



**COUNTER ATTACK**

**THE FOOTBALL STRATEGY GAME**

**RÈGLES**

# COUNTER ATTACK



## THE FOOTBALL STRATEGY GAME

### QUI A T'IL DANS LA BOITE?

- Les regles du jeu
- 2 Guides de demarrage rapide
- 1 Terrain de football
- 46 Cartes de footballeurs
- 4 cartes d'arbitres
- 22 Pions footballeurs
- 2 Pions ballon
- 2 gabarits de distance
- 4 cartons jaunes
- 4 cartons rouges
- 4 jetons blessures
- 2 des hexagonals
- 2 sabliers



VISITEZ [COUNTERATTACKGAME.COM](https://counterattackgame.com) SI VOUS SOUHAITEZ DES VIDÉOS TUTORIELLES ET DES PACKS DE CARTES ADDITIONNELLES.



ctrattackgame



**La tension nerveuse est palpable parmi les joueurs qui attendent dans le tunnel. Pas étonnant, quand on connaît les enjeux du match de ce soir !**

**Ils devront tous donner le meilleur d'eux-mêmes pour espérer l'emporter ce soir !**

## ***VOUS JOUEZ A COUNTER-ATTACK ET VOUS ETES L'ENTRAINEUR !***

Serez-vous capable de gérer la pression, et d'effectuer toutes les actions de jeu sur le terrain ?

Dans la chaleur du stade, vos choix tactiques s'avèreront-ils désastreux, ou réussirez-vous à vous tenir au plan de jeu établi, à passer, dribbler et marquer jusqu'à la victoire ?

Counter Attack est un jeu de stratégie footballistique pour deux joueurs. Apprendre les règles prend 30 mn. Les maîtriser est une autre histoire !

### ***DUREE D'UNE PARTIE***

La mise en place d'une partie de Counter Attack est d'environ 10 minutes. La durée idéale d'une partie est de 2 mi-temps de 45 minutes, comme un vrai match de football.

### ***BUT DU JEU***

La seule chose à faire est de gagner – Marquez plus de buts que votre adversaire ! Et comme dans la vraie vie, si vous faites match nul vous pouvez jouer des prolongations ou faire une séance de tirs aux buts.

# TABLE DES MATIERES

## **BIEN DEBUTER**

**1**

Votre équipe	2
Composer son équipe	4
Mettre à profit les talents de ses joueurs	5
Différentes formations de base	6
La zone d'influence	7
Le terrain/Le gabarit de distance	8

## **REGLES DE BASES**

**9**

Si vous êtes nouveau à Counter Attack	10
Que faire du ballon	11
La phase de mouvements	12
Faire une passe	14
Tacles & dribbles	16
Faute!	17
Tirs	18
Tir instantané	19
Dévier/Bloquer un tir	20
Jeu de tête	21
Le Gardien de but	23
Coups de pieds arrêtés	24

## **REGLES AVANCEES**

**27**

## **PROLONGATIONS**

**31**

Création de ligue	32
Parties rapides	33
Sauvegardez vos résultats	34
Remerciements	35

6  
EQUIPE

5  
DEBUTER

7  
DANS CETTE PARTIE NOUS ALLONS  
VOUS APPRENDRE A UTILISER VOS  
JOUEURS, VOUS FAMILIARISER  
AVEC LE MATERIEL DU JEU ET VOUS  
MONTRER QUELQUES FORMATIONS  
D'EQUIPE SUR LE TERRAIN.  
10  
2

# VOTRE EQUIPE

Un bon Coach (Entraîneur) doit posséder des sens tactique et stratégique affûtés, une bonne dose de chance, et une équipe de Footballeurs de qualité. Découvrons les joueurs qui formeront votre équipe

## CAPACITES DES FOOTBALLEURS DE CHAMP



Dans beaucoup de situations de jeu, c'est par un Jet de Capacité que vous déterminerez le succès ou l'échec d'une action entreprise.

### PACE (DEPLACEMENT)

La capacité Pace détermine le déplacement, en nombre d'hexagones, qu'un Footballeur peut faire lors d'une Phase de Mouvement.

### DRIBBLE & TACLE

Quand l'adversaire tente un tacle, votre capacité de dribble (+ jet de dé) est utilisée contre la capacité Tacle (+jet de dé) de votre adversaire

### HEADING (JEU DE TETE)

Utilisé lors d'un duel de la tête ou contre la capacité Saving (+jet de dé) du gardien de but pour marquer de la tête

### HIGH PASS (CENTRE)

Il faut un score (capacité+dé) de 8 ou plus pour réussir un centre

### RESILIENCE (RESISTANCE)

Quand votre joueur est blessé, lancer le dé. Si le dé est supérieur ou égal à la résistance de votre joueur, votre joueur est blessé

### SHOOTING (TIR)

Si votre capacité tir (+jet de dé) est supérieure à la capacité Saving (+ jet de dé) du gardien adverse, vous avez marqué un but !

**ZIMMER**  
**GERMANY**

Aerial Ability **5**  
 Dribbling **2**  
 Pace **4**  
 Resilience **6**  
 Saving **5**

**COUNTER ATTACK**

**RAFFO**  
**CHILE**

Leniency **3**

Following a foul, roll the dice. If the dice roll is equal to or higher than this Leniency value, the player receives a yellow card.

**COUNTER ATTACK**

## GARDIENS DE BUT

### **AERIAL ABILITY (SORTIE AERIENNE)**

Utilisé lors d'un duel après un centre réussi. Si votre adversaire gagne le duel, Il marque un but !

### **DRIBBLE**

Quand l'adversaire tente un tacle, votre capacité de dribble (+ jet de dé) est utilisée contre la capacité Tacle (+jet de dé) de votre adversaire

### **PACE (DEPLACEMENT) ET RESILIENCE (RESISTANCE)**

*Voir joueur de champ*

### **SAVING (SAUVETAGE)**

Voir la capacité Tir des joueurs de champ !

Si le Gardien gagne le duel, lancer à nouveau un dé pour déterminer le résultat – Soit un arrêt, soit un détournement en corner

## CAPACITES DE L'ARBITRE

### **LENIENCY (SEVERITE)**

La capacité Leniency de l'Arbitre évalue sa sévérité et si votre joueur prendra un carton après une faute.

Après une faute, lancer un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à la sévérité de l'arbitre, notée sur la carte, le joueur reçoit un carton jaune

# COMPOSER SON EQUIPE

Une équipe est composée de 16 Footballeurs : 1 Gardien de But, 10 Footballeurs de Champ et 5 remplaçants.

## GARDIEN DE BUT

Chaque Coach tire au hasard une carte de Gardien de But.

## JOUEURS DE CHAMP

Mélangez les cartes et placez-en 4 face visible. Vous en choisissez 1, votre adversaire en choisit 1 et ainsi de suite.

Recommencez cette séquence en inversant Coach 1 et Coach 2, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque Coach dispose de 15 joueurs de champ.

Déterminez quels Footballeurs seront titulaires et quels Footballeurs seront remplaçants. Placez-les sur les 11 emplacements situés sur les cotés du terrain.

