

Olive & Tom

Captain

Tsubasa

CLASSICO



LIVRET DE RÈGLES

UN JEU D'OLIVIER CAIRA

CASTELmore



CRÉDITS

© Bragelonne 2018

© 2001-2018 Yoichi Takahashi/Shueisha-avex-TV Tokyo
licensed by ENOKI FILMS through YUME



 **ENOKI FILMS CO., LTD.**



CASTELmore

Directeur artistique : Sébastien Lhotel

Cette publication *Olive et Tom* est adaptée de *Classico*, un jeu d'Olivier Caïra

Loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse

Imprimé en Pologne par Fabryka Kart

CASTELMORE

60-62, rue d'Hauteville – 75010 Paris

E-mail : info@castelmore.fr

Site Internet : www.castelmore.fr

MATÉRIEL



41 CARTES JOUEURS



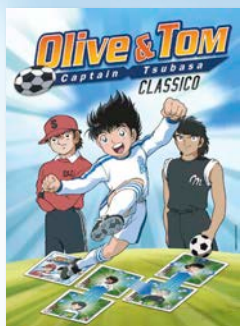
1 CARTE MATCH



5 DÉS BLANCS

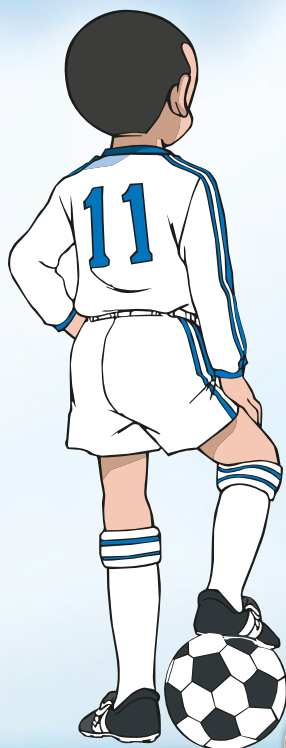


5 DÉS ROUGES



1 POSTER

ET CE LIVRET



CHAMPIONS DE FOOT

Chaque joueur constitue une équipe qu'il doit conduire au plus haut niveau. Pour cela, il ne suffit pas de recruter des footballeurs prometteurs, il faut aussi organiser son équipe afin qu'elle soit un collectif capable de faire circuler le ballon au mieux pour pouvoir marquer. Comme dans les épisodes d'*Olive et Tom*, vous allez jouer uniquement les temps forts des matchs : les occasions de but.

LES CARTES FOOTBALLEURS



CARTE MATCH

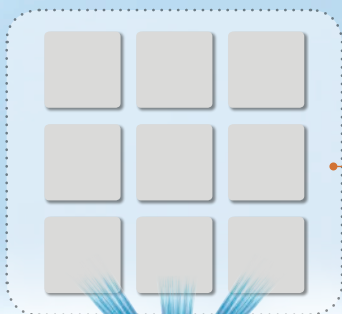
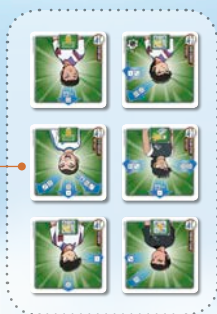
Lorsque cette carte est piochée, la phase de sélection s'achève.



PRÉPARATION

- ⊗ La partie inférieure de la boîte de jeu est disposée entre les joueurs de sorte que chacun soit en face d'un but représenté sur les flancs de cet objet. L'espace devant un but est appelé Terrain de jeu.
- ⊗ Chaque joueur réunit les dés d'une même couleur.
- ⊗ Les cartes Footballeurs sont réunies et mélangées pour constituer une pioche.
- ⊗ Chaque joueur pioche six Footballeurs et les dispose face visible à sa gauche. Cet espace est appelé Zone de sélection. Il ne doit pas contenir plus de six cartes à la fin d'une étape Sélection (voir plus loin).
- ⊗ La carte MATCH est glissée à mi-hauteur dans la pioche.

JOUEUR 1



ZONES DE SÉLECTION

Ces espaces ne peuvent jamais contenir plus de six cartes en fin de tour.



