



NBA

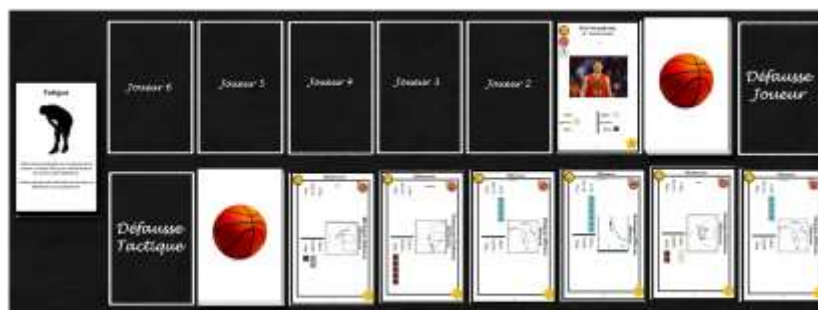
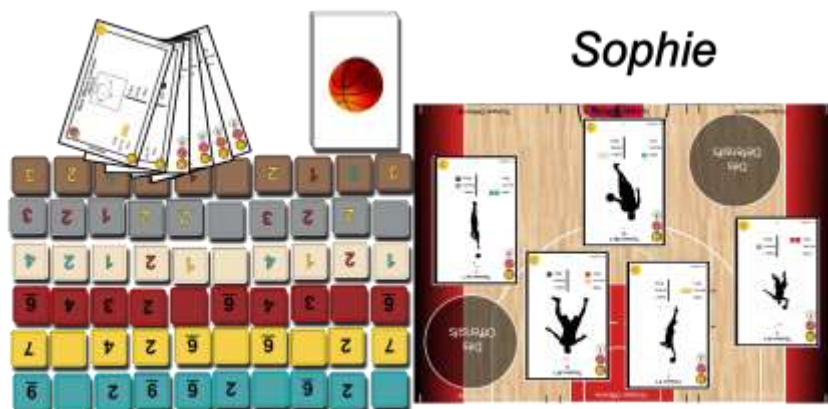
DECK-BUILDING

ANNEXE 2 – EXEMPLE DES DEUX PREMIERS TOURS DE JEU

Exemple de 2 tours de jeu complets

Mise en place

Fred affronte Sophie dans une partie sans variante, de durée normale (24 tours). Fred a été désigné premier joueur.



NBA DECK-BUILDING - RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Tour 1

Joueur 1: Fred

Au début du premier tour, Fred a les cartes suivantes en main :



Phase de scoring

C'est le premier tour, Fred n'a pas de dés d'attaque dans sa zone "Dés offensifs", donc pas de scoring.

Phase d'ajustement

- Fred pioche une nouvelle carte de la pioche du marché **Joueur**, et l'ajoute sur la piste de défilement du marché **Joueur**.
- Il décide également de remplacer toutes les cartes **Tactique** du marché qui coûtent plus de 2, c'est-à-dire 5 sur les 6 (il ne garde que la carte la plus à gauche).

Le plateau Marché à la fin de la phase d'ajustement :



NBA DECK-BUILDING – RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

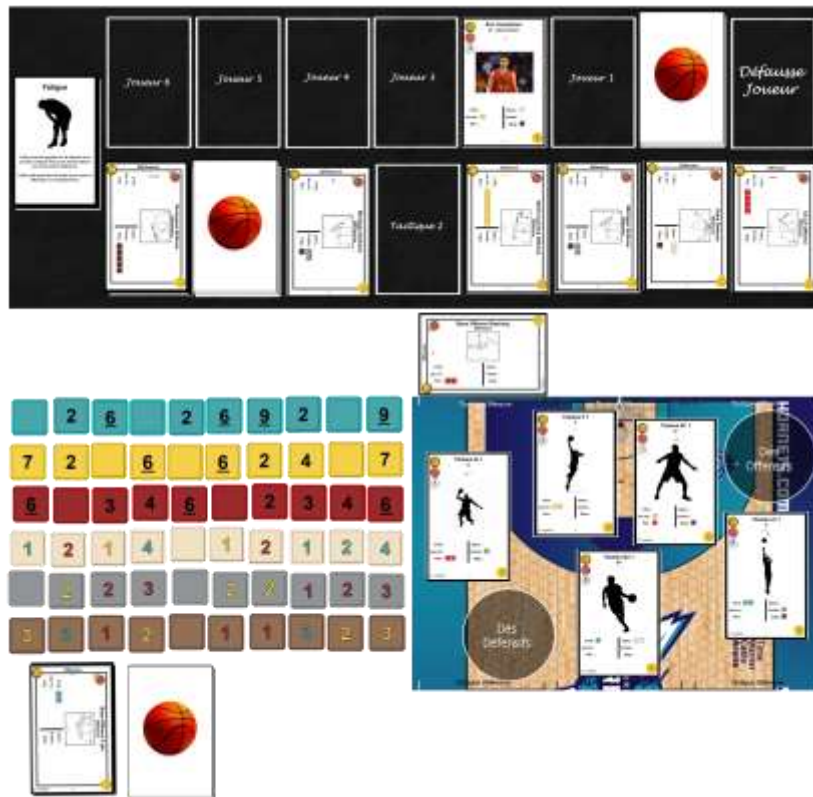
Phase d'actions

Fred va réaliser les actions suivantes :

