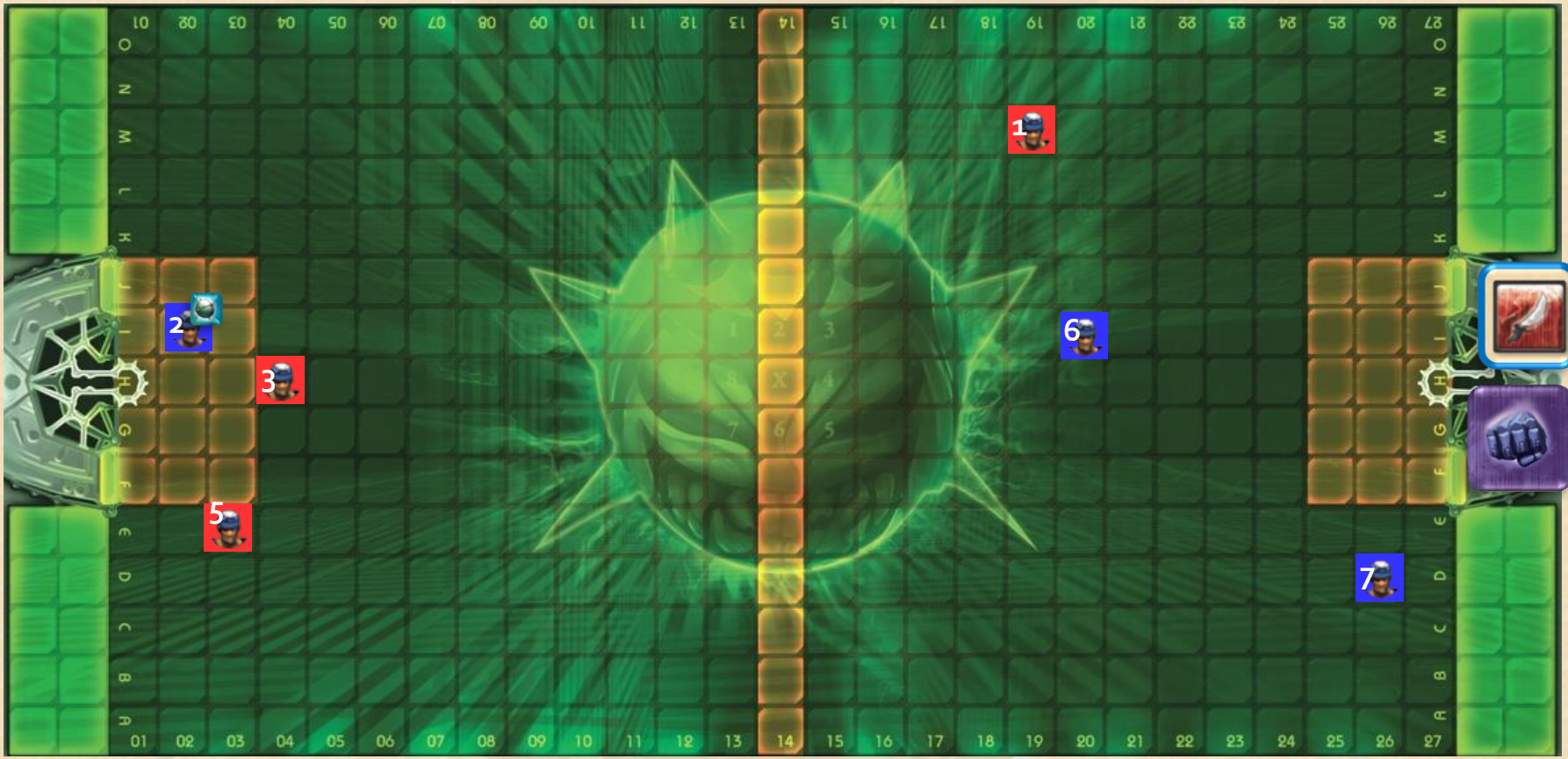


Le n°2 récupère la balle et se déplace.

Mon 2 récupère le ballon le ballon et se déplace vers le panier.