PIOCHE

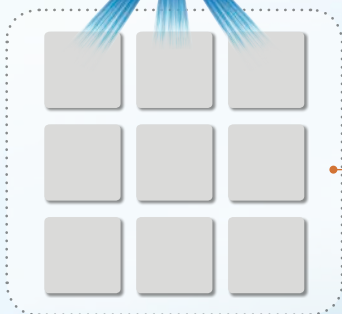


BOÎTE OUVERTE

DÉFAUSSE

TERRAINS DE JEU

Ces zones ne peuvent jamais contenir plus de neuf cartes.



JOUEUR 2

À deux joueurs, vous pouvez utiliser le verso du poster inclus dans cette boîte pour représenter les Terrains de jeu. Dans ce cas, ne disposez pas la boîte au centre de la table.

BUT DU JEU

Rempoter le troisième match.

Les règles qui suivent s'appliquent à deux joueurs. Une variante à quatre joueurs est présentée en page 12.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en trois matchs, chacun précédé d'une phase de sélection. Chaque joueur constitue une équipe de footballeurs jusqu'au moment de la convocation au match. Ce dernier est joué, puis une nouvelle phase de sélection a lieu avant le deuxième match. Enfin, après une dernière phase de sélection, le troisième match, appelé Classico, départage les deux équipes.

Quand la pioche est vide, les cartes défaussées sont mélangées, puis réunies face cachée afin de constituer une nouvelle pioche.

- 1) SÉLECTION 1'
- 2) MATCH AMICAL 1
- 3) SÉLECTION 2'
- 4) MATCH AMICAL 2
- 5) SÉLECTION 3'
- 6) CLASSICO

** À la fin de chaque Sélection, un joueur ne doit pas avoir plus de six Footballeurs au sein de chaque Zone de sélection. Il choisit quelles cartes rejoignent la défausse.*

LES SÉLECTIONS

Le plus jeune joueur commence la première phase de sélection. Au début des autres phases de sélection, le premier joueur est le perdant du match qui vient d'avoir lieu (ou celui qui avait pioché la carte MATCH en cas de match nul).

À tour de rôle, chaque joueur peut accomplir deux actions parmi les trois suivantes :

- a) **Entraîner** : Piocher une carte Footballeur, puis la déposer face visible dans sa Zone de sélection.
- b) **Acquérir** : Ajouter un Footballeur sur son Terrain de jeu depuis sa Zone de sélection.
- c) **Changement d'équipe** : Acheter un Footballeur à son adversaire afin de l'ajouter à son Terrain de jeu.

IMPORTANT ! Il est possible d'accomplir deux fois la même action.



Lorsque la carte MATCH est piochée grâce à l'action a), elle est écartée. Elle ne compte pas comme une action. Le joueur n'est pas obligé de piocher une autre carte. Il est en effet libre de se raviser et de choisir une autre action. Quoi qu'il en soit, il termine son tour après avoir pioché la carte MATCH et joué deux actions (voir ci-contre).