- Il ne va faire aucun remplacement
- Il va défausser ses trois cartes **Joueur** en main (3 remplaçants valant chacun 1), pour acheter la carte **Joueur** "Kyle Korver" du marché (elle coûte justement 3). La carte est placée sur le dessus de la pioche.
- Il va également défausser ses cartes **Tactique** "Base Offense 3 Pts" et "Base Defense Switch", valant chacune 1, pour acheter la carte **Tactique** "Kentucky Offense" (elle coûte 2). Cette carte est posée sur le dessus de la pioche.
- Enfin, il va poser la carte tactique restante "Base Offense Slashing" au-dessus de son plateau **Terrain**. Cette carte **Tactique** est alors prête à être activée.

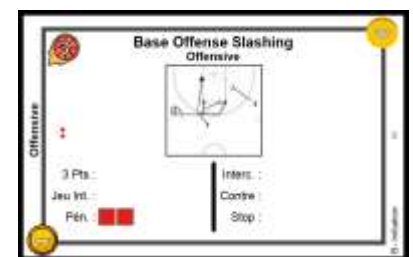


Voici l'état du plateau **Terrain** avant l'activation des tactiques :



Maintenant, Fred va activer sa **Tactique** "Base Offense Slashing". La tactique a un niveau de **complexité** de **3**, et l'équipe de Fred, sur le terrain, a un **niveau collectif** total de **6**; il peut donc l'activer.

Comme c'est une tactique qui requiert des compétences en **Pénétration** (carrés rouges), Fred calcule le niveau total de ses joueurs dans cette compétence : **3**. Il lance donc **3** dés rouges, pour les résultats suivants : 4, 2 et 2. Il ne peut pas relancer de dés, car son équipe a un total aux **Rebonds** de 4, comme son adversaire.



NBA DECK-BUILDING - RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Comme la tactique indique qu'il faut garder 2 dés, il garde le 4 et le 2, qu'il pose dans sa zone "Dés offensifs".

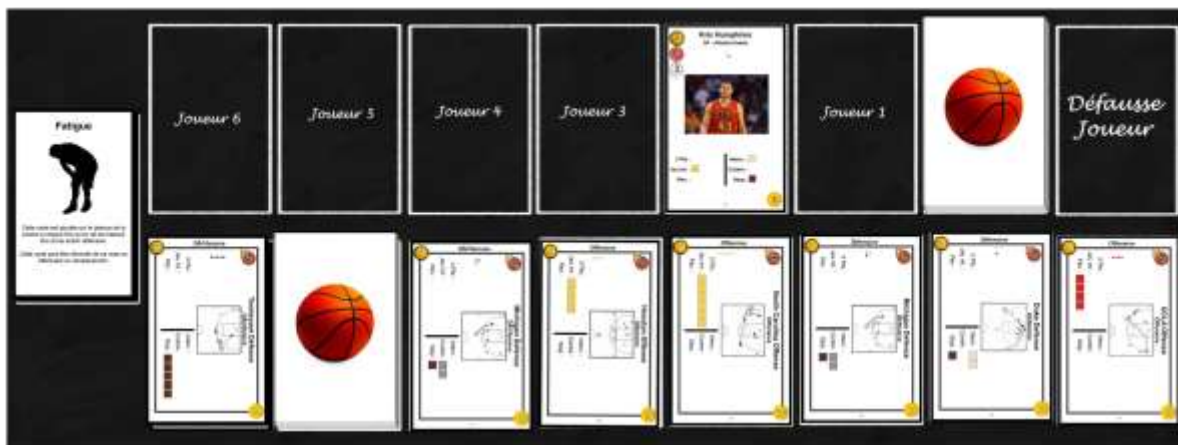
Il défausse alors la carte **Tactique** qu'il vient d'activer.

Fin de tour

Fred n'a plus de cartes en main, il n'a donc pas de choix à faire concernant celles-ci (lesquelles conserver dans sa main, lesquelles défausser, lesquelles éliminer).