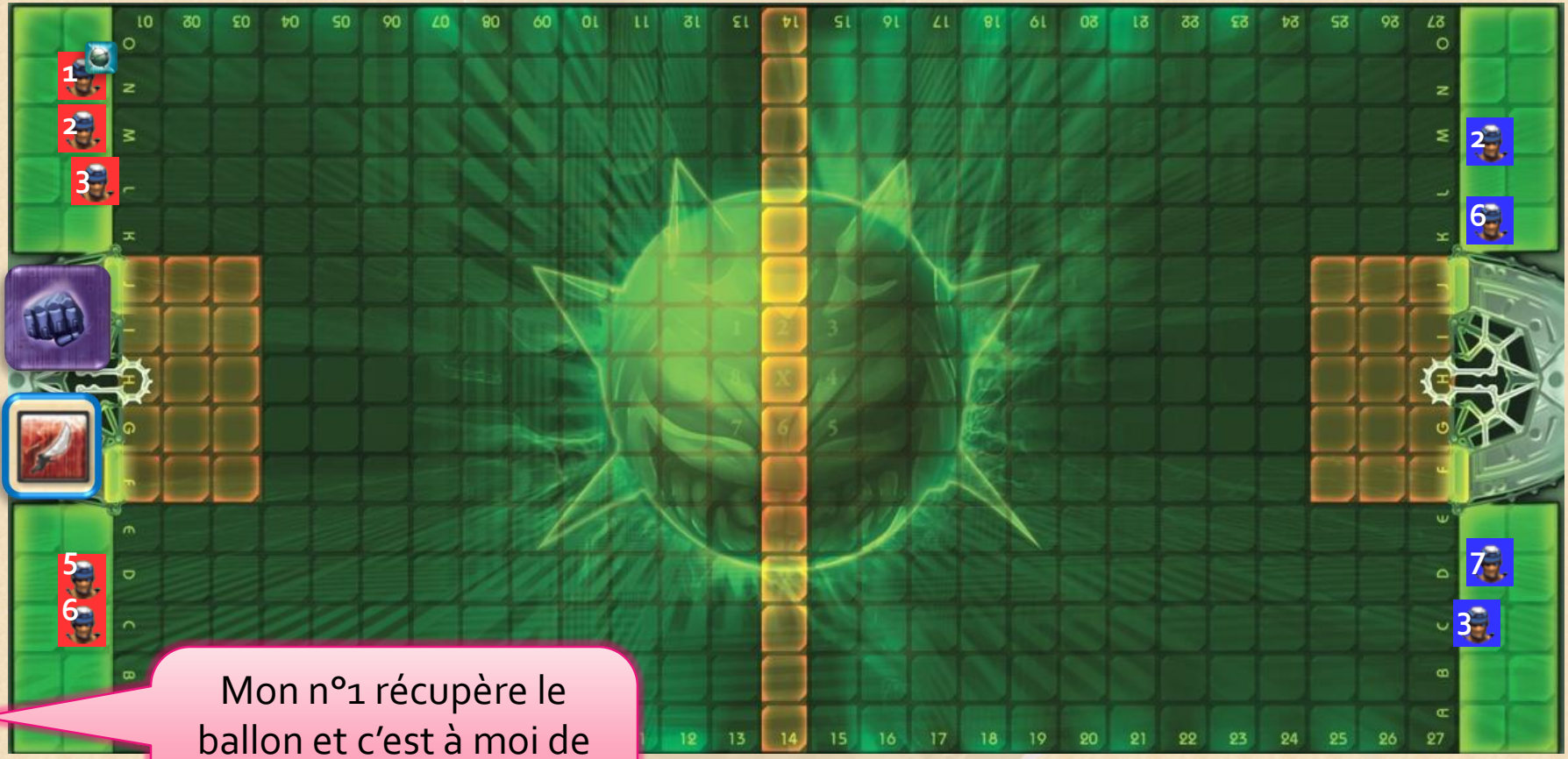


Après la phase d'action, phase 3, on change de tour.
Le pion MAIN va à l'équipe bleue.



L'équipe bleue peut se déplacer et le n°2 dunke directement dans le panier sans avoir besoin de jeter le dé. Il marque 1 point.
Il aurait pu aussi tirer de plus loin sous sa valeur en ballon moins le malus de distance,
Ou encore utiliser le pion REUSSITE OBLIGATOIRE et marquer 2 points.

Après panier, le match n'est pas fini (il dure 20 tours). L'équipe qui a pris le panier repart avec le **pion MAIN**, le **pion REUSSITE OBLIGATOIRE**, et **le ballon**.
Les deux entraîneurs récupèrent leurs joueurs encore valides qui repartent de la Zone de Touche.



Le Match

En téléchargement sur

WWW.KILLPOWERBALL.COM

Maquette et texte du diaporama : Sylvain Mayet
Logo de fond : Miguel Coimbra
Mise en page de la feuille d'équipe : Sylvain Mayet
Mars 2014
Killpower Ball ©