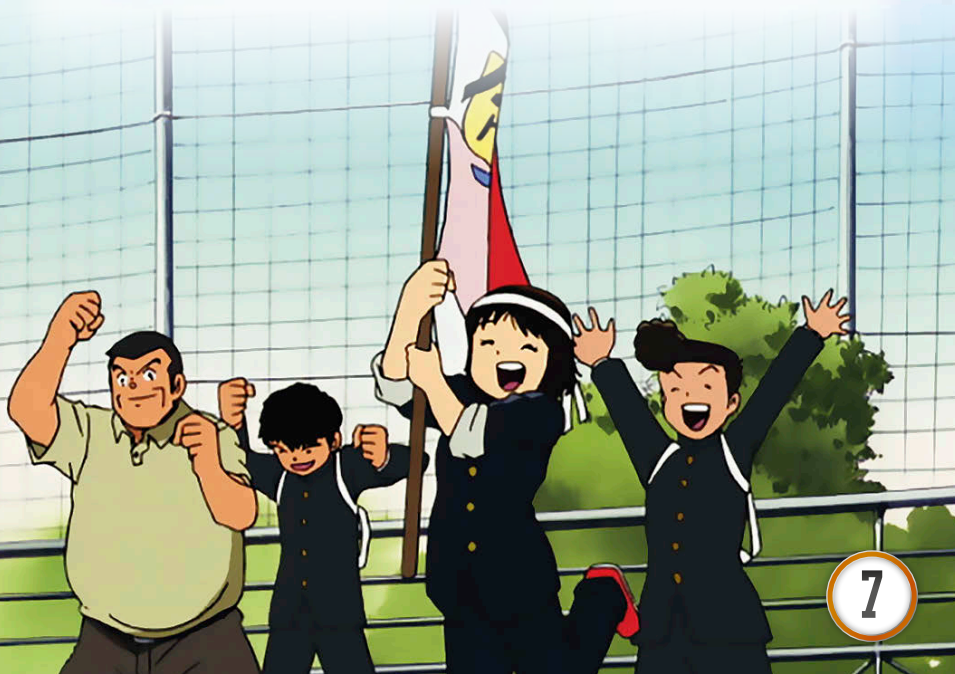


Acquérir : Chaque Footballeur a un prix. Pour l'ajouter à son Terrain de jeu depuis la Zone de sélection, il faut en effet défausser le nombre de cartes indiqué en bas à gauche de sa carte.

Changement d'équipe : Un Footballeur peut souhaiter rejoindre l'équipe adverse. Pour cela, le joueur qui souhaite l'acquérir doit donner à son adversaire qui possède ce Footballeur dans sa Zone de sélection le nombre de cartes indiqué et placer une autre carte dans la défausse. (Un joueur peut avoir recours à cette action dans le but de priver son adversaire d'un Footballeur même si ce dernier présente peu d'intérêt pour sa propre stratégie.)

IMPORTANT ! Toutes les cartes peuvent être défaussées, même les Footballeurs déjà présents sur le Terrain.

IMPORTANT ! Tout Footballeur qui rejoint le Terrain de jeu n'a pas de place définitive avant le début d'un match.



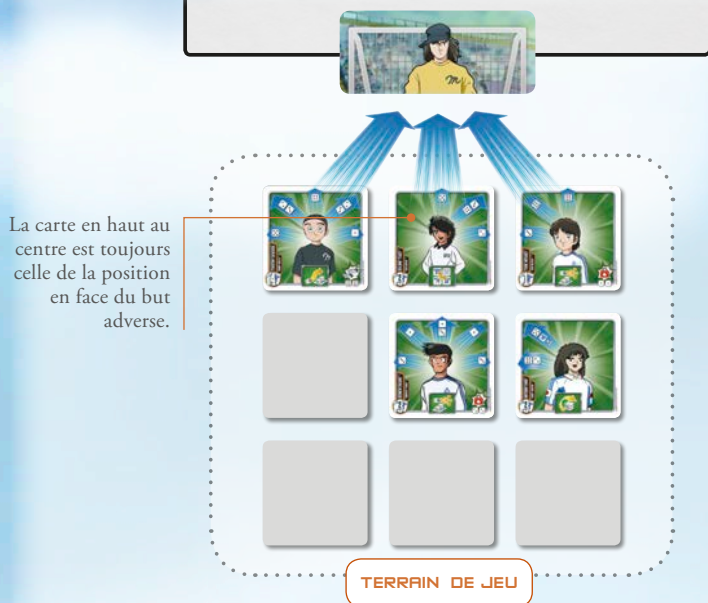
LES MATCHS

Un match amical se déroule en trois jets de dés par joueur. Le Classico se déroule en cinq jets de dés par joueur.

A) CHOISIR SA TACTIQUE

Chaque joueur organise librement ses cartes en damier sur son Terrain de jeu sur l'espace entre lui et la boîte de jeu. Ce damier ne peut pas être composé de plus de neuf cartes disposées en carré. Il n'est cependant pas nécessaire de remplir ces neuf positions. Chaque joueur est en effet libre d'élaborer le schéma tactique de son choix dans cet espace.

EXEMPLE DE SCHÉMA TACTIQUE



Toutes les cartes doivent être disposées de sorte que tous les Footballeurs aient le haut de tête vers la boîte de jeu. Tous sont donc orientés face au joueur.