Il pioche donc 6 nouvelles cartes de sa pioche (dont les 2 qu'il a achetées durant son tour, et qui étaient sur le dessus de la pioche), puis ajoute une carte **Tactique** dans le marché pour combler le trou laissé par la carte qu'il a achetée.

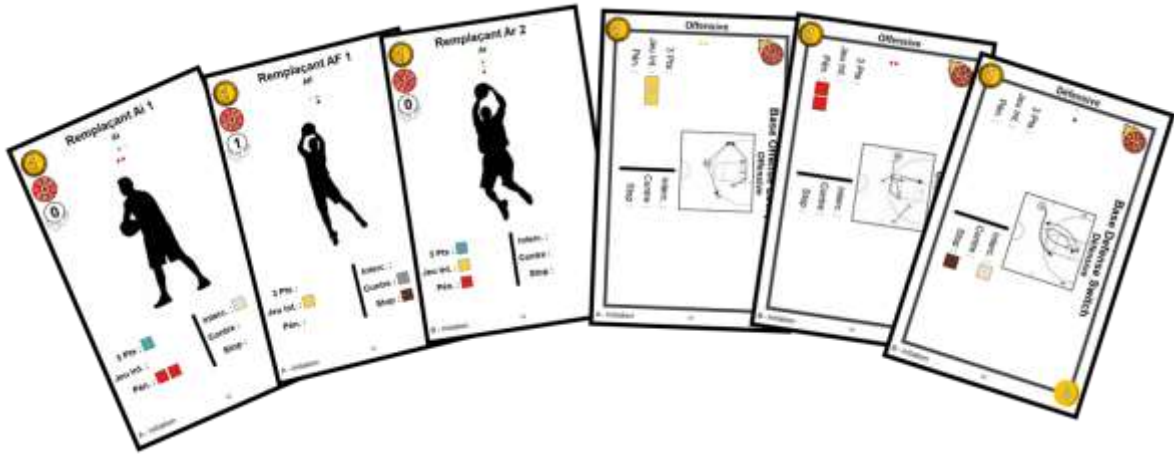
Voici comment se présente son plateau et le marché à la fin de son tour :



NBA DECK-BUILDING - RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Joueuse 2 : Sophie

Au début de son premier tour, Sophie possède les cartes suivantes en main :



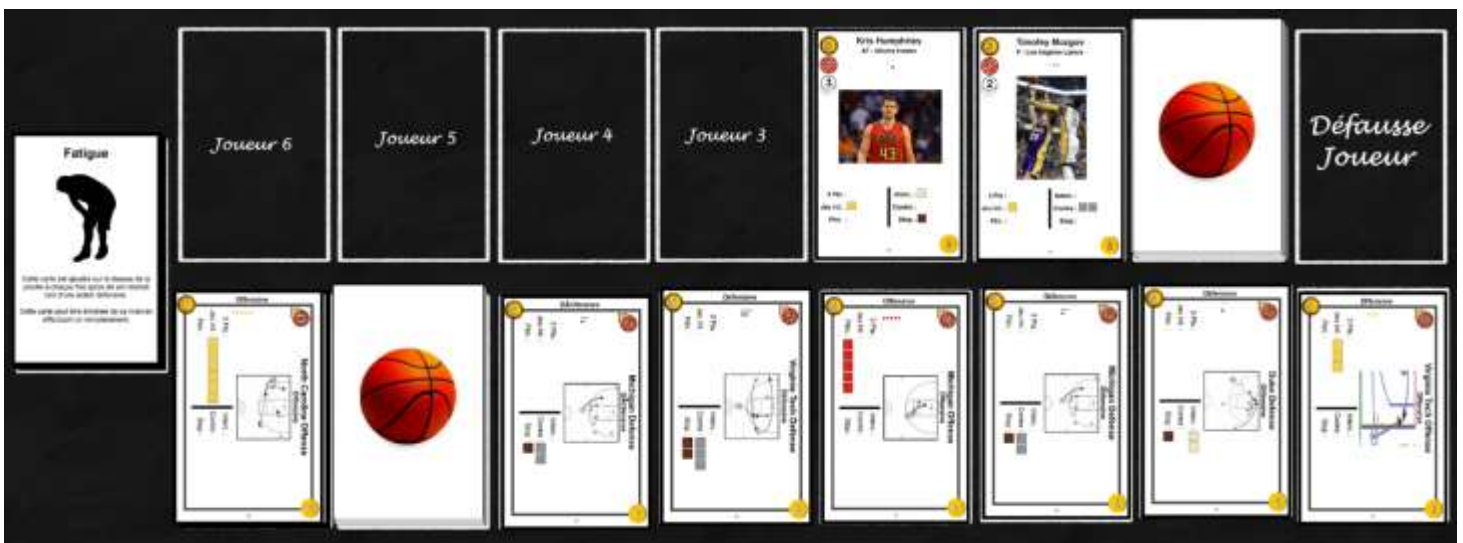
Phase de scoring

C'est le premier tour, Sophie n'a pas de dés d'attaque dans sa zone "Dés offensifs", donc pas de scoring.

