



Créé par Paul-Henri Argiot et Mathieu Roque

Disputez un match de basket frénétique !

Enchaînez des pichenettes dans des phases d'attaque pour être le premier à marquer 20 points.

Passes après passes, construisez vos actions pour faire monter la pression offensive et offrez-vous des opportunités de shoot.

Mais ce ne sera pas si simple.. car vous n'êtes pas seul sur le terrain!

Le match promet d'être épique !



2 équipes



8+



20'

MISE EN PLACE

- Placer le tapis entre les joueurs,
- Placer un marqueur sur chacun des 0 de la piste de score,
- Mettre le palet Ballon sur le terrain,
- Chaque joueur prend un palet Equipe et le pose sur le premier palier (sous SHOOT) de son côté de la Jauge de pression.
- Poser un smartphone (face cachée, on ne téléphone pas pendant le match) sur chaque emplacement dédié, le long de la ligne derrière les panneaux.

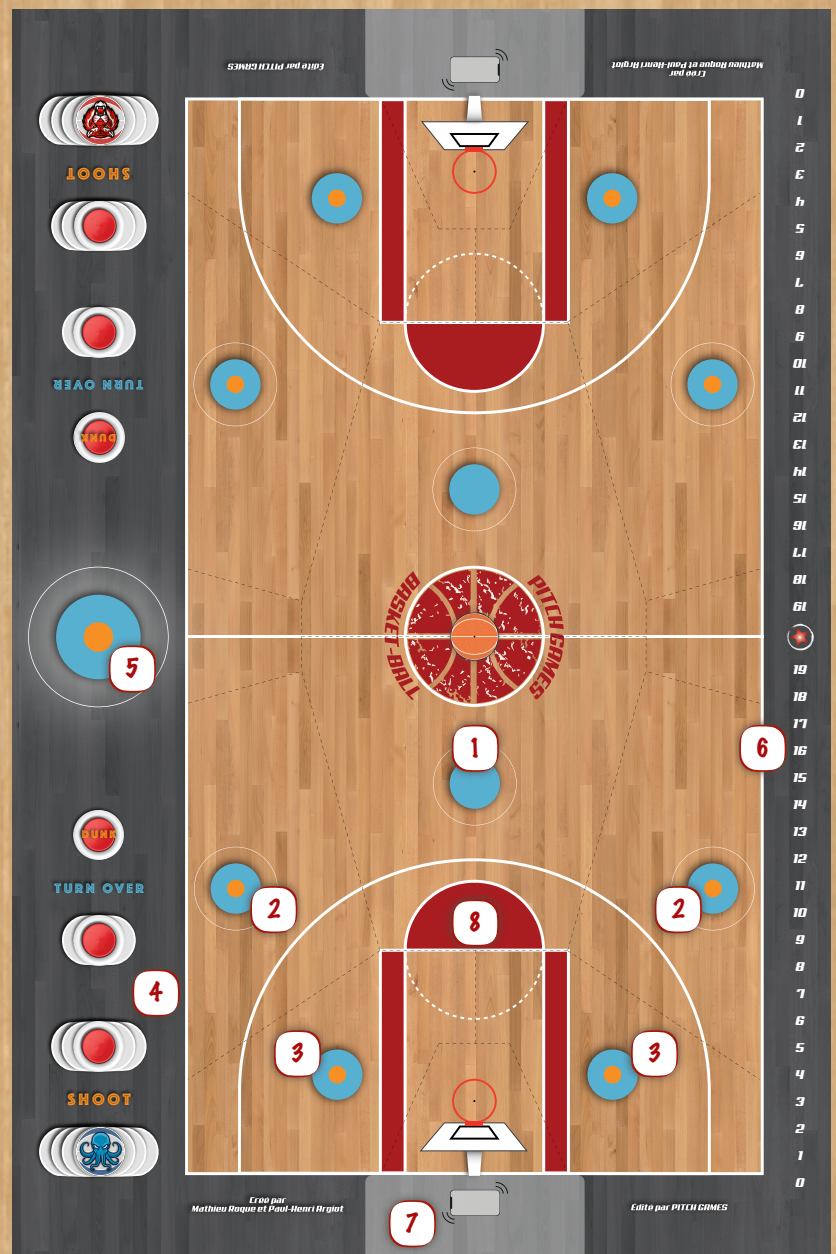
BALLON



EQUIPES



- 1 MENEUR
- 2 ARRIERE
- 3 AILIER
- 4 JAUGE DE PRESSION
- 5 CIBLE
- 6 PISTE DE SCORE
- 7 PANNEAU (smartphone)
- 8 LIGNE DE LANCER FRANC



Les lignes blanches

Les lignes blanches ne font pas partie du terrain. Si le Ballon touche une ligne blanche, il est considéré comme sorti (sauf si il touche également un joueur).