IMPORTANT ! Il est possible de changer ses Footballeurs de place avant chaque jet de dés, y compris les cartes retournées à cause d'une blessure ou d'une chute (voir page 15).

B) ON JOUE !

Le joueur qui a tiré la carte MATCH lance ses dés le premier.

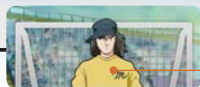
Certains résultats, les doubles, appellent l'application de règles particulières détaillées en avant-dernière page. Ces effets de jeu s'appliquent immédiatement.

Puis le joueur répartit **tous** les résultats obtenus sur les flèches de ses Footballeurs afin de former le plus long chemin possible jusqu'au but en face de lui. Chaque résultat de dé est une passe au Footballeur désigné par la flèche.

IMPORTANT ! Si aucun dé ne permet de tirer au but, le nombre de passes réalisées est zéro.

Une flèche portant deux faces de dé signifie que l'une ou l'autre des valeurs convient à une passe dans cette direction.

IMPORTANT ! Il est possible pour deux Footballeurs de jouer en « une-deux » (se passer le ballon l'un l'autre) mais chaque flèche ne sert qu'une seule fois et pour une seule passe.



But adverse

Seules ces trois directions permettent de marquer.



Quand le premier joueur a placé ses dés, son adversaire lance les siens, puis il résout les effets des doubles avant de disposer **autant de dés qu'il peut** sur les flèches de ses Footballeurs.

Les joueurs comptent ensuite le nombre de passes réalisées par leur équipe sur leur Terrain de jeu jusqu'au but.

- ⊗ En cas d'égalité, rien ne se passe : une carte de la pioche est placée face cachée au-dessus de la carte MATCH pour indiquer que cette occasion n'a rien donné.
- ⊗ Si un joueur a réalisé plus de passes que son adversaire, son équipe marque un **but** ! Une carte de la pioche est disposée face cachée près de la carte MATCH du côté de son équipe.

OCCASION

ON APPELLE OCCASION
LE DÉROULEMENT SUIVANT :

- 1) CHOISIR UNE TACTIQUE
- 2) LANCER LES DÉS
- 3) RÉSOUDRE LES ÉVENTUELS
EFFETS DES RÉSULTATS DOUBLES
- 4) DISPOSER LES DÉS SUR LES
ACTIONS DES JOUEURS
- 5) DÉTERMINER LA LONGUEUR
DES PASSES DE CHACUN AFIN
DE DÉTERMINER SI QUELQU'UN
MARQUE UN POINT.

FIN DE MATCH

Un match s'achève lorsque chaque joueur a réalisé au moins trois jets de dés (ou cinq en cas de Classico) et qu'il n'a plus de Temps additionnel à faire valoir (voir plus loin).

- ⊗ Le vainqueur pioche trois Footballeurs, puis il les dispose dans sa Zone de sélection.
- ⊗ Le perdant ne pioche aucune carte.
- ⊗ En cas de match nul, chaque joueur pioche un Footballeur.

Rappel : À ce moment du jeu, les Zones de sélection peuvent contenir plus de six cartes.

Enfin, quel que soit le score, les cartes Footballeurs utilisées pour tenir le décompte sont défaussées, puis la défausse est mélangée dans la pioche. La carte MATCH est ensuite glissée dans la nouvelle pile à mi-hauteur.

Une nouvelle phase de sélection a ensuite lieu si le match joué n'était pas le troisième.

Le vainqueur du troisième match remporte la partie même s'il avait perdu les deux premiers matchs. En cas d'égalité, le Classico se prolonge jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

EXEMPLE

Après cinq occasions, Isabelle est menée 2-1 par Maxime. Il demande un temps additionnel grâce à Akira.

Son adversaire l'emporte avec une attaque en quatre passes.

