



Rulebook



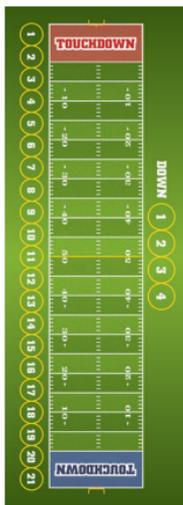


By Andy Geremia

Number of players: 2+

Duration: 15 minutes

Components



1 FIELD BOARD



6 DEFENSE DICE
(with helmet icons)



1 POWER CHIP



1 FOOTBALL TOKEN



6 OFFENSE DICE
(with football icons)



1 RED & 1 BLUE
SCORING TOKENS



1 DOWN MARKER TOKEN

Game Objective

Be the first team to score 21 points.

Setting up the game

- 1 Flip the Power Chip. The team (players are referred to as teams throughout the rulebook) that wins the toss decides if they want to start on offense or on defense.
- 2 The team that starts on offense gets the 6 Offense Dice. The team that starts on defense gets the 6 Defense Dice and the Power Chip.
- 3 Place the Field Board at the center of the table and place the Down Marker Token at the top of the Field Board near the Down track.
- 4 Each team picks either the Red or Blue Scoring Token and places it near the scoring track at the bottom of the Field Board.
- 5 Place the Football Token on the Field Board on the 25-yard line of the offense side of the field.

How to play

The team that starts on offense starts on their own 25-yard line. They have 4 downs to get to the 50-yard line or beyond. Once they reach (or cross) the 50-yard line, they receive a new set of downs and now have 4 tries to get to the opposing team's end zone.

Rolling the dice

Both team simultaneously roll all their dice. The symbol that appears the most on each team's set of dice becomes their play. The team that rolled the most dice with the same symbol wins the roll. Apply the outcome of the winning play by moving the Football Token and/or Down Marker Token accordingly. See the Dice chart for a description of each symbol.



Example: The Offense team rolls 10-10-10-10-20-TD and the Defense team rolls NG-NG-NG-S-S-P6. The Offense team's play is 10 and the Defense team's play is NG. Since the Offense team has more 10's than the Defense team has NG's, the outcome of this roll is a gain of 10 yards (10).

The Football Token is then moved up 10 yards on the Field Board and the Down Marker is moved accordingly as well (one down up if the Offense team has not reached the 50-yard line or scored a touchdown).

When there is a tie within a team's own dice roll, they select the best play.

Example: if the Offense team rolls 10-10-10-TD-TD-TD, the result of the roll is TD because it is the best play option.

Tie Breaker and Power Chip

When there is a tie in the roll between the opposing teams, the team with the Power Chip may use it to win the roll. If they decide to use the Power Chip, they must hand it over to the opposing team. If the team with the Power Chip prefers to keep it for a future use, then their opponent wins the roll.

Offense Dike chart



10 Gain 10 yards on the play. Move the Football Token up 10 yards on the field board. If six 10's are rolled on a single roll, it's an automatic Touchdown!



20 Gain 20 yards on the play. Move the Football Token up 20 yards on the field board.



FIELD GOAL If the Offense is on their side of the field, the Football Token is moved to the 50-yard line and a new set of downs is given. If the Offense team is on the Defense side of the field (50 yards or closer to end zone), it's an automatic Field Goal. Score 3 points!



TOUCHDOWN Score 7 points!

Defense Dike chart



NO GAIN The Offense Team is stopped and no gain is made on the play. If six NG's are rolled on a single roll, it's an automatic Defense Touchdown.



SACK The Quarterback is sacked. Move the Football Token back 10 yards on the field board.



TURNOVER The Defense creates a turnover at the spot of the ball. Both teams swap dice.



PICK SIX The Defense intercepts the football and returns it to the end zone for a defensive TouchDown. Score 7 points!

4 Downs

The Offense has 4 downs to get to the 50-yard line or beyond and receive a new set of downs. Once they have received their fresh set of downs, they have 4 attempts to reach the end zone. On 4th down, the Offense team must clearly indicate which of the following three options they are attempting:

- 1 Go for it on 4th down and try to get a first down or a Touchdown;
- 2 Punt the ball away;
- 3 Try for a Field Goal.

Punting

When the Offense team decides to punt, both teams roll all of their dice. The Offense team adds the sum of 10's and 20's they have rolled (all other values are ignored) and move the Football Token forward accordingly on the field board. The other team will start their drive at that spot (Fair Catch).

If the Football reached the goal-line or beyond, the opposing team will start their drive on their 25-yard line.

If, when attempting a Punt, the Offense rolls six 10's, they are successful in their fake Punt attempt and take the ball in the end zone for a Touchdown.

If the Defense rolls six NG's, then they return the Punt for a Touchdown and score 7 points!

Field Goal

There are two ways for the Offense Team to score a Field Goal:

1 If the Offense rolls a Field Goal when they are past the 50-yard line and they win the roll, they can decide to automatically take the 3 points. If they do not wish to take the Field Goal and would rather continue their drive, they move the Football Token up 25 yards and the Down Marker up one spot.