## L'ARBITRE DU MATCH

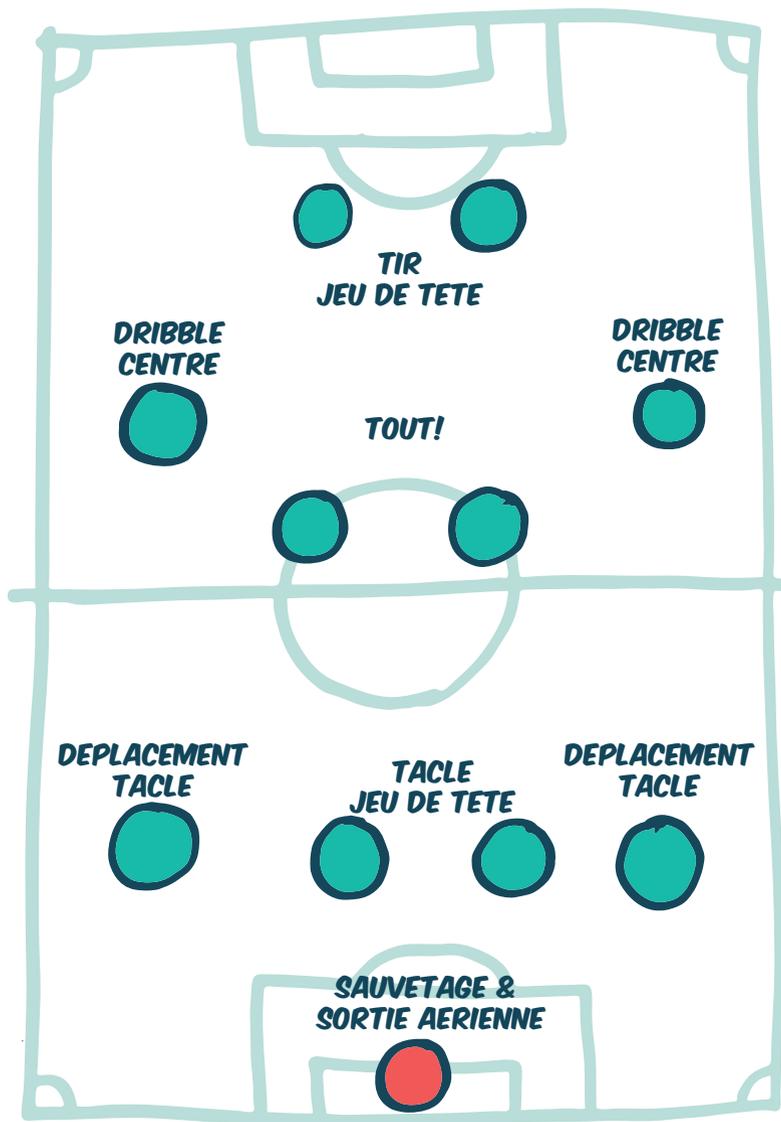
L'Arbitre du match est tiré au sort parmi les cartes d'Arbitre disponibles. Placer l'arbitre retenu face visible sur le coté du terrain.



Placez les Cartes de Footballeurs bien en haut de leur emplacement. Durant chaque Phase de Mouvement, vous pourrez ainsi décaler vers le bas les Cartes de Footballeurs au fur et à mesure de leurs déplacements. Vous éviterez ainsi de les déplacer 2 fois par erreur. Toutes les cartes de Footballeurs seront repositionnées en haut de leur emplacement à l'issue de la Phase de Mouvement.

## **METTRE A PROFIT LES TALENTS DE SES JOUEURS**

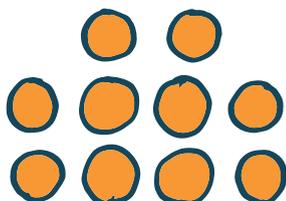
Le schéma ci-dessous vous indiquent quelles capacités sont primordiales aux différents postes clé de votre équipe. Vous êtes libres de vous en inspirer pour positionner au mieux vos Footballeurs sur le terrain



# DIFFÉRENTES FORMATIONS DE BASE

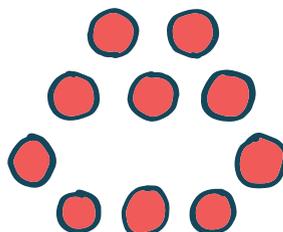
---

Vous pourrez également vous inspirer des modèles de formation proposés ci-dessous si vous n'êtes pas déjà un grand stratège footballistique.



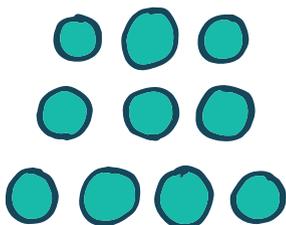
442

- + DENSITÉ FORTE ET HOMOGENE
  - RISQUE DE DÉBOURDEMENT AU CENTRE DU TERRAIN
- 



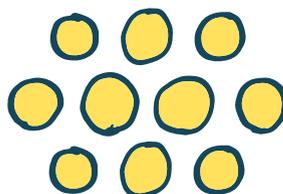
532

- + FORTE DENSITÉ EN DEFENSE
  - LARGES SECTEURS DELAISSES
- 



433

- + FORTE DENSITÉ EN MILIEU DE TERRAIN
  - FAIBLE OCCUPATION DU TERRAIN EN LARGEUR
- 

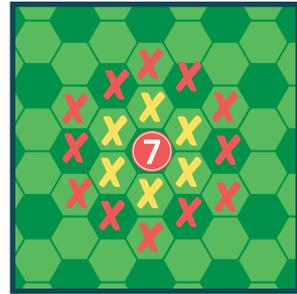


343

- + FORTE DENSITÉ EN ATTAQUE
- FAIBLESSE SUR LES FLANCS

# ZONE D'INFLUENCE

Dans Counter-Attack, la présence d'un Footballeur affecte ce qui se passe autour de lui, sur toute l'étendue de sa Zone d'Influence. Dans cet exemple le joueur **7** est défenseur.



## VOTRE JOUEUR

- . Aucun autre Footballeur ne peut traverser cet hexagone ou s'y arrêter
- . Une passe est interceptée si elle traverse cet hexagone
- . Si un tir traverse cet hexagone, lancé un dé, sur 5 ou 6 le ballon est dévié



## LA ZONE D'INFLUENCE DIRECTE

- . Sur le schéma, ce sont les 6 hexagones marqués d'une croix jaune.
- . si le Footballeur Actif traverse sa Zone d'Influence Directe, **7** parvient à le Tacler sur un Jet Naturel de 6+
- . si la trajectoire d'une Passe traverse sa Zone d'Influence Directe, **7** parvient à intercepter le ballon sur un Jet Naturel de 6+.
- . Si une tête est tentée sur l'un de ces hexagone, **7** peut participer au duel
- . si la trajectoire d'un tir traverse sa Zone d'Influence Directe, **7** parvient à dévier le ballon sur un Jet Naturel de 6+



## LA ZONE D'INFLUENCE ELARGIE

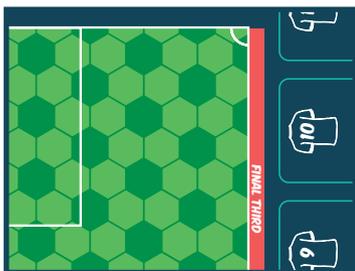
Sur le schéma, ce sont les 12 hexagones marqués d'une croix rouge.

EN DEFENSE COMME EN ATTAQUE :

**7** peut disputer de la tête un ballon qui retombe sur sa Zone d'Influence Elargie, en participant à un Duel Heading/Heading avec un **malus de -1**.

# LE TERRAIN

Le Terrain est composé d'un grand nombre d'hexagones. Durant le match, les Footballeurs se déplaceront d'un hexagone à l'autre pour faire des passes, tirer et marquer !