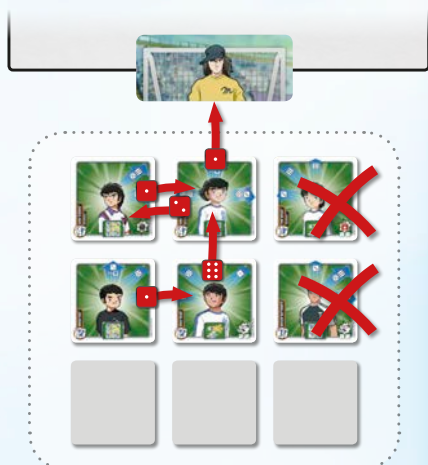
Isabelle lance ses dés :

: Taro Misaki est blessé ;

: Masashi Matsumoto chute, mais le reste de son équipe marque en cinq passes.

Ce but rapporte à Isabelle une carte grâce à Olivier Atton.

Match nul 2-2 : chaque Zone de sélection reçoit un Footballeur supplémentaire.



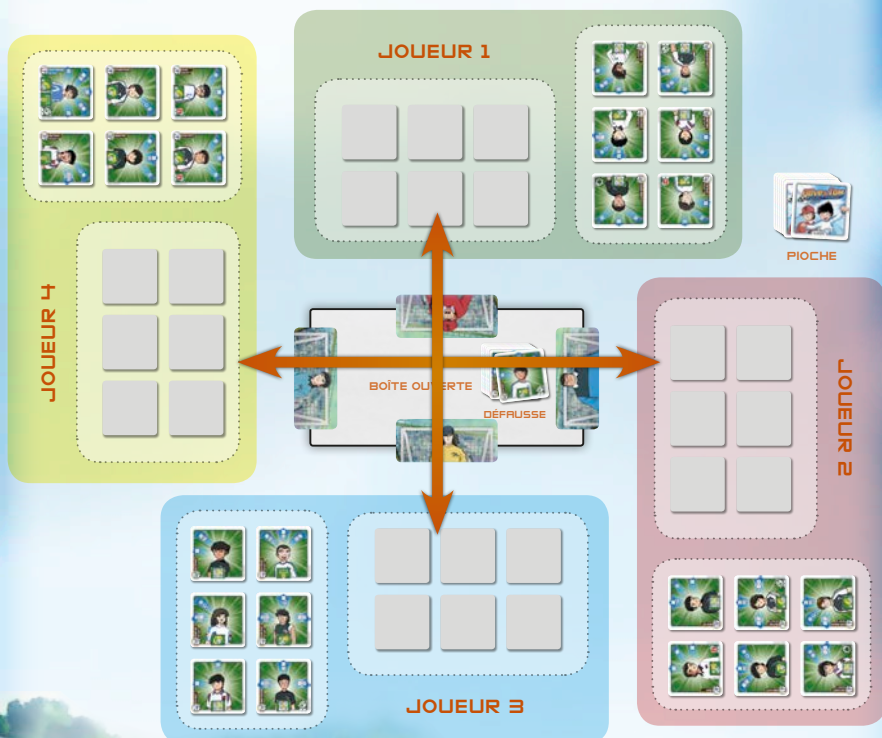
À QUATRE JOUEURS (VARIANTE)

Il est possible de jouer deux parties en parallèle. Au terme de deux matchs simultanés, les vainqueurs s'affronteront, tout comme les perdants. Ainsi, les deux dernières parties jouées permettront d'établir un classement des équipes constituées au cours des deux premiers matchs simultanés.

Pour ce faire, certains aménagements sont nécessaires.

- ⊗ Le Terrain de jeu des tactiques d'attaque est un rectangle de six cartes (voir ci-dessous).
- ⊗ Au terme du second match, les joueurs changent de place de sorte que le Classico voit l'affrontement des deux vainqueurs du premier match d'une part et des deux perdants d'autre part.
- ⊗ Les Footballeurs du second match sont conservés par les joueurs en fin de partie. Leurs cartes rejoignent le Terrain de jeu de leur propriétaire en début de troisième partie.

PARTIE À 4 JOUEURS - PREMIERS MATCHS



Les finales ne se jouent pas simultanément. Au début de ces deux ultimes matchs, aucune carte n'est ajoutée dans la Zone de sélection depuis la pioche. Les Footballeurs à disposition sont donc uniquement ceux présents sur le terrain au cours du précédent match.