Les Zones

Les Zones sont délimitées par les lignes noires en pointillés.

La Jauge de pression

Elle indique la pression exercée par un joueur dans sa phase d'attaque ou de défense.

Lorsqu'un joueur gagne en pression, il avance son palet Equipe sur sa jauge d'autant de paliers que la pression gagnée.

Faire avancer son palet Equipe sur la Jauge de pression permet de se rapprocher de la Cible et de franchir ou d'atteindre des paliers spéciaux (SHOOT, TURN OVER, DUNK).

LES BASES, C'EST ESSENTIEL

Les joueurs vont alterner des phases d'attaque et de défense. Lorsqu'un joueur est en attaque, l'autre joueur est en défense... Logique.

A partir d'ici, les joueurs autour de la table seront appelés l'Attaquant et le Défenseur. Le mot Joueur désignera les joueurs imprimés sur le tapis.

L'ENGAGEMENT



Le premier engagement de la partie est « l'entre-deux ». Faites un pile ou face avec le ballon. Le vainqueur devient le premier Attaquant. Il place le ballon sur le Meneur dans son camp. Le match commence.

À partir de maintenant, chaque fois que le Défenseur récupère le ballon, il repart de l'endroit où le ballon a été perdu par l'Attaquant sauf :

- ➊ Après un shoot (réussi ou raté), le ballon est remplacé sur un des deux Ailiers de son camp pour commencer la nouvelle phase d'attaque.
- ➋ Si le ballon est sorti du terrain (voir lignes blanches), le Défenseur récupère le ballon et le replace sur le joueur le plus proche de l'endroit où est sorti le ballon pour démarrer sa phase d'attaque.

LES PASSES



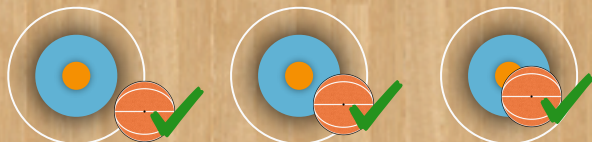
Pour construire son jeu, l'Attaquant doit réaliser des passes.

Une passe s'effectue en propulsant le Ballon avec une pichenette pour l'envoyer sur un joueur.

Après une passe :

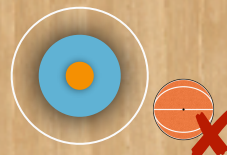
Le ballon touche un joueur : ✓

- la passe est réussie,
- l'Attaquant avance son palet Equipe sur sa Jauge de pression en fonction de la longueur de la passe.



Le ballon ne touche pas un joueur : ✗

- la passe est ratée,
- le Défenseur avance son palet Equipe sur sa Jauge de pression en fonction de la longueur de la passe.



LONGUEUR DE LA PASSE :

La longueur de passe correspond au nombre de Zones franchies par le Ballon lors d'une passe :

Passe courte (1 zone) — Passe longue (2 zones) — Passe ultra-longue (3 zones)

La longueur de la passe définit l'avancée (1, 2 ou 3 paliers) du palet Equipe sur la Jauge de pression (de l'Attaquant ou du Défenseur).

Quelque soit le résultat de la passe, le Ballon n'est jamais replacé manuellement sur un joueur.

RÈGLES D'OR DE L'ATTAQUE :

- ⊖ L'Attaquant a **5 passes maximum** avant le shoot. Si l'Attaquant ne peut pas shooter après sa cinquième passe, il y a Turn Over.
- ⊖ Une passe doit **obligatoirement changer de zone**. Si la passe reste dans la même Zone, il y a Turn Over.
- ⊖ **Interdiction de renvoyer la passe** au joueur qui vient de passer le Ballon.

LE SHOOT



Pour marquer des points, l'Attaquant doit réussir un shoot au panier.

Pour réaliser un shoot, il doit répondre à 3 conditions :

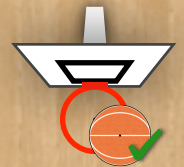
- ⊖ avoir franchi **SHOOT** sur sa Jauge de pression avec son palet Equipe,
- ⊖ avoir le Ballon sur un joueur,
- ⊖ avoir annoncé son shoot.

