



NBA

Deck-Building

Annexe 1 - Variantes et Évolutions futures

Variantes

Varier la durée des parties

*Varier la durée des parties est très simple : il suffit de réduire ou augmenter le nombre de cartes dans la pioche du marché des cartes **Joueur** lors de la mise en place.*

Voici un tableau récapitulant le nombre de cartes nécessaires selon le nombre de tours désirés :

Durée de la partie	Nb de tours (par joueur)	Nb de cartes dans la pioche du marché Joueur
Courte	8	12
Normale	12	24
Longue	18	32
Épique	24	44

Variantes expertes

Variante experte 1 : Sélection de son équipe de départ

Au lieu de démarrer avec les cartes prédéfinies (et désignées par la note "Initiation" en bas à gauche des cartes), les joueurs peuvent décider de choisir eux-mêmes leurs 17 cartes de départ : 5 titulaires, 7 remplaçants et 5 tactiques de base.

Pour cela, le jeu est livré avec 10 cartes **Joueur** "Titulaire" différentes (2 par poste), 10 cartes **Joueur** "Remplaçants" (2 par poste également) et 10 cartes **Tactique** de base (5 offensives et 5 défensives).

Parmi toutes ces cartes les joueurs pourront constituer leur équipe initiale de 17 cartes, en respectant les règles suivantes :

- 1 carte **Joueur** "Titulaire" par poste, 5 cartes "Titulaire" au total. Ces cartes seront toutes posées sur le plateau **Terrain**, et aucune carte "Titulaire" ne peut être dans la pioche au départ.
- Au moins 5 cartes **Joueur** "Remplaçant".
- Au moins 3 cartes **Tactique** de base.

Variante experte 2 : Draft initiale

Cette variante permet de modifier la manière dont est créé le paquet de cartes **Joueur** du marché. Elle permet également à chaque joueur de commencer la partie avec un mini-marché personnel de 5 cartes **Joueur** qu'il aura sélectionnées, qui ne seront jamais défaussées, et qu'il pourra acheter en lieu et place d'une carte du marché "commun".

Cette variante remplace donc la phase de constitution de la pioche de cartes du marché **Joueur**. Pour l'appliquer, il faut suivre les règles suivantes :

- La draft se déroule en 5 tours.
- Un paquet contenant toutes les cartes **Joueur** NBA (sauf donc les cartes "Titulaire" et "Remplaçant") est mélangé et constitué en pioche.
- Au début de chaque tour de draft, chacun des joueurs reçoit 5 cartes de la pioche de **Joueur** NBA.

- Les joueurs vont simultanément sélectionner **1 carte** pour leur “**mini-marché**” (posée face cachée près de leur plateau **Terrain**), **2 cartes** pour le **marché commun** (posées face cachée sur le plateau **Marchés**) et **2 cartes** qu'ils remettront **dans la boîte**.
- A la fin des 5 tours de draft, chaque joueur aura donc un mini-marché de 5 cartes, dont il révélera les cartes face visible, qu'il placera au-dessus de ses réserves de dés.
- Il y aura également une pioche de 20 cartes **Joueur** pour constituer le marché de cartes **Joueur**. Ces cartes sont mélangées face cachée, sans les révéler et la pioche est posée sur l'emplacement réservé à cet effet. **Les cartes ne sont pas triées**, comme c'est le cas dans la règle standard.

Durant la partie, à son tour, lors de l'achat d'une carte Joueur, le joueur actif peut décider d'acheter une carte de son “mini-marché” plutôt qu'une carte du marché commun. Mais il ne peut toujours acquérir qu'une seule carte par tour.

Combiner avec la variante de durée de partie : Pour combiner cette variante avec une durée de partie différente, il suffit de retirer ou d'ajouter au hasard des cartes dans la pioche du marché **Joueur**, afin d'obtenir le nombre désiré.

Variante experte 3 : Le Money-time

Cette variante rend la fin de la partie un peu plus explosive.

Le **Money-time** commence lorsque la **pioche du marché** de cartes **Joueur** est **vide**, et qu'il reste donc 6 cartes sur la piste de défilement des cartes **Joueur**. Il s'agit des 6 derniers tours.

Durant ces derniers tours quelques règles changent :

- Les **cartes achetées** (**Tactique** ou **Joueur**) sont **directement** mises **dans la main** du joueur, et peuvent donc être jouées immédiatement si possible.
- Les joueurs ne prennent **plus de cartes Fatigue** lorsqu'ils décident de relancer des dés défensifs, mais il est autorisé de **relancer gratuitement** jusqu'à **2 dés** par action **défensive**.
 - *Cependant, les cartes Fatigue précédemment acquise reste active dans le jeu des joueurs.*

Évolutions possibles

Jeu de cartes évolutifs

Ce jeu de cartes se prête très bien au modèle de jeu de cartes évolutifs. On peut imaginer une boîte de base qui contient les cartes et les dés de base, toutes les tactiques, ainsi que les joueurs (tout ou partie) de la saison en cours de NBA. On peut ne garder que les 5 meilleurs joueurs de chaque équipe par exemple pour réduire le nombre de cartes (ce qui ferait quand même $5 \times 30 = 150$ cartes uniques).

Par la suite, des boîtes de mise à jour des cartes Joueur, chaque année prenant compte de l'évolution des joueurs (progression, départ à la retraite, changement de poste).

Enfin, on pourrait mettre à disposition des joueurs des set de cartes **Joueur** reprenant quelques joueurs, équipes ou années légendaires (pour jouer avec Michael Jordan ou Magic Johnson, par exemple).

Mini-jeu “Mismatch”

[Le mismatch en basket est une opposition directe entre deux joueurs sur le terrain qui est clairement à l'avantage de l'un des deux. Dans ce cas, l'équipe avantagée en profite pour jouer précisément sur ce joueur, afin de s'assurer des points faciles.]