Phase d'ajustement

- Sophie pioche une nouvelle carte de la pioche du marché **Joueur**, et l'ajoute sur la piste de défilement du marché **Joueur**. Comme le premier emplacement est libre, la carte déjà présente n'est pas déplacée.
- Elle décide également de remplacer toutes les cartes **Tactique** du marché qui coûtent plus de 2, c'est-à-dire 3 sur les 6.

Le plateau **Marchés** à la fin de la phase d'ajustement :



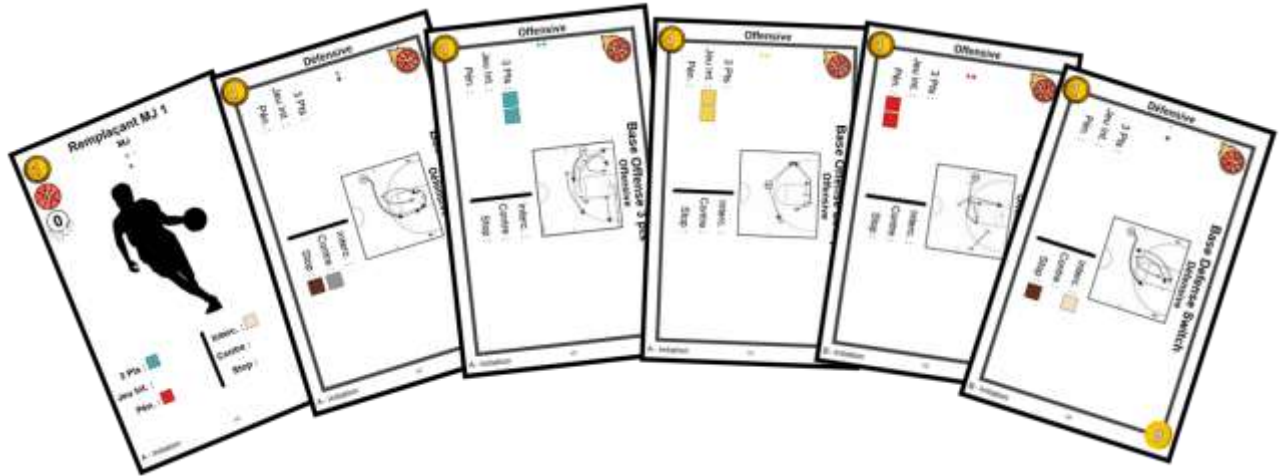
NBA DECK-BUILDING – RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Phase d'actions

Sophie va réaliser les actions suivantes :

- Elle va faire 3 remplacements : ses trois cartes **Joueur** "Remplaçant" vont remplacer respectivement le "Titulaire Ar 1", le "Titulaire Ai 1" et le "Titulaire AF 1". Les trois cartes Joueur "Titulaire" sont envoyés à la défausse ; cela lui permettra d'avoir en main des cartes **Joueur** de valeur 2 dans les tours prochains.

