

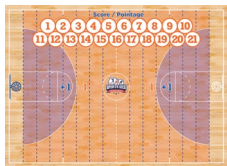


Par Andy Geremia

Nombre de joueurs: 2+

Durée: 15 minutes

Contenu



1 PLATEAU TERRAIN
DE BASKETBALL



6 DÉS ORANGE



6 DÉS BLANCS



1 JETON POUVOIR



1 PION JOUEUR



2 JETONS MARQUEURS
(1 ORANGE ET 1BLANC)

But du jeu

Être la première équipe à marquer 21 points.

Note: le terme «équipe» fait référence à un joueur dans le livret.

Mise en place

- 1 Chaque équipe reçoit un ensemble de 6 dés d'une couleur (orange ou blanc).
- 2 Placez le Plateau au centre de la table et les Jetons Marqueurs près de la piste de Pointage.
- 3 **Jump Ball !** Les deux équipes lancent simultanément leurs dés. L'équipe qui a obtenu le plus de Ballons commence en Attaque et place le Pion Joueur dans la section au-delà de la ligne médiane.
- 4 La Défense commence le jeu avec le Jeton Pouvoir.

Comment jouer

Les deux équipes roulent simultanément 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 de dés avec le même symbole remporte le lancer.

Voir la suite

Appliquez le résultat de l'action gagnante comme décrit dans la Charte des Dés. (Consultez la Charte des Dés pour la description de chaque symbole.)



Exemple: L'Attaque a obtenu le symbole «Avancer le ballon» le plus fréquemment avec le même symbole. La Défense a obtenu le symbole «Passe déviée» le plus souvent avec le même symbole. Étant donné que l'Attaque a obtenu plus de dés avec le même symbole (4 contre 3), elle remporte le lancer avec un «Avancer le ballon» et se réfère à la Charte des Dés pour réaliser son action gagnante.

Note: Les équipes décident le symbole gagnant dans leur jeu s'il y a égalité dans leur propre ensemble de dés.

Bris d'égalité et Jeton de 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 possède le Jeton Pouvoir, elle doit le remettre à l'équipe adverse. Si l'équipe préfère conserver le Jeton Pouvoir pour une utilisation ultérieure, l'équipe adverse remporte alors le lancer.

Attaque/Défense

- Lorsque le Pion Joueur est du côté de votre adversaire, vous êtes en **Attaque**.
- Lorsque le Pion Joueur est de votre côté du terrain, vous êtes en **Défense**.
- Lorsque la Défense repousse le Pion joueur au-delà de la ligne médiane, il y a interception. Le prochain lancer se fait en tant qu'**Attaque**.

Marquer des points

Les équipes marquent des points et avancent leur Jeton Marqueur sur la piste de Pointage en réalisant l'une des actions suivantes :

[Voir la suite](#)

- Avancer le Pion Joueur jusqu'au panier adverse. C'est un Dunk ! (2 points)
- Réussir un tir. (2 ou 3 points)
- Marquer lors d'un Lancer franc. (1 point)
- Faire un Slam Dunk en lançant 6 dés «Ballons». (2 points)





Lorsque qu'une équipe marque en des points, l'équipe adverse remet le ballon en jeu sous son propre panier et passe en attaque. (Voir les instructions pour remettre le ballon en jeu.)

Remettre le ballon en jeu

L'Attaque lance tous ses dés, compte les symboles «Ballon» et déplace rapidement le Pion Joueur du nombre de sections de terrain indiqué par les dés, jusqu'à dépasser la ligne médiane. Une fois cette zone atteinte, l'Attaque s'arrête et le jeu reprend normalement.

La Défense lance simultanément ses dés, et mets de côté les dés montrant le symbole «S» (Interception). Si la Défense obtient 6 symboles «S» avant que le Pion Joueur ne dépasse physiquement la ligne du centre, c'est une interception. Votre prochain lancer se fait en tant qu'Attaque à partir de la section de terrain où le Pion Joueur était avancé.

Tableau des Dés

	LANCER GAGNANT	SI L'ATTAQUE GAGNE	SI LA DÉFENSE GAGNE
Avancer ballon		Avancez le ballon Avancez d'une section pour chaque Ballon OU effectuez un Lancer* (voir instructions).	Repoussez le ballon Repoussez d'une section pour chaque Ballon.
		6 Ballons est un Slam Dunk!	
Passer		Passer aveugle Avancez de 3 sections.	Passer déviée Repoussez de 3 sections.
		L'opposant roule 1 dé en moins au prochain lancer et récupère immédiatement son dé.	
Lancer		Lancer Effectuez un lancer. (Voir instructions)*	Interception Passez à l'attaque et déplacez le Pion Joueur dans la section après la ligne médiane.
Lancer franc		Lancer Franc (Voir instructions)**	Lancer Franc (Voir instructions)**

Effectuer un lancer*

L'Attaque lance tous ses dés disponibles et additionne le nombre de «Ballons» obtenus. Si elle se trouve dans une section de terrain à +1 ou -1, elle ajoute ou soustrait 1 à son total. La Défense lance également tous ses dés.

- Lancer à 2 points (à l'intérieur de l'arc): l'Attaque ajoute 1 à son total de «Ballons».
- Lancer à 3 points (à l'extérieur de l'arc): l'Attaque soustrait 1 à son total de «Ballons».

Lors d'un lancer, l'équipe avec le plus grand nombre de «Ballons» l'emporte.

- Si l'Attaque gagne, le panier est compté (2 ou 3 points).
- Si la Défense gagne, le tir est hors jeu.
- En cas d'égalité, utilisez le Jeton Pouvoir pour départager.

Quoi qu'il arrive, la Défense déplace le Pion Joueur sous son panier.

Note: lorsqu'elle se trouve à l'intérieur de l'arc des 3 points, l'Attaque peut choisir de tenter un Lancer à 3 points en déplaçant le ballon à l'extérieur de l'arc, et soustraire 1 à son total de «Ballons».

Lancers francs**

- L'équipe jouant le lancer gagnant marque 1 point si elle lance au moins 3 «Ballons».
- Si l'équipe réussit le premier Lancer, elle a droit à un second Lancer.

Quoi qu'il arrive, après les Lancers francs, votre adversaire remet le Pion Joueur en jeu sous son propre panier et passe en Attaque.

Règles avancées du Jeton Pouvoir

Vous pouvez utiliser le Jeton Pouvoir à tout moment pour départager une égalité. Cependant, vous pouvez aussi l'utiliser pour relancer l'un de vos dés.

Exemple: si vous obtenez 3 «Ballons» lors d'un Lancer, vous pouvez choisir de relancer les 3 autres dés pour tenter d'en obtenir davantage et battre votre adversaire. Si vous vous retrouvez toujours en égalité avec votre adversaire, vous perdez le Lancer et votre adversaire conserve le Jeton Pouvoir.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'une équipe atteint 21 points. Cette équipe est déclarée victorieuse!

Note: si une situation qui n'est pas mentionnée dans les règles survient durant la partie, appliquez les règles standards du basketball.