Dans le jeu, cela pourrait se traduire par 5 jetons que posséderait chaque joueur en début de match, un par poste, et qu'il pourrait jouer à n'importe quel moment de la partie (en le retournant).

Lorsqu'il déclenche un “mismatch”, le joueur lance tous les dés d'attaque de son joueur au poste correspondant au jeton joué, et son adversaire lance les dés de défense du joueur au même poste.

Le joueur actif marque alors la différence entre ses dés d'attaque et les dés de défense de l'adversaire.

On peut également décider de limiter ce mini-jeu à 2 ou 3 jetons à jouer parmi les 5 au cours d'une partie.

Jeu à plus de 2 joueurs (avec 2 boîtes de base)

On peut facilement décliner le jeu en un jeu à plus de 2 joueurs. Il est néanmoins préférable de limiter à 4 pour ne pas allonger trop la durée de partie. Pour cela il faut posséder 1 boîte de base supplémentaire pour tous les 2 joueurs ajoutés.

La mise en place demandera de mettre un nombre de cartes au départ proportionnelles au nombre de joueurs en plus (30 cartes pour 3 joueurs, 40 pour 4 joueurs).

Le calcul du score se fera sur plusieurs matchs simultanément : chaque joueur joue 1 match contre chacun de ses adversaires ; il faudra donc autant de feuilles de score (ou alors les feuilles de score permettront de compter plusieurs matchs).

La résolution des attaques se fera de la manière suivante : un joueur au début de son tour marque ses points contre chacun de ses adversaires en même temps, et les dés de défense d'un joueur compte contre tous ses adversaires jusqu'au début de son prochain tour.

Variante solo

Une variante solo permettrait d'affronter une équipe adverse qui jouerait de manière très simple, en progressant régulièrement au fur et à mesure de la partie.

Le jeu inclura des cartes "Profil IA" qui détaillent le comportement du joueur IA (Intelligence Artificielle) pour toute la partie.

Le joueur IA ne possède pas de main de cartes ni de pioche, mais juste ses titulaires sur le terrain et ses 5 cartes Tactique de base posées sur son terrain. Un compteur de "ressource" est initialisé selon le niveau de difficulté choisi. A chaque début de son tour, le compteur est incrémenté de 1.

Au début du tour du joueur "humain", on ajoute deux cartes au marché Joueur, et les cartes retirées du marché, au lieu d'être défaussées sont données à l'IA.

Au tour de l'IA, il pioche des cartes du paquet de cartes Joueur non utilisées pour compléter celles qu'il a reçues du tour du joueur à 3. Suivant le profil de l'IA, et le niveau de ressource affiché par le compteur de ressources, il essaiera de recruter la carte la plus pertinente parmi ces 3 cartes, et la posera sur son terrain à la place de son titulaire au même poste. Ensuite les cartes restantes sont mises dans la défausse du marché joueur.

Il essaiera également avec les mêmes ressources d'acheter une carte Tactique du marché selon son profil. Si aucune carte ne peut être achetée ou si aucune n'améliore celles qu'il a déjà sur son terrain, les cartes du marché Tactique sont toutes remplacées et une nouvelle sélection est faite. La carte choisie remplace sur son terrain celle du même type.

Enfin, l'IA active une tactique offensive et une défensive selon son profil et son niveau collectif. l'IA ne relance pas de dés en défense, mais relance les dés offensifs si son niveau aux rebonds le permet, et uniquement pour les scores nuls ou de la mauvaise couleur.

Mode campagne

Un mode campagne peut également être joué, consistant à affronter une IA d'un niveau de plus en plus élevé (un niveau de ressource initial supérieur de 1 à la précédente). Le but étant d'aller le plus loin possible, le joueur perdant dès qu'il perd un match.

A la fin de chaque match, le joueur est autorisé à garder dans son équipe une carte Joueur et une carte Tactique d'un coût inférieur ou égal au niveau initial de l'IA pour le match suivant, remplaçant ainsi une des cartes de base.

Profil coach (et pouvoirs particuliers)

Chaque joueur pourrait piocher au hasard ou choisir au départ un profil de coach NBA existant, qui lui apporterait un avantage tout au long du match.

Des exemples de tels pouvoirs :

- Augmenter de 1 le niveau collectif global de l'équipe
- Augmenter de 1 le niveau aux Rebonds de l'équipe
- Permettre l'achat d'une deuxième tactique en plus de la première, pour un coût majoré.
- Permettre l'achat de joueur d'un certain profil (au moins 3 en Stop par exemple) pour 1 pièce de moins.
- Piocher 7 cartes au début de son tour et en remettre une sur la pioche.
- Avoir une relance gratuite pour un certain type de d'action (déclinable en 6 versions, donc)

Mode tournoi (Legacy)

Sur le modèle du mode solo-campagne, de nombreux joueurs s'affrontent en tournoi, et à la fin de chaque tour sont autorisés à garder une carte Joueur et une carte Tactique d'un coût inférieur ou égal à un seuil fixé pour chaque étape du tournoi. Ces cartes devront remplacer des cartes de départ du joueur, afin de garder 12 cartes dans la pioche de départ.

Joueurs décisifs

[Certains joueurs ont pour habitude d'élever leur niveau de jeu dans les derniers instants d'un match.]

Pour refléter cela, certaines cartes pourraient avoir une icône "médaille" en haut à droite de la carte. Celle-ci permettrait, durant la phase de Money-time (les 6 derniers tours, lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche du marché Joueur) de relancer gratuitement des dés d'attaque en plus de ceux octroyés par les Rebonds.

Ces joueurs coûteraient et vaudraient 1 de plus.