## LE TIERS FINAL (FINAL THIRD)

Si le ballon est dans un tiers final et que la phase de déplacement est terminée, tous les joueurs dans le tiers final opposé peuvent se déplacer gratuitement de 6 hexagones. L'équipe attaquante en premier

# LE GABARIT DE DISTANCE

Le Gabarit de Distance indique la distance jusqu'à laquelle vous pouvez effectuer une Passe, une Tête ou un tir. Placez son extrémité sur le centre de l'hexagone du Footballeur Actif.

Le Gabarit de Distance est aussi utilisé pour déterminer si votre Passe peut être Interceptée, ou si votre tir peut être Dévié. Référez-vous aux règles de passes et déviation pour en savoir plus !



Exemple : **11** est le Footballeur Actif (il a le ballon). Il veut faire une Standard Pass à **7**. Le Gabarit de Distance indique qu'une Standard Pass est possible. Il indique également que la trajectoire du ballon ne passe, ni sur un Footballeur Défenseur (blanc), ni par la Zone d'Influence de tout Footballeur Défenseur (blanc). La Passe ne peut donc pas être Interceptée.

6

# REGLES DE BASES

**LE FOOTBAL EST UN JEU SIMPLE,  
TOUT COMME COUNTER ATTACK.  
LISEE CETTE PARTIE POUR SAVOIR  
COMMENT PASSER, DRIBBLER, TIRER  
ET MARQUER**

10

2

## **SI VOUS ETES NOUVEAU A COUNTER ATTACK**

Counter-Attack est un jeu qui offre de très nombreuses possibilités.

**Il est préférable de s'y initier en n'utilisant que les règles de base, et d'introduire les règles avancées lors des parties suivantes.**

- Pour votre première partie, gardez auprès de vous le Guide de Démarrage Rapide,

Et durant la 1ère mi-temps :

- N'utilisez pas les sabliers,
- Utilisez les règles de bases, gardez les règles avancées pour votre prochaine partie
- Pour des astuces, cherchez les coupes

Utilisez toutes les autres règles!



### **L'ENGAGEMENT**

Avant le début du match, disposez tous vos Footballeurs dans votre moitié de terrain, chacun sur un hexagone différent. Vous pouvez les placer comme vous voulez mais si vous manquez d'inspiration, jetez un œil sur les formations standard présentées dans la section bien débiter.

Déterminez ensuite à pile ou face quelle équipe engagera la partie (et deviendra ainsi l'Equipe Active en début de match). Le Coach qui engage place un de ses Footballeurs sur le rond central. Placez le ballon sur ce Footballeur.

Avant l'engagement,

- Plusieurs Footballeurs de l'Equipe Active peuvent se trouver dans le rond central,
- Et aucun Footballeur de l'Equipe en Défense ne peut s'y trouver.

Les deux Coachs peuvent procéder à de petits réajustements de position de leurs Footballeurs. Le coup d'envoi est sifflé dès que les deux Coachs annoncent qu'ils sont prêts.

La partie commence obligatoirement par une Standard Pass (Passe Standard), faite vers n'importe quel hexagone du terrain.

# QUE FAIRE DU BALLON?

Le Footballeur Actif dispose de plusieurs options. Le tableau ci-dessous vous indique quelle Action de Jeu il peut entreprendre.

**SI VOTRE DERNIÈRE ACTION EN ÉTAIT UNE...**



**...VOTRE PROCHAINE ACTION PEUT ÊTRE L'UNE DE CES ACTIONS**



	phase de mouvement	passe standard	passe instantanée	centre	passe longue	jeu de tete	tir instantane	tir
tacle succès	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗
phase de mouvement	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓
passe standard	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗
passe instantanée	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗
centre	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
passe longue	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
jeu de tete	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗
devier	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗

# PHASE DE MOUVEMENT

Une Phase de Mouvement est très rapide sur le terrain de football.

L'Equipe en Attaque peut initier une Phase de Mouvement après n'importe quelle action, excepté un centre (High Pass). Une Phase de Mouvement peut succéder à une autre Phase de Mouvement.

Chaque Footballeur a une valeur dans la capacité Pace (Déplacement). Elle correspond au nombre maximal d'hexagones qu'il peut parcourir durant une Phase de Mouvement.

**Un Footballeur ne peut pas pénétrer sur un hexagone occupé par un autre Footballeur.**

Lors d'une Phase de Mouvement, suivez la séquence 4-5-2 en 3 étapes

**ETAPE 1** L'Equipe En Attaque déplace 4 de ses Footballeurs

**ETAPE 2** L'Equipe en Défense déplace 5 de ses Footballeurs

**ETAPE 3** L'Equipe En Attaque déplace 2 de ses Footballeurs parmi ceux qui n'ont pas bougé à l'étape 1, de 2 hexagones au maximum

Durant la Phase de Mouvement, si le Footballeur Actif passe dans la Zone d'Influence Directe d'un Footballeur défenseur, ce dernier peut lui subtiliser le ballon sur un Jet Naturel de 6+ .Ce Footballeur défenseur ne peut tenter ce geste qu'une seule fois durant cette Phase de Mouvement.

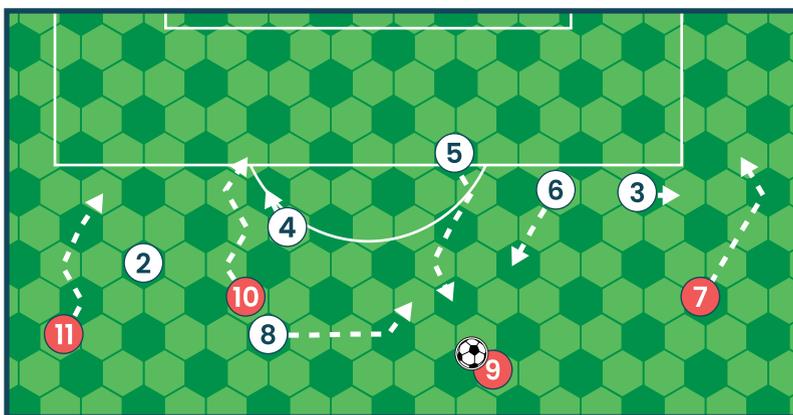


**MAINTENEZ LE RYTHME DU MATCH EN UTILISANT LE SABLIER POUR PRESSER CHACUN DES COACHS. SI LE SABLIER EXPIRE AVANT QUE LE COACH AIT DÉPLACÉ LE NOMBRE DE FOOTBALLEURS QU'IL DEVAIT DÉPLACER DURANT L'ÉTAPE, C'EST FINI.**

## ACTIONS DURANT LA PHASE DE MOUVEMENT

Durant une Phase de Mouvement, un Footballeur ne peut pas faire de passe

- Il faut attendre la fin de cette phase. Cependant, le Footballeur Actif peut effectuer un Snapshot (Tir Instantané) durant une Phase de Mouvement s'il pénètre dans la surface de réparation balle au pied.
- Si un Footballeur Défenseur atteint la Zone d'Influence Directe du Footballeur Actif, il peut tenter de le Tacle. Mettez le sablier en pause durant ce Duel.
- Si ce Tacle est réussi, la possession du ballon change de camp, et la Phase de Mouvement prend fin immédiatement.



Etape 1 : **Coach** déplace **11, 10 et 7** selon leurs capacités de Mouvement (Pace).  
Il déplace également un 4ème Footballeur non visible sur le schéma.