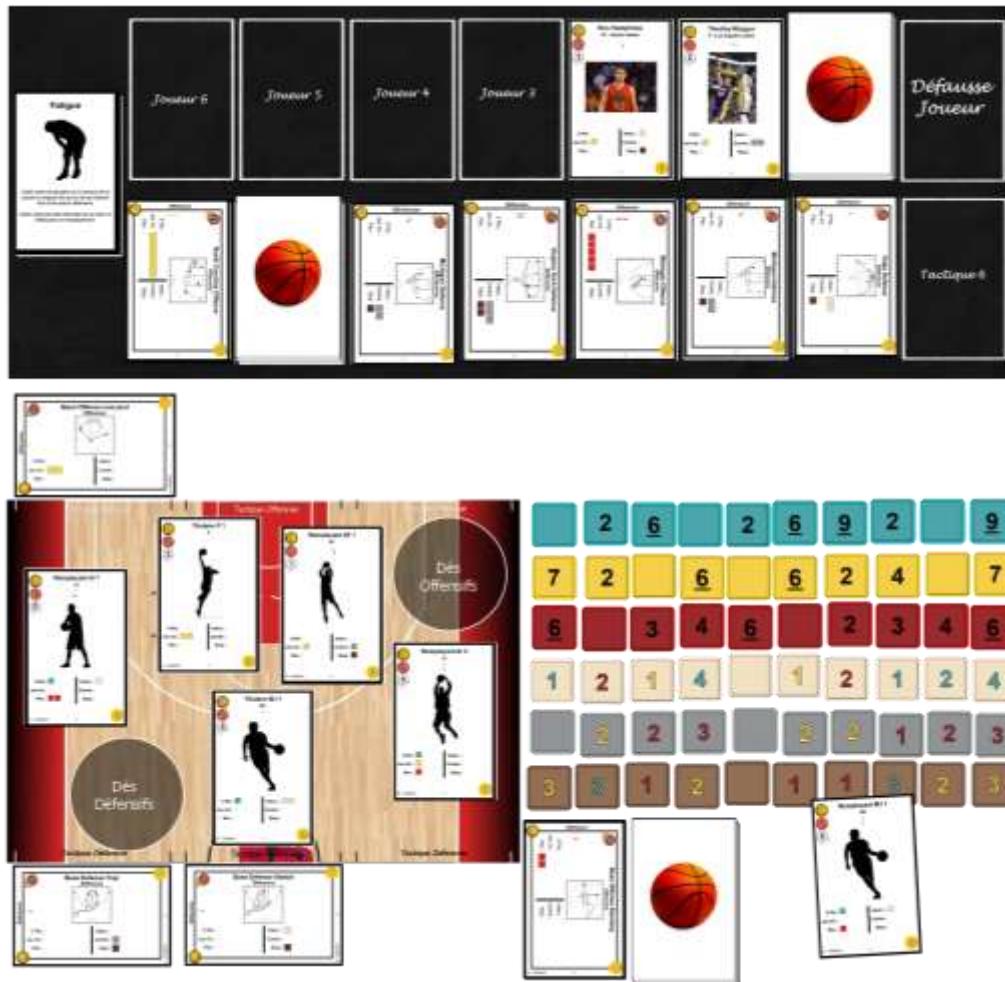
Sophie pioche alors 3 nouvelles cartes de sa pioche. Sa nouvelle main est alors comme suit :



- Elle ne peut pas acheter de carte Joueur, car elle n'a pas une valeur de joueurs total en main suffisante.
- Elle va par contre défausser ses cartes **Tactique** "Base Offense 3 Pts" et "Base Offense Slashing", valant chacune 1, pour acheter la carte **Tactique** "Virginia Tech Offense" (elle coûte 2). Cette carte est posée sur le dessus de la pioche.
- Enfin, elle va poser la carte **Tactique** offensive "Base Offense Low Post" au-dessus de son plateau **Terrain**, et les 2 cartes **Tactique** défensives en-dessous. Ces cartes **Tactique** sont alors prêtes à être activées.

NBA DECK-BUILDING – RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Voici l'état du plateau **Terrain** avant l'activation des tactiques :



Sophie va pouvoir activer une tactique offensive et une tactique défensive.

Tactique Défensive

Elle commence par activer sa tactique défensive “Base Defensive Trap”, car les dés gris sont les plus à même de donner des résultats rouges (pour contrer les dés rouges que Fred a sur son plateau **Terrain**). La tactique a un niveau de **complexité** de **1**, ce qui est largement à la portée de l'équipe de Sophie, qui a un **niveau collectif** total de **4** ; elle peut donc l'activer.

Comme c'est une tactique qui requiert des compétences en **Contre** (carré gris) et **Stop** (carré marron), Sophie calcule le niveau total de ses joueurs dans ces compétences : **1** dans chacune (ses remplaçants sont moins portés sur la défense).

Elle lance donc **1** dé gris et **1** dé marron, pour les résultats suivants : respectivement 3 rouge et 3 jaune. Elle décide de prendre une carte **Fatigue** pour relancer le dé marron, mais obtient un 2 jaune. La carte **Fatigue** est posée sur sa pioche, et le dé gris (qui indique un 3 rouge) est posé dans la zone “Dés défensifs” ; le dé marron qui indique un chiffre jaune ne sera d'aucune utilité et peut donc être remis dans la réserve.

Enfin, la carte **Tactique** utilisée est défaussée.

NBA DECK-BUILDING – RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Tactique offensive

Ensuite, Sophie va activer sa seule carte **Tactique** offensive, à savoir “Base Offense Low Post”. Sa **complexité** est de **3**, mais le **niveau collectif** de l’équipe étant de **4**, la tactique peut être activée.

La tactique requiert du **Jeu Intérieur**, compétence dans laquelle l’équipe a un **niveau** de **4**.

Sophie lance donc 4 dés jaunes, pour le résultat suivant : 6, 6, 4 et 2. Pas besoin de relancer, et de toutes façons Sophie n’a que 3 en **Rebonds** (la faute aux remplaçants), alors que Fred a 4.

La tactique demande de garder **2** dés jaunes, donc Sophie garde les **deux 6**, et les pose dans sa zone “Dés offensifs”.