Les perdants du second match jouent leur finale en premier sans pioche. Une fois ce match terminé, ils conservent les Footballeurs sur leur Terrain de jeu, puis la pioche pour la finale des gagnants est constituée avec les cartes restantes. La finale des gagnants peut enfin être jouée.

PARTIE À 4 JOUEURS - FINALE DES PERDANTS



PARTIE À 4 JOUEURS - FINALE DES GAGNANTS



Les Footballeurs restés dans les Zones de sélection lors la finale des perdants sont remis dans la pioche.



LE CLASSEMENT FINAL DE CES ÉQUIPES EST LE SUIVANT :

- 1) VAINQUEUR DU CLASSICO
- 2) PERDANT DU CLASSICO
- 3) GAGNANT DE LA FINALE DES PERDANTS
- 4) PERDANT DE LA FINALE DES PERDANTS



SHOOTS, BLESSURES ET EFFETS DE JEU

Voici la description de toutes les spécificités des cartes Footballeurs.



CHUTE : Si vous obtenez le double associé à ce signe, vous devez retourner la carte, sans pouvoir la déplacer. Ce Footballeur ne peut pas être sollicité pour l'occasion en cours. Dès que cette occasion est terminée, la carte est de nouveau utilisable.



BLESSURE : Si vous obtenez le double associé à ce signe, vous devez retirer cette carte et la placer face visible à droite de votre terrain. Ce Footballeur ne peut pas être sollicité pour l'occasion en cours. Si vous voulez le soigner pour les occasions suivantes, vous devez payer son coût en cartes comme s'il était dans votre Zone de sélection. Sinon, il revient sur votre Terrain de jeu à la fin du match. Il sera disponible pour le prochain match.



TEMPS ADDITIONNEL : Il est possible à chaque joueur de jouer une autre occasion au cours du match. Une seule occasion supplémentaire peut être jouée par carte portant ce signe. Plusieurs cartes dotées du Temps additionnel peuvent en revanche être sollicitées au cours d'un match.



BONUS : Si l'équipe marque un but, chaque flèche associée à ce signe sur laquelle un dé a été placé rapporte une carte dans la Zone de sélection.



RÈGLE AVANCÉE

Lorsque vous maîtrisez bien le jeu de base, introduisez les coups spéciaux qui font des héros d'*Olive & Tom* des footballeurs exceptionnels ! La première fois nous vous recommandons de ne jouer ces règles avancées **que lors du Classico**. Quand vous les maîtriserez, jouez-les y compris au cours des matchs amicaux. Chaque Footballeur a sur sa carte un pictogramme sur fond rouge. Pour activer un coup, la règle est simple : défaussez une carte de la Zone de sélection. Chaque Footballeur ne peut utiliser un coup spécial qu'une fois par occasion, mais vous pouvez combiner les coups de différents Footballeurs pour accomplir des exploits sportifs.



TACTIQUE

Ce Footballeur vous permet de relancer un dé de votre choix avant de résoudre les éventuels effets des résultats doubles.



BALLON EN CLOCHE

Ce Footballeur passe dans la direction de la flèche, mais la passe arrive sur le Footballeur situé une position plus loin (ou dans le but s'il tire tout droit depuis le centre de la position centrale en face du but).







BOULET DE CANON

Si ce Footballeur tire au but, ajoutez 1 au nombre de passes de l'occasion.



DRIBBLE

Vous pouvez poser deux dés au lieu d'un sur une flèche de ce Footballeur. Chaque dé compte pour une passe. Par exemple, pour une flèche , vous pouvez poser ,  ou .



PIVOT

Si au moins deux dés sont disposés sur ce Footballeur, ajoutez 1 au nombre de passes de l'occasion.



BALLON BROSSÉ

Ce Footballeur modifie la direction de sa passe de 45° vers la gauche ou la droite de la flèche. Dans ce cas, le ballon peut être exceptionnellement passé en retrait.



BINÔME DE CHOC

Si les Footballeurs sur le Terrain de jeu ont leurs noms sur un fond bleu, ils ont deux coups spéciaux et ils peuvent accomplir les deux pour le prix d'une seule carte. Si l'autre Footballeur n'est pas sur le Terrain, chacun de ces coups coûte le sacrifice de trois cartes.