Etape 2 : **Coach** déplace maintenant les Footballeurs **8, 4, 5, 6 et 3**.

Il met ainsi **10 et 7** en position de hors-jeu. Aucun Footballeur blanc n'est suffisamment proche de **9** pour tenter de lui prendre la balle par un Tacle.

Etape 3 : A présent, Coach peut déplacer 2 Footballeurs supplémentaires de 2 hexagones au plus.  
Ces 2 footballeurs ne doivent pas s'être déplacés au préalable durant la phase de mouvement.

# FAIRE UNE PASSE

Le Gabarit de Distance permet de déterminer quel type de Passe est possible. Placez l'extrémité du gabarit directement sur le pion du Footballeur Actif, et pointez-le dans la direction dans laquelle vous voulez passer le ballon.

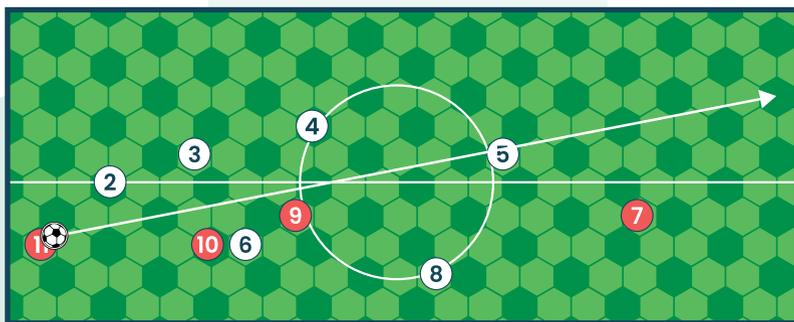
Il y a trois types de passe dans les règles de base :

## **STANDARD PASS (PASSE STANDARD)**

La Standard Pass est adressée au ras du sol. Cette passe ne peut pas traverser l'hexagone occupé par un footballeur (voir zone d'influence). Si la trajectoire du ballon passe dans la zone d'influence d'un défenseur, le défenseur peut tenter une interception en faisant 6 sur un jet de dé.

## **LONG BALL (PASSE LONGUE)**

Une Long Ball peut être faite vers n'importe quelle hexagone sur le terrain, mais elle ne peut pas atterrir à moins de 5 hexagones de l'un de vos coéquipiers. Continuez par une Phase de mouvement. L'équipe attaquante se déplace en premier. Cependant, si un adversaire est à 1 hexagone du joueur effectuant la passe et directement sur la trajectoire du ballon, la passe ne peut pas être faite.



**11** fait une longue passe de l'autre côté du terrain. Le ballon ne peut pas atterrir à moins de 5 hexagones d'un coéquipier. L'équipe rouge se déplace en premier lors de la phase de mouvement suivante. **7** atteindra le ballon avant **5**, mais il lui faudra 2 phases de mouvement

## HIGH PASS (CENTRE)

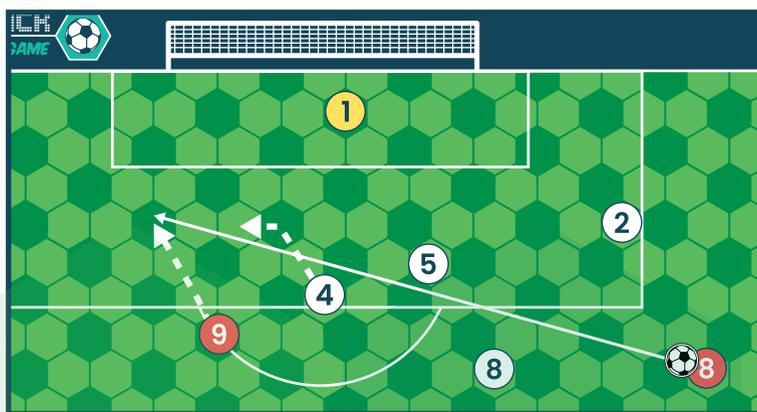
À l'aide du gabarit e distance, déterminez où vous souhaitez passer. Placer le ballon sur cet hexagone. Si votre adversaire est à moins de 1 hexagone du joueur faisant la passe, et directement sur la trajectoire du ballon, la passe ne peut pas être faite. Après un centre, chaque équipe peut repositionner 1 joueur jusqu'à 3 hexagones. Les joueurs sont prêts pour une tête. Si le centre est envoyé dans la Surface de réparation, le gardien de but peut également se déplacer de 1 hexagone. Lancez un dé et ajoutez la capacité « high pass » de votre joueur.

Un score de 8+ est nécessaire pour réussir.

**Si le centre est réussi**, tous les joueurs à portée peuvent se disputer le ballon.

**Si le centre est raté, le ballon va au défenseur le plus proche de l'hexagone visé.** S'il y a plusieurs défenseurs possibles, le ballon va vers celui le plus proche du but et il doit maintenant disputer le ballon avec l'attaquant. Les adversaires peuvent disputer le ballon s'ils sont à portée.

(Voir la partie « comment faire une tête »).



**8** veut faire un centre vers **9**. **Coach** désigne l'hexagone ciblé. Il déplace ensuite **9** de 3 hexagones. **Coach** déplace à présent **4** de 3 hexagones. **4** ne peut pas atteindre **9**, mais peut se rapprocher suffisamment pour lui disputer le ballon de la tête, avec un malus de -1. L'Entraîneur Rouge lance un dé et ajoute la capacité « High pass » de **8**. S'il obtient un résultat de 8+. La High Pass est donc réussie. **9** et **4** se disputent maintenant le ballon de la tête lors d'un Duel « Heading/Heading ».

# TACLES & DRIBBLES

Un tacle est un duel entre Défenseur et Attaquant. Un tacle peut être tenté si un défenseur se trouve à 1 Hexagone du porteur de balle pendant la phase de mouvement.



- En cas de nul, chaque joueur relance le dé
- Si le défenseur fait 1 à son jet de dé, l'attaquant peut demander une faute ou continuer de jouer

**Si le résultat de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur**, le tacle est manqué. L'attaquant peut déplacer son joueur dans hexagone autour du défenseur. Plusieurs défenseurs peuvent tenter un tacle lors de la même phase de mouvement.

**Si le résultat du défenseur est supérieur à celui de l'attaquant**, la possession de balle change de joueur. Le défenseur peut choisir d'inverser sa position avec celle de l'attaquant ainsi tacle. La phase de mouvement se termine et le jeu continue

**LE TACLE N'EST PAS OBLIGATOIRE, LE DÉFENSEUR PEUT TRÈS BIEN CHOISIR DE REPLACER SON JOUEUR POUR TENTER UNE INTERCEPTION OU BLOQUER UN TIR. SI L'ATTAQUANT, PAR LA SUITE, ENTRE DANS LA ZONE D'INFLUENCE DU DÉFENSEUR, CELUI-CI PEUT TENTER DE VOLER LE BALLON EN FAISANT 6 SUR UN JET DE DÉ. CE DÉFENSEUR N'A QU'UNE SEULE CHANCE DE TENTER UN TEL GESTE DURANT CETTE PHASE DE MOUVEMENT.**



# FAUTE!

**Un Footballeur Défenseur commet une Faute sur un Jet Naturel de 1 lors d'une tentative de Tacle.**

AVANTAGE ou COUP FRANC/PENALTY

Lorsqu'une Faute est commise sur son Footballeur Actif, le Coach Attaquant doit choisir :

- de ne pas interrompre le jeu, en poursuivant son mouvement (l'arbitre laisse l'avantage),

**OU**

- de réclamer un Coup franc/Penalty ( voir « coups de pieds arrêtés » ).