La carte **Tactique** est défaussée.

Fin de Tour

Il reste une carte en main à Sophie, son “Remplaçant MJ 1”. Elle décide de la conserver en main, et ne pioche donc que 5 cartes pour refaire sa main. Comme il ne reste plus que 3 cartes dans sa pioche (suite aux remplacements, elle a pioché 3 cartes), elle prend ces 3 cartes, remélange sa défausse en une nouvelle pioche, et pioche les deux cartes manquantes.

Enfin, elle ajoute une carte **Tactique** dans le marché pour combler le trou laissé par la carte qu’elle a achetée.

Voici comment se présente alors son plateau et le marché à la fin de son tour :



Tour 2

Joueur 1: Fred

Au début du second tour, Fred a les cartes suivantes en main :



Phase de scoring

Fred a une attaque en attente. Il a deux dés rouges pour une valeur totale de 6 dans sa zone "Dés offensifs". Son adversaire a un dé gris présentant un 3 rouge dans sa zone "Dés défensifs". Fred marque donc 6-3 = 3 points, qu'il note sur la feuille de score.

Les dés offensifs de Fred ainsi que les dés défensifs de Sophie sont remis dans leur réserve respective.

Phase d'ajustement

- Fred pioche une nouvelle carte de la pioche du marché **Joueur**, et l'ajoute sur la piste de défilement du marché **Joueur**. Il décale donc les deux cartes présentes d'un emplacement, pour mettre la nouvelle sur le premier.
- Il décide également de remplacer les deux cartes **Tactique** du marché coûtant 8.

NBA DECK-BUILDING - RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Avant la phase d'actions, les plateaux **Terrain** et **Marchés** se présentent de la façon suivante :



Phase d'actions

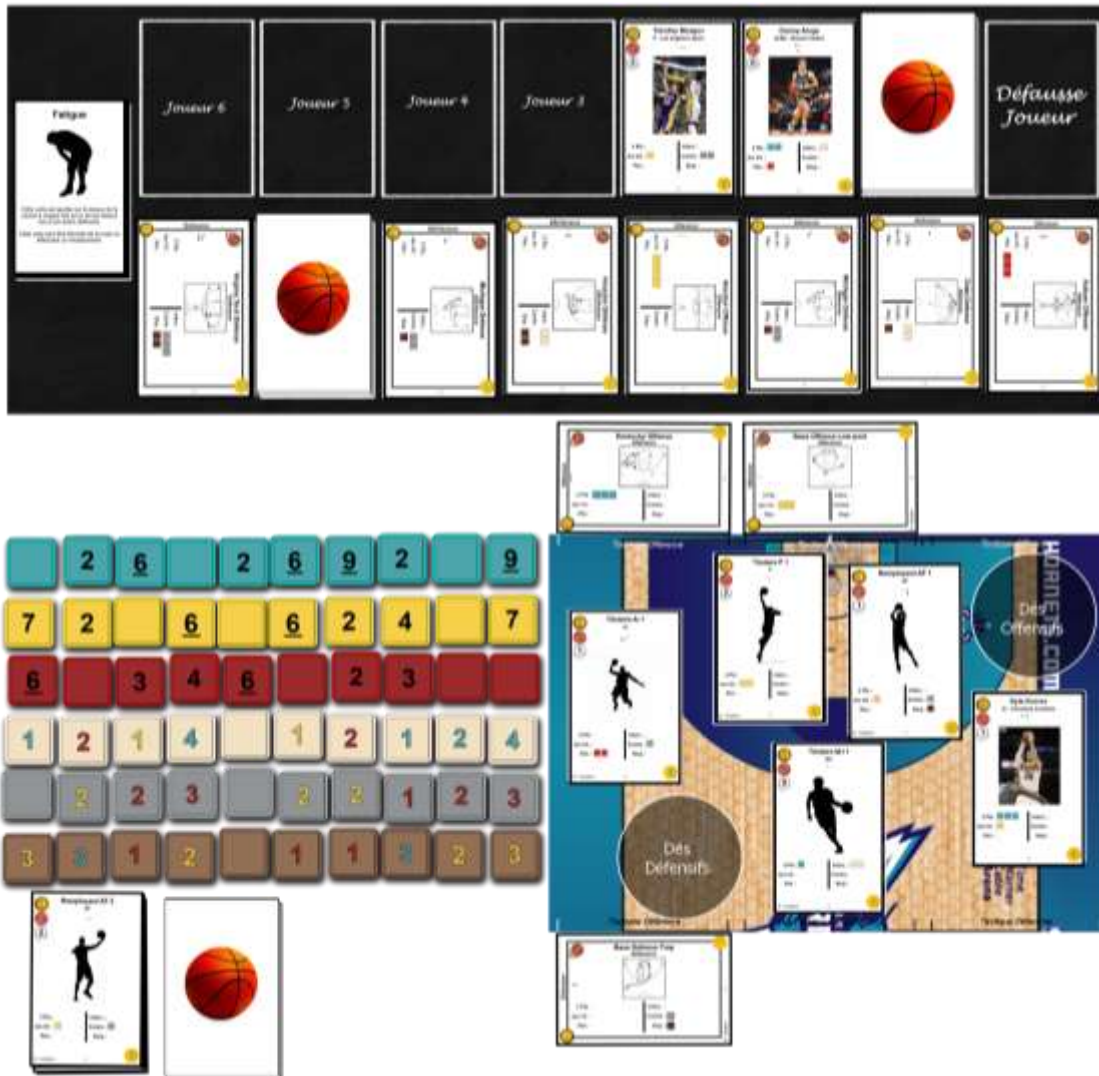
Fred va réaliser les actions suivantes :