Si ces conditions sont réunies, il peut propulser le Ballon vers le panier directement, ou en le faisant rebondir sur la planche (smartphone).

Après un shoot:

Le Ballon touche le point central de l'anneau : ✓

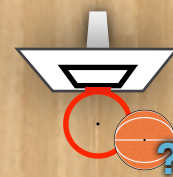
Le panier est validé directement et l'Attaquant marque 2 points pour un shoot d'Ailier ou 3 points pour un shoot d'Arrière/Meneur.



Le Ballon touche l'anneau, il y a rebond : ?

L'Attaquant doit confirmer le panier au rebond en propulsant son palet Equipe dans la partie **bleue** de la Cible.

- Si le shoot est confirmé, l'Attaquant marque 2 points.
- Sinon, il y a Turn Over. Le Défenseur récupère le Ballon.



Le Ballon ne touche pas l'anneau : ✗

Air Ball ! Il y a Turn over. Le Défenseur récupère le Ballon en le plaçant sur un Ailier.



LE DUNK

Lorsque l'Attaquant a atteint sur le palier **DUNK** sur sa jauge et qu'il effectue un shoot, il n'aura pas besoin de confirmer le panier sur la Cible en cas de rebond et marquera 2 points.

MODE SWISH

Pour faciliter la réussite au panier, vous pouvez activer le mode Swish pour valider directement le shoot dès que le ballon touche l'anneau.

LE TURN OVER



Le Turn Over est le moment où le Défenseur récupère le ballon et devient l'Attaquant. Il y a Turn Over quand :

- le palet Equipe du défenseur a franchi **TURN OVER** sur sa Jauge de pression.
- la passe ne change pas de Zone.
- l'Attaquant a atteint son maximum de 5 passes et ne peut pas shooter.
- l'Attaquant a raté un shoot.
- le Ballon est sorti du terrain.

Le Défenseur devient l'Attaquant et récupère le Ballon (voir Engagement)

Les palets Equipe sont replacés sur le premier palier des Jauges de pression de chaque joueur.

LE COIN DES PROS !

Après quelques parties avec les règles de base, vous allez rapidement vous sentir à l'aise... Rassurez-vous, il y en a sous la pédale !

Passez PRO en intégrant les ajustements de règles qui vous feront accéder au plaisir maximal du jeu.

La Défense

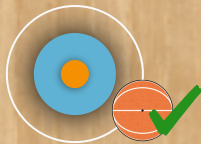


Après chaque passe réussie, le Défenseur doit défendre. Il réalise une pichenette en direction de la Cible avec son palet Equipe, à partir du palier qu'il a atteint sur sa Jauge de pression. Après sa défense, il replace son palet sur le palier duquel il est parti.

Le but du Défenseur est d'égaliser ou de dépasser la précision de la passe de l'attaquant pour l'empêcher de gagner de la pression.

Précision de passe

Précision Blanc



Précision Bleu



Précision Orange



Exemple : la passe de l'Attaquant touche la partie bleue d'un joueur sur le terrain, le Défenseur doit toucher la partie bleue ou orange sur la Cible pour réussir sa défense.

Si la défense est réussie, l'Attaquant ne gagne pas de pression. Il peut réaliser une nouvelle passe, si il n'a pas atteint les 5 passes max.

Si la défense est ratée, l'Attaquant gagne la pression offensive correspondante.

Le Rebond



Lors d'une confirmation au rebond, l'Attaquant laisse son palet Equipe en place sur la cible. Le Défenseur tente alors d'égaliser ou de dépasser le palet Equipe de l'Attaquant sur la Cible. S'il réussit, il y a Turn Over. Sinon, l'attaquant marque 2 points.

LANCERS FRANCS

Le Défenseur peut entrer en contact avec le palet Equipe de l'Attaquant. Mais attention ! Si l'Attaquant est expulsé de la Cible, il y a faute.

L'Attaquant bénéficie de deux lancers francs consécutifs. Pour chaque lancer, il effectue un shoot après avoir placé le Ballon derrière la ligne de lancer franc.

Si le ballon touche le point central de l'anneau, l'Attaquant marque 1 points. Après le deuxième lancer, le défenseur récupère le ballon et repart d'un des ailiers dans son camp.