Si le Coach Attaquant choisit de ne pas interrompre le jeu, on déterminera quand-même :

- si le Footballeur Défenseur fautif reçoit un Avertissement,
- et si le Footballeur Attaquant est blessé.

## **BLESSURE**

Lorsqu'une Faute est commise, le Footballeur Actif subit une Blessure sur un Jet Naturel supérieur ou égal à sa valeur de Resilience (Résistance).



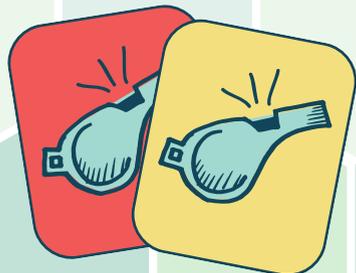
Placez un jeton « Blessure » sur sa Carte de Footballeur. Son Coach pourra le remplacer par un autre Footballeur lors d'un arrêt de jeu.

La capacité Pace (Mouvement) d'un Footballeur blessé est réduite de 2 pour le reste du match.

## **AVERTISSEMENTS**

Un Footballeur Défenseur ayant commis une Faute reçoit un Carton Jaune sur un Jet Naturel supérieur ou égal à la valeur de Leniency (Sévérité) de l'arbitre. Placez un marqueur Carton Jaune sur la carte du Footballeur.

Un 2ème Carton Jaune équivaut à un Carton Rouge, et l'exclusion définitive du Footballeur sanctionné. Son équipe finira le match avec un Footballeur de moins.



# TIRS (SHOOTS)

Le Footballeur Actif peut tirer au but (Shoot) s'il est à distance de tir du but adverse (utilisez le Gabarit de Distance).

Tous les tirs sont considérés comme cadrés.

Les Footballeurs Défenseurs peuvent Bloquer ou Dévier un tir (voir le § Dévier/Bloquer un tir).



Une tentative de Tir est résolue par un Duel « Shooting/Saving » entre le Footballeur Actif et le Gardien de But adverse.

## MODIFICATEURS

Le Footballeur Actif subit un malus de -1 lors du Duel Shooting/Saving

- en cas de Tir Lointain (Tir tenté hors de la surface de réparation),
- ou
- en cas de Snapshot (Tir Instantané) (voir le § Snapshot).

Si le tir a lieu depuis l'extérieur de la surface de réparation, le gardien adverse peut se déplacer d'un hexagone avant de tenter une parade.

## RESOLUTION

- Le malus maximal applicable a un tir est de -2.
- En cas d'égalité, le duel est rejoue
- Si le footballeur actif remporte son duel, un but a ete marque!

Si le gardien de but remporte son duel, relancez un de :

**LE BALLON EST DÉTOURNÉ EN CORNER**



**LE GARDIEN DE BUT A CAPTE LE BALLON**



## RELANCE DU GARDIEN

Si le Gardien de But a capté le ballon, le jeu est mis en pause et la possession du ballon change de camp. La relance du Gardien de But suit la séquence suivante :

1. tous les Footballeurs présents dans chacun des 2 Tiers Finaux du Terrain peuvent effectuer un déplacement gratuit de 6 hexagones, en commençant par l'équipe du Gardien de But.
2. puis le Gardien de But peut relancer le jeu en envoyant le ballon sur l'hexagone de son choix, mais pas dans le Tiers Final opposé (c'est trop loin, même pour Oliver Kahn).
3. puis chaque Coach peut déplacer un de ses Footballeurs de 3 hexagones (pendant que le ballon est en l'air).
4. Si un Footballeur Défenseur est suffisamment proche du point de chute du ballon (c'est à dire à 1 ou 2 hexagones), il peut disputer cette relance de la tête.  
Le jeu reprend donc par un Duel « Heading/Heading » (voir le § Heading).

Si aucun Footballeur Défenseur n'est suffisamment proche, le Footballeur Attaquant ciblé par la relance devient le nouveau Footballeur Actif, qui peut reprendre le jeu par une Tête (Header) ou par une Phase de Mouvement.

# TIR INSTANTANE

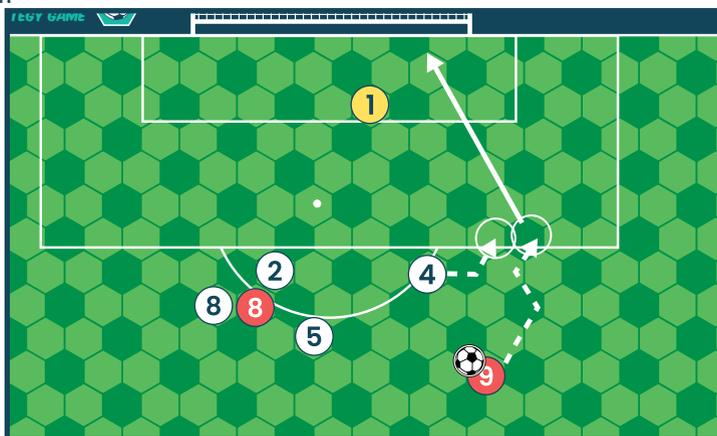
Un Tir instantané privilégie la surprise à la précision.

Le Footballeur Actif peut tenter un tir instantané :

- Pendant une Phase de Mouvement, s'il rentre balle au pied dans la Surface de Réparation (les hexagones à cheval sur la Surface de Réparation étant ici considérés comme en faisant partie),
- ou immédiatement après une Passe, que le Footballeur Actif soit situé dans ou hors de la Surface de Réparation.

Résolution :

1. Le Footballeur Actif annonce un Tir Instantané
2. Le Coach en Défense peut déplacer un Footballeur en Défense de 2 hexagones au plus. Voir section dévier/bloquer un tir
3. Le Tir Instantané est résolu normalement, par un Duel Shooting/ Saving, mais avec un malus de -1 au résultat de Tir du Footballeur Actif.



**9** est le Footballeur Actif. Il entre balle au pied dans la surface de réparation.

Comme **9** évite la Zone d'Influence Directe de **4**, **4** ne peut pas tenter de Tacle.

**9** tente un Tir Instantané.

Avant la résolution du Tir Instantané, **Coach** choisit de déplacer **4** et de le rapprocher de **9** pour tenter de bloquer le tir.

# DEVIER / BLOQUER UN TIR

Un Footballeur Défenseur peut tenter Dévier/Bloquer un Tir :

- Sur un Jet Naturel de 5+ si le Footballeur Défenseur se trouve sur la trajectoire du Tir,
- Sur un Jet Naturel de 6 si le Footballeur Défenseur se trouve à 1 hexagone de la trajectoire du ballon.

Un tir non dévié continue sa trajectoire.

Si le ballon est Dévié, le Coach en Défense lance à nouveau le dé.