2 On 4th down, once the Offense has indicated that they are attempting a Field Goal, they roll all their dice and add all the 10's and 20's they have rolled (all other values are ignored). If the **back** of the end zone is reached, they score 3 points. For example, if the Offense Team is on the 30-yard line and attempt a Field Goal, they must roll at least 40 yards to reach the **back** of the end zone and be successful.

If, when attempting a Field Goal, the Offense rolls six 10's, they are successful in their fake Field Goal attempt and take the ball in the end zone for a Touchdown.

When the Offense attempts a Field Goal, the Defense also rolls their 6 dice. If they roll six No Gain, they block the Field Goal and return it for a Touchdown.

Safety

If the Offense gets backed into their end zone (or onto the goal line), the Defense scores 2 points. The Defense also gets the ball on their 25-yard line and begins their next offensive drive (Teams exchange dice).

*Every time a Touchdown, a Field Goal or a Safety is scored, the opposing team begins their next drive on their 25-yard line.

End of the game

The game ends when one team has scored 21 points or more. That team is victorious!

* Important Note: If situations occur not covered by these rules, apply standard football rules to resolve.

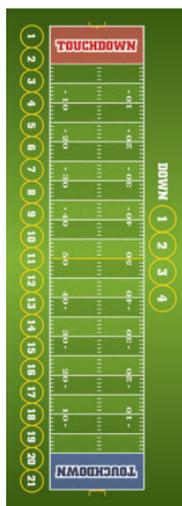


Par Andy Geremia

Nombre de joueurs: 2+

Durée: 15 minutes

Contenu



1 PLATEAU
TERRAIN DE JEU



6 DÉS DÉFENSE



1 JETON POUVOIR



1 PION
BALLON DE FOOTBALL



6 DÉS OFFENSE



2 JETONS MARQUEURS DE POINTS
1 ROUGE & 1 BLEU



1 JETON MARQUEUR D'ESSAIS

But du jeu

Être la première équipe à marquer 21 points.

Mise en place

- 1 Utilisez le jeton Pouvoir pour tirer à pile ou face. L'équipe (le terme équipe fait référence à un joueur dans le livret de règles) qui l'emporte décide si elle veut commencer à l'offense ou à la défense.
- 2 L'équipe qui est à l'offensive reçoit 6 dés Offense. L'équipe qui débute à la défensive reçoit 6 dés Défense et le jeton Pouvoir.
- 3 Placez le plateau Terrain de jeu au centre et placez le jeton Marqueur d'essais dans le haut du plateau près de la ligne de pointage « DOWN ».
- 4 Chaque équipe choisit une couleur (rouge ou bleu) de jeton Marqueur de points et le place près de la ligne de pointage au bas du plateau Terrain de jeu.
- 5 Placez le pion Ballon de Football sur le plateau Terrain de jeu sur la ligne de 25 verges du côté offensif du plateau.

Jouer à Sports Dice Football

L'équipe offensive commence son tour sur la ligne de 25 verges. Elle bénéficie de quatre essais pour atteindre la ligne de 50 verges et plus. Une fois la ligne de 50 verges atteinte ou traversée, elle bénéficie de quatre nouveaux essais pour atteindre la zone des buts.

Rouler les dés

Les deux équipes roulent simultanément tous leurs dés. Le symbole qui apparaît le plus souvent sur l'ensemble des dés de chaque équipe devient leur jeu. L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de symboles identiques remporte le lancer de dés. Appliquez l'issue du jeu gagnant en bougeant le pion **Ballon de Football** et/ou le marqueur d'essais en suivant les indications sur la charte des dés.



Exemple : L'équipe offensive obtient 10-10-10-10-20-TD et l'équipe défensive obtient NG-NG-NG-S-S-P6. Le jeu de l'équipe offensive est 10 et le jeu de l'équipe défensive est NG. Puisque l'équipe offensive a plus de 10 que l'équipe défensive a de NG, l'issue du lancer de dés est un gain de 10 verges.

Le pion **Ballon de Football** est avancé de 10 verges sur le plateau **Terrain de jeu** et le marqueur d'essais est bougé de manière conséquente (avancé de 1 sur la ligne « **DOWN** » si l'équipe n'a pas atteint la ligne de 50 verges ou marqué un touché).

Lorsqu'il y a une égalité dans le résultat des dés au sein d'une même équipe, sélectionnez la meilleure option de jeu. **Exemple :** Si l'équipe offensive roule 10-10-10-TD-TD-TD, le résultat du lancer est un touché, car il s'agit de la meilleure option de jeu.

Bris d'égalité et jeton Pouvoir

Lorsqu'il y a égalité entre deux équipes adverses, l'équipe possédant le jeton **Pouvoir** peut en faire usage pour remporter le lancer. Si l'équipe utilise le jeton **Pouvoir**, elle doit le remettre à l'équipe adverse. Si l'équipe préfère garder le jeton **Pouvoir** pour un usage ultérieur, l'équipe adverse remporte alors le lancer.