- Il va remplacer son "Titulaire Ar 1" par "Kyle Korver" (pour sa compétence à **3 Points**), et son "Titulaire AF 1" par son "Remplaçant AF 1" (pour ses compétences en **Contre** et **Stop**). Les deux cartes "Titulaire" sont donc envoyées à la défausse.
- Il pioche deux nouvelles cartes : la carte **Joueur** "Remplaçant MJ 1" et la carte **Joueur** "Remplaçant Ai 1".
- Avec les deux nouvelles cartes et la carte **Joueur** qui lui restait ("Remplaçant AF 2"), il achète la carte **Joueur** "Kris Humphries" du marché **Joueur**. La carte est mise sur sa pioche, tandis que les 3 cartes utilisées sont défaussées.
- Il ne va acheter aucune nouvelle carte **Tactique**.
- Enfin, il va poser les trois cartes **Tactique** de sa main sur son plateau **Terrain**.



NBA DECK-BUILDING - RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Voici l'état du plateau **Terrain** avant l'activation des tactiques :



Fred va pouvoir activer une tactique offensive et une tactique défensive.

Tactique offensive

Fred active sa **Tactique** offensive "Kentucky Offense". La tactique a un niveau de **complexité** de 5, et l'équipe de Fred a un **niveau collectif** total de 5 suite aux derniers changements ; il peut donc l'activer.

L'équipe a un total de 4 en compétence **3 Points**.

Il lance donc 4 dés bleus, pour les résultats suivants : 9, 2, 0 et 0. Comme il a 5 en **Rebonds**, et que son adversaire n'a que 3, il peut relancer 1 dé (la différence divisée par 3 arrondie au nombre supérieur) : il relance un dé qui avait fait 0 et fait un 2.

Il garde 3 dés, comme indiqué sur la carte, et garde donc le 9 et les deux 2. Les 3 dés sont posés dans la zone "Dés offensifs", et le dernier dé est remis dans la réserve.

Il défausse ensuite la carte **Tactique** qu'il vient d'activer.

NBA DECK-BUILDING – RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Tactique défensive

Fred active sa tactique défensive “Base Defense Trap”, pour laquelle il a un niveau de collectif suffisant. Il lance donc 2 dés gris et 1 dé marron, et obtient respectivement : **2 jaune**, **1 rouge** et **3 bleu**. Il prend deux cartes **Fatigue**, et relance 1 dé gris et le dé marron et obtient **1 rouge** et **1 rouge**. Il ne peut pas faire de relance supplémentaire.

Il met donc son dé gris qui affiche un chiffre jaune dans sa zone “Dés défensif”, car c’est la couleur de l’attaque en cours de Sophie. La carte **Tactique** est défaussée.