**LE BALLON EST DÉVIÉ VERS LE BUT. SURPRISE, LE GARDIEN DE BUT L'ARRÊTE SUR UN JET NATUREL DE 6. SINON, C'EST LE BUT BÊTE.**



**LE BALLON EST DÉVIÉ EN CORNER**



**LE BALLON EST DÉVIÉ EN CORNER**



**LE BALLON EST DÉVIÉ VERS LE FOOTBALLEUR ATTAQUANT**

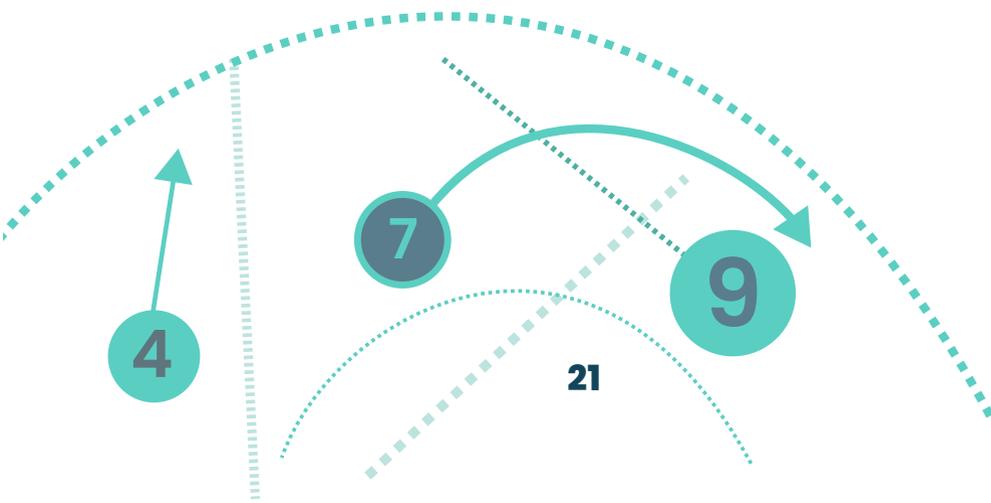


**LE BALLON EST DÉVIÉ VERS LE FOOTBALLEUR DÉFENSEUR**



**LE BALLON RESTE DANS LES PIEDS DU FOOTBALLEUR**

Dans tous les cas, si plusieurs footballeurs sont à égale distance du ballon, le ballon va vers celui le plus près du but.



# HEADING (JEU DE TETE)

Une High Pass (Centre) ou un Corner DOIT être suivi d'une tête. Utilisez le gabarit de distance pour voir jusqu'où le ballon peut aller. Il n'y a pas de limites aux nombres de joueurs des deux camps pouvant participer à la réception du ballon, à condition de respecter les règles de proximité par rapport au point de chute.

- Les joueurs situés à 1 Hexagone peuvent tenter une tête
- Les joueurs à 2 Hexagones peuvent tenter une tête **avec un malus de -1 sur le jet de dé**

Les gardiens de but peuvent également tenter d'attraper le ballon s'ils sont assez près en utilisant leur capacité « aerial ability » (sortie aérienne). En cas de loupé du gardien, le but est marqué!



## MARQUER DE LA TETE

Un Tir de la tête ne peut pas être bloqué ou intercepté par un Footballeur Défenseur. Si l'attaquant gagne son duel sur le défenseur, le gardien de but lance le dé pour tenter un arrêt. L'attaquant ne relance pas son dé.

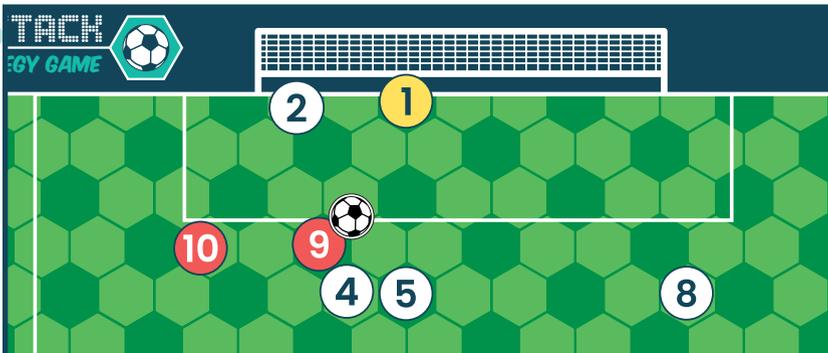
## PASSE DE LA TETE

Une passe de la tête ne peut pas être interceptée. 2 passes de la tête ne peuvent pas se succéder.

Si le défenseur gagne le duel de la tête, le ballon est repoussé. Utilisez le gabarit de distance pour voir jusqu'où le ballon peut aller. Il n'est pas possible d'intercepter le ballon. L'équipe qui a gagné le duel de la tête est maintenant l'équipe attaquante.

## APRES UNE TETE

Les Footballeurs qui ont disputé le ballon de la tête ne peuvent pas participer à la Phase de Mouvement qui suit immédiatement.



Exemple :

Une High Pass (Centre) a été adressée avec succès à **9**.

**4** peut disputer le ballon de la tête.

**5** et **10** peuvent eux aussi disputer le ballon de la tête, mais avec un **malus de -1** parce qu'ils sont à 2 hexagones du ballon **2** est trop loin pour disputer le ballon de la tête.

Si le duel est remporté par **9** ou par **10**, la tête est cadrée avec succès.

Le Gardien de But **1** doit maintenant tenter d'arrêter le ballon, lors d'un duel Heading/Saving.

L'attaquant ne relance pas de dé : il conserve le résultat qui lui a permis de remporter le duel de tête et le compare au résultat du Jet de parade obtenu par le Gardien de But **1**.

Si le Gardien de But **1** perd le duel, un but est marqué.



# LE GARDIEN DE BUT

---

Même si vous l'utiliserez principalement pour tenter des arrêts ou pour intercepter des Centres adverses, vous pourrez également déplacer votre Gardien de But lors d'une Phase de Mouvement, et lui faire effectuer des Dribbles et des Passes.

## PLACEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le Gardien de But peut plonger jusqu'à 3 hexagones sur sa ligne de but quand il tente un arrêt. Au-delà de cette portée, le Gardien de But ne peut pas arrêter un Tir.

## SORTIE AERIENNE

Quand l'Equipe en Attaque effectue une High Pass (Centre) dans la Surface de Réparation, le Gardien de But peut s'immiscer dans le duel Heading/Heading qui oppose les Footballeurs en Attaque et les Footballeurs en Défense :

- avec sa capacité Aerial Ability (sortie aérienne) , si la High Pass retombe à 1 hexagone ou moins de lui.
- avec sa capacité Aerial Ability et avec **un malus de -1** si la High Pass retombe à 2 hexagones de lui.

Si c'est un Footballeur Attaquant qui remporte le duel, un but est marqué : Le Gardien de But s'étant loupé sur sa sortie aérienne, il n'est plus sur sa ligne de but et ne peut donc pas tenter d'arrêt.

Si c'est le Gardien de But qui remporte le duel, le jeu reprend comme si un arrêt avait été effectué (voir le § Tirs).

## INTERCEPTER UNE PASSE

Le Gardien de But peut intercepter une passe comme n'importe quel autre Footballeur.

Si la trajectoire du ballon passe directement sur son hexagone, le Gardien de But l'intercepte automatiquement.

Si la trajectoire du ballon passe à une case de son hexagone, le Gardien de But l'intercepte sur un Jet Naturel de 5 ou 6.

## DRIBBLE

Votre Gardien de But peut dribbler comme n'importe quel autre Footballeur. Ce n'est pas toujours avisé, comme un célèbre Gardien de But français pourra en témoigner.