Charte des dés Offense



10 Gagnez 10 verges. Déplacez le pion Ballon de Football de 10 verges sur le plateau Terrain de jeu. Si six 10 sont roulés, c'est un touché automatique!



20 Gagnez 20 verges. Déplacez le jeton Ballon de Football de 20 verges sur le plateau Terrain de jeu.



PLACEMENT Si l'équipe offensive est située de son côté du plateau, le pion Ballon de Football est bougé sur la ligne de 50 verges et une nouvelle série d'essais est donnée. Si l'équipe offensive est sur le côté défensif du plateau (50 verges et plus), c'est un botté de placement réussi (marquez 3 points).



TOUCHÉ Marquez 7 points!

Charte des dés Défense



AUCUN GAIN L'équipe offensive est arrêtée et aucun gain n'est fait sur le jeu. Si six NG sont roulés, c'est une interception pour un touché automatique!



SAG Le quart arrière se fait plaquer avec le ballon derrière sa ligne de mêlée. Le pion Ballon de Football est reculé de 10 verges sur le plateau Terrain de jeu.



REVIREMENT L'équipe défensive crée un revirement à l'endroit où se trouve le pion Ballon de Football. Les deux équipes échangent leurs dés.



INTERCEPTION CONVERTIE EN TOUCHÉ L'équipe défensive intercepte le ballon et le transporte jusqu'à la zone des buts de l'équipe adverse. Marquez 7 points.

4 essais

L'équipe offensive dispose de 4 essais pour se rendre à la ligne de 50 verges ou plus et ainsi recevoir une autre série de 4 essais. Lorsque l'équipe reçoit sa nouvelle série d'essais, elle a 4 essais pour atteindre la zone des buts. Sur le quatrième essai, l'équipe offensive doit indiquer clairement laquelle des trois options elle tentera d'effectuer :

- 1 Tentez d'atteindre la ligne de 50 verges ou de faire un touché;
- 2 Dégager le ballon;
- 3 Tentez un botté de placement.

Dégager le ballon

Lorsque l'équipe offensive décide de dégager le ballon, les deux équipes

roulent tous leurs dés. L'équipe offensive additionne tous ses 10 et ses 20 (les autres valeurs sont ignorées) et déplace le pion **Ballon de Football** de manière appropriée sur la plateau Terrain de jeu. L'équipe adverse commencera ses essais à cet endroit (fair catch). Si le pion **Ballon de Football** franchit la zone des buts ou plus, l'équipe adverse débutera ses essais sur la ligne de 25 verges.

Botté de placement

L'équipe offensive peut marquer sur un botté de placement de 2 façons :

1 Si l'équipe offensive roule un botté de placement (FG) passée la ligne de 50 verges et qu'elle gagne le lancer, elle peut décider de gagner 3 points automatiquement. Si elle décide de ne pas prendre le botté de placement et préfère poursuivre ses essais, elle déplace le pion **Ballon de Football** de 25 verges et le marqueur d'essais d'une case.

2 Sur le quatrième essai, une fois que l'équipe offensive déclare la tentative de botté de placement, elle roule tous ses dés et additionne tous les 10 et les 20 qu'elle a roulés (les autres valeurs sont ignorées). Si l'arrière de la zone des buts adverse est atteint, l'équipe marque 3 points. Par exemple, si l'équipe offensive est sur la ligne des 30 verges et tente un botté de placement, elle doit rouler au moins 40 verges pour atteindre l'arrière de la zone de buts.

Si, en tentant de faire un botté de placement, l'équipe offensive roule six 10 verges, elle a réussi un faux botté de placement converti en un touché.

Quand l'équipe offensive tente un botté de placement, la défense aussi roule ses 6 dés. Si six Aucun Gain (No Gain) sont roulés, le botté de placement est bloqué et l'équipe défensive marque un touché.

Touché de sûreté

Si l'équipe défensive est plaquée dans sa zone des buts ou sur la ligne des buts, l'équipe défensive marque 2 points. L'équipe défensive reprend aussi le pion **Ballon de Football** sur sa ligne de 25 verges et commence la prochaine série d'essais (les équipes échangent leurs dés)

*À chaque fois qu'un touché, un placement ou un touché de sûreté est marqué, l'équipe opposée commence leur prochaine série d'essais sur sa ligne des 25 verges.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une équipe a marqué 21 points ou plus. Cette équipe est victorieuse! **Note importante** : Si une situation qui n'est pas mentionnée dans les règles survient durant la partie, appliquez les règles standards du Football américain.



©2017 FoxMind Canada Group LTD
All rights reserved.

©2017 FunWiz is a TM of FoxMind Canada Enterprises LTD

Published by FoxMind Group LTD
1104-5530 St. Patrick
Montreal, Qc, H4E 1A8, CANADA

Distributed in North America by:
FoxMind Canada Enterprises LTD
1104-5530 St. Patrick
Montreal, Qc, H4E 1A8, CANADA

A game concept by Andy Geremia.
USA and Canadian Concept and Design