Fin de tour

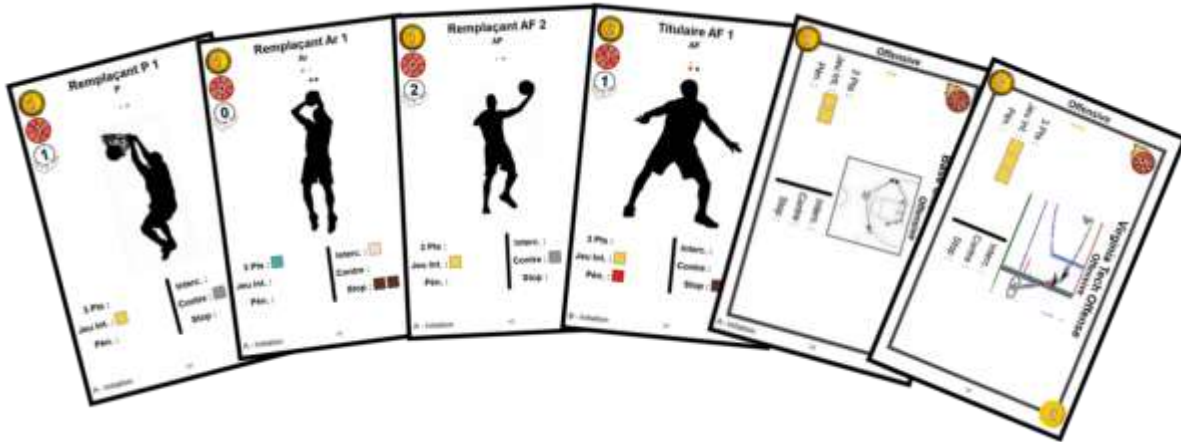
Fred n’a plus de cartes en main, il pioche donc 6 nouvelles cartes. Comme il n’avait qu’une seule carte dans sa pioche (le joueur qu’il a recruté plus tôt), il prend cette carte, remélange sa défausse en une pioche, et prend 5 autres cartes sur le dessus.

Voici comment se présente son plateau et le marché à la fin de son tour :



Joueuse 2 : Sophie

Au début du second tour, Sophie a les cartes suivantes en main :



Phase de scoring

Sophie a une attaque en attente. Elle a deux dés jaunes pour une valeur totale de 12 dans sa zone “Dés offensifs”. Son adversaire a un dé gris présentant un 2 jaune dans sa zone “Dés défensifs”. Sophie marque donc 12-2 = 10 points, qu’elle note sur la feuille de score.

Les dés offensifs de Sophie ainsi que les dés défensifs de Fred sont remis dans leurs réserves respectives.

Phase d’ajustement

- Sophie pioche une nouvelle carte de la pioche du marché **Joueur**, et l’ajoute sur la piste de défilement du marché **Joueur**. Elle décale donc les deux cartes présentes d’un emplacement, pour mettre la nouvelle sur le premier.
- Elle décide de ne remplacer aucune carte du marché **Tactique**.

Phase d’actions

Sophie va réaliser les actions suivantes :

- Elle ne va faire aucun remplacement. Si elle fait rentrer son titulaire pour remonter son niveau de collectif à 5, afin de jouer sa tactique “Virginia Tech Offense”, elle ne pourra pas acheter la carte **Joueur** qu’elle convoite. Comme elle a une autre tactique offensive à jouer ce tour-ci, elle préfère faire l’achat de joueur et attendre un prochain tour pour jouer sa tactique plus forte.
- Elle va défausser son Titulaire, ainsi que ses remplaçants “P 1” et “Ar 1” pour acheter la carte **Joueur** “Danny Ainge”, qui est mise sur sa pioche.
- Elle n’achète aucune nouvelle carte **Tactique**.
- Enfin, elle va poser ses deux cartes **Tactique** de sa main sur son plateau **Terrain**.



NBA DECK-BUILDING – RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Voici l'état du plateau **Terrain** avant l'activation des tactiques :



Tactique offensive

Sophie active sa **Tactique** offensive “Base Offense Low Post”. La tactique a une **complexité** de **3**, et son équipe a un **niveau collectif** de **4**.

L'équipe a un total de **4** en compétence **Jeu Intérieur**.

Elle lance donc **4** dés jaunes, pour les résultats suivants : 4, 2, 0 et 0. Comme elle n'a que **3** en **Rebonds**, et son adversaire 5, elle ne peut pas relancer de dés.

Elle garde donc le **4** et le **2**, qu'elle pose dans sa zone “Dés offensifs”, les autres retournant dans la réserve.

Elle défausse ensuite la carte **Tactique** qu'elle vient d'activer.

Tactique défensive

Sophie active sa tactique défensive “Base Defense Switch”, pour laquelle elle a un niveau de collectif suffisant (4 pour 1).

Elle lance donc 3 dés beiges et 1 dé marron, et obtient respectivement : **2 bleu**, **2 bleu**, **3 jaune** et **1 jaune**.

Elle prend une carte **Fatigue**, relance le dé marron et obtient **3 bleu**.

Elle pose donc un dé beige et le dé marron affichant respectivement **2 bleu** et **3 bleu** dans sa zone “Dés défensif”.

La carte **Tactique** est défaussée.

NBA DECK-BUILDING - RÈGLES DU JEU COMPLÈTES

Fin de tour

Il reste à Sophie une carte **Joueur** "Remplaçant AF 2" en main. Elle décide de l'éliminer pour ne plus la repiocher. Elle est donc remise dans la boîte.

Elle pioche ensuite 6 nouvelles cartes.

Voici comment se présente son plateau et le marché à la fin de son tour :