# COUPS DE PIED ARRETES

## **CORNER**

Si un Corner a été sifflé, choisissez un Footballeur pour le tirer et placez-le sur le point de corner. Chaque Coach peut ensuite repositionner 6 de ses Footballeurs, le Coach en Attaque en premier. Les Footballeurs repositionnés peuvent être placés n'importe où.

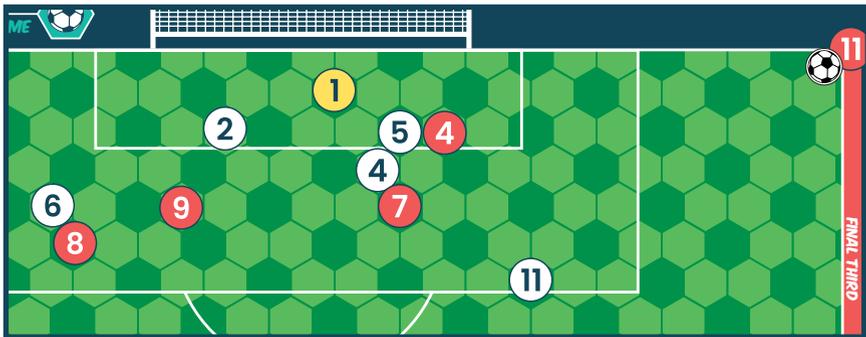
Un Corner est joué :

Soit comme une High Pass (un Centre) :

L'hexagone visé doit être situé dans la Surface de Réparation, sans restriction de distance. Une tête doit être tentée à la suite

Les Corners sont toujours réussis.

Soit comme une Standard Pass (passe standard) :  
Voir Règle pour les passes standard



Coach a obtenu un Corner. Il choisit **11** pour le tirer, et repositionne 6 Footballeurs. Coach repositionne également 6 Footballeurs.

Dans cet exemple, tous les Footballeurs rouges sont marqués de près, sauf **9**.

Si le Corner était tiré comme une High Pass adressée à **9, 2** pourrait lui disputer le ballon de la tête, mais avec un **malus de -1**.

Notez que si le Centre était adressé à **4, 5** et **6** pourraient tous deux lui disputer le ballon de la tête (mais avec un **malus de -1** dans le cas de **4**).



**VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉS DE DÉPLACER 6 JOUEURS !**

## COUP FRANC OU PENALTY?

Si une faute est commise (voir les sections « Tacle » et « Fautes ») dans la Surface de Réparation, le manager attaquant peut choisir de jouer l'avantage ou d'obtenir un pénalty.

Les hexagones se trouvant à cheval sur la ligne de la Surface de Réparation sont considérés comme des hexagones de la Surface de Réparation.

En cas de pénalty, les deux Coachs repositionnent tous leurs Footballeurs. Seuls le Footballeur tireur du pénalty et le Gardien de But peuvent se trouver dans la Surface de Réparation.

Un pénalty est résolu par un duel entre le Footballeur tireur du Pénalty et le Gardien de But MAIS le Gardien de But doit obtenir un score supérieur de 2 points pour réussir à l'arrêter.



## **COUP FRANC**

Si une faute est commise (voir les sections Tackle et Fautes) hors de la Surface de Réparation, un Coup Franc est sifflé.

Le Coach en Attaque choisit le Footballeur qui le tirera et le place dans l'hexagone où la faute a été commise.

Le ballon est placé sur ce joueur. Chaque entraîneur replace ses joueurs comme lors d'un corner

Les 2 Coachs repositionnent leurs Footballeurs selon les mêmes règles que lors d'un Corner.

Attention, au moins 2 hexagones libres doivent séparer tout Footballeur Défenseur du ballon.

Un Footballeur attaquant peut tirer un coup franc :

- Comme une Passe,
- Ou comme un Tir

Si l'attaquant choisit de tirer directement au but (dans le respect des distances de tir), effectuez un Jet de Tir :

- sur un résultat est inférieur à 9, le coup franc est cadré, mais tout Footballeur Défenseur situé sur sa trajectoire peut tenter de bloquer/dévier le ballon (voir la section Dévier/ Bloquer).
- sur un résultat de 9 ou +, le Coup Franc est cadré. Aucun Footballeur Défenseur ne peut bloquer ou dévier le ballon. Le Gardien de But tente alors un arrêt (voir la section « Tirs »).

Le Gardien de But peut maintenant tenter d'arrêter le Coup Franc (voir le § Tirs)

**HORS-JEU** Un Footballeur peut se retrouver en position de hors-jeu à Counter-Attack. C'est-à-dire derrière le dernier défenseur en allant vers le but attaqué

Dans ce cas, le jeu est arrêté et l'équipe adverse bénéficie d'un Coup-Franc, qui sera tiré à l'emplacement du Footballeur hors-jeu.

**REPLACEMENTS** Un manager peut effectuer un changement à l'occasion d'un Arrêt de Jeu (Corner, Coup-Franc, Pénalty, ou après qu'un But a été marqué).

Un Footballeur qui est sorti pour être remplacé, ne peut pas rentrer en jeu pour le match en cours.

Le joueur entrant prend la place et le numéro du joueur sortant.

6

# RÈGLES AVANCÉES

**VOUS AVEZ INTÉGRÉ LES BASES DU JEU IL EST  
TEMPS DE PASSER LA VITESSE SUPÉRIEURE**

**CES RÈGLES AVANCÉES DONNERONT PLUS DE  
PROFONDEUR A VOS PARTIES  
DE COUNTER ATTACK ESSAYEZ-LES!**

8

2

## TIR NON CADRÉ

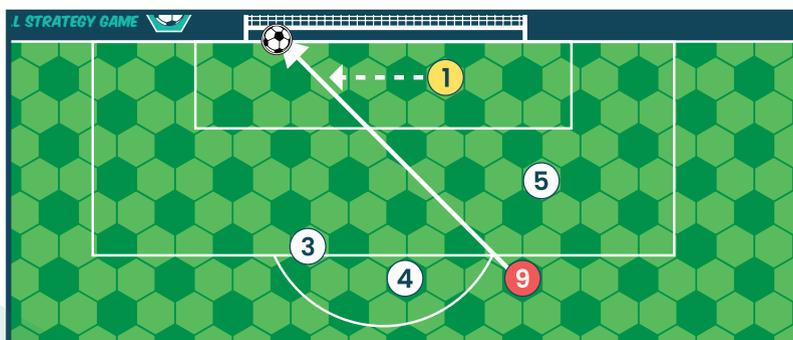
Si un Jet Naturel de 1 est obtenu lors d'un tir, ce dernier est automatiquement non cadré. Il peut cependant encore être dévié par un Footballeur Défenseur situé sur la trajectoire du ballon.

Si le ballon n'est pas dévié, le jeu reprend par un dégagement du Gardien de But. Les deux Coachs peuvent déplacer leurs Footballeurs comme si le Gardien de But avait capté le ballon.

## HABILITE DU GARDIEN DE BUT

Dans les Règles de Base, il est dit que le Gardien de But peut plonger le long de la ligne de but, pour arrêter un Tir, et ce jusqu'à 3 hexagones.

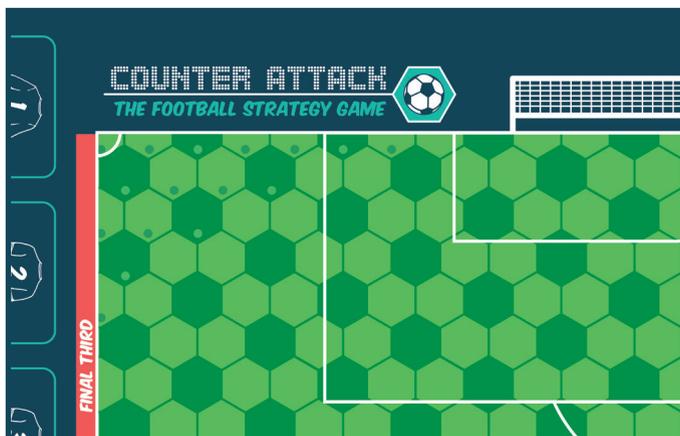
Règle Avancée : si le gardien de But tente d'arrêter un Tir dont la trajectoire passe sur l'hexagone le plus éloigné (la 3ème case), le Gardien de But subit **un malus de -1** lors de son Duel Saving/Shooting (ou Saving/Heading).



Exemple : **9** Tir sur le côté gauche du But. La trajectoire du Ballon traverse la ligne de But à 3 hexagones du Gardien de But. Le gardien de But **1** peut plonger pour tenter de l'arrêter, mais avec **un malus de -1**.

## TIR EN ANGLE DIFFICILE

Sur le terrain certaines positions de tir sont rendues difficile par l'angle. Tirer depuis un Hexagone marqué d'un petit cercle est possible mais avec **une pénalité de -1** sur le dé.



## PASSE INSTANTANÉE (FIRST-TIME PASS)

Une First-Time Pass peut être utilisée pour perforer une défense compacte, avec le risque qu'un défenseur puisse se déplacer pour l'intercepter :

Une First-Time Pass :

- ne peut être tentée qu'après une Standard Pass (Passe Standard)
- est toujours une passe courte (voir le Gabarit de Distance).

Après une First-Time Pass, chaque Coach peut déplacer un de ses Footballeurs d'un hexagone.

Une First-Time Pass peut être interceptée par un Footballeur Défenseur:

- sur un Jet Naturel de 5 ou 6 s'il s'est déplacé sur la trajectoire de la First-Time Pass,
- ou sur un Jet Naturel de 6 s'il s'est déplacé à une distance d'un hexagone de la trajectoire de la First-Time Pass.

## CORNERS

Dans les règles avancées, les corners ne sont pas toujours précis. Un centre peut être tenté vers n'importe quel hexagone de la surface de réparation mais il faut suivre la règle de précision et d'imprécision pour un centre (High Pass)

## TACLE PAR DERRIÈRE

Si un défenseur tente un tacle par derrière, un jet de dé de 1 ou 2 est considéré comme une Faute.

Vérifiez que l'attaquant fait face au but adverse. Il y a 2 Hexagones considérés comme étant "derrière" l'attaquant.



La croix blanche indique les hexagones derrière chacun des joueurs rouges.

L'équipe rouge tire vers le but en haut. La flèche blanche montre où regardent les joueurs rouges.

## S'ARRACHER

Durant une Phase de Mouvement, un Footballeur peut s'arracher (puiser dans ses ultimes ressources) et se déplacer ainsi d'un hexagone supplémentaire.

Ce faisant, il risque cependant de se blesser : un Footballeur qui s'arrache se blesse sur Jet Naturel de 1, 2 ou 3.

Placez sur lui un jeton de blessure et réduisez son attribut Pace (Mouvement) de 2 points pour le reste du match.

Un Footballeur blessé ne pourra plus utiliser ce mouvement supplémentaire.



3

# PROLONGATIONS

4

**SI VOUS DESIREZ CREER UN  
TOURNOI DE COUNTER ATTACK,  
CETTE SECTION VOUS DONNERA  
QUELQUES CONSEILS**

**COUNTER ATTACK PEUT EGALEMENT  
ETRE JOUER EN PARTIE RAPIDE.  
LISEZ LA SUITE POUR SAVOIR  
COMMENT**

9

# **CREATION DE LIGUE**

**Vous pensez être le meilleur Tacticien ? Pourquoi ne pas créer une ligue ou un tournoi avec d'autres joueurs de CounterAttack ? Voici quelques idées pour vous aider à commencer.**

## **EQUIPES**

Chaque entraîneur draft une équipe unique de 16 joueurs. C'est la même équipe pour tous les matchs.

Si vous avez besoin de plus de joueurs, allez sur **counterattack.com** pour les packs d'extension et télécharger les options.

## **CONSERVEZ LES BLESSURES DES JOUEURS D'UN MATCH A L'AUTRE**

Pour chaque joueur blessé, lancez un dé.

Sur un résultat de 1 à 4 le joueur manque un nombre de match égal au résultat du jet de dé

Sur un résultat de 5 à 6 le joueur est rétabli pour le prochain match  
De la même manière les cartons jaunes et les rouges se conservent d'un match à l'autre.

Un joueur ayant reçu 3 cartons jaunes manque le match suivant

Un joueur ayant reçu 1 carton rouge manque le match suivant

## **MARCHE DES TRANSFERTS**

Les joueurs inutilisés sont disponibles sur le marché des transferts, dans lequel chaque entraîneur peut recruter. Définissez la valeur de ces joueurs et autorisez les entraîneurs à "acheter" selon les points gagnés en ligue

## **STRUCTURE DE LA LIGUE/TOURNOI**

Convenir d'une structure pour votre ligue ou votre tournoi. Affrontez-vous chaque équipe 2 fois - A domicile et extérieur ?

Jouez vous sur 6 mois ou en marathon 48 Heures ?

## **MATCH A DOMICILE ET EXTERIEUR**

Simulez l'avantage des matchs à domicile en boostant les caractéristiques des joueurs

L'équipe qui reçoit obtient 6 points bonus temporaires à dépenser en boostant les caractéristiques de ces joueurs.

Ne dépasser pas une caractéristique au delà de 6

# **PARTIES RAPIDES**

Nous avons choisi quelques courts scenarios pour jouer à Counter Attack. Essayez-les, faites votre expérience, et dites-nous ceux que vous préférez sur [counterattackgame.com](http://counterattackgame.com)

## **INFERIORITE NUMERIQUE 30 MINUTES**

L'équipe adverse mène 2-0 à 30 mn de la fin de match, mais elle est en infériorité numérique de 2 joueurs. Retirer 2 joueurs au hasard de l'équipe adverse. Va-t-elle résister et gagner le match, ou arriverez vous à renverser la vapeur avant la fin du chrono ?

Commencez avec un dégagement du gardien de l'équipe à 11 joueurs. Chaque équipe positionne ses joueurs comme elle veut.

---

## **LE BUT A L'EXTERIEUR 45 MINUTES**

C'est la mi-temps du match retour d'un grand match européen. Vous avez gagné le match aller 1-0 et perdez 1-0. Il reste 45 mn pour arracher le nul. Vous jouez à l'extérieur ce qui veut dire que le nul 1-1 vous donne la victoire.

Est-ce que votre adversaire défendra pour vous empêcher de marquer, ou essayerat'il de marquer un 2° but ?

Allez vous être prudent et attendre la faille pour marquer ?

---

## **DEFENSE VS ATTAQUE 30 MINUTES**

Dans cette entraînement typique, l'équipe attaquante possède 7 joueurs et l'équipe défensive en possède 5 (plus un gardien)

Piochez vos joueurs. L'équipe attaquante débute en possession de la balle

L'équipe attaquante essaye de marquer autant de buts que possible en 30 mn, pendant que la défense essaye de dégager le ballon au-delà de la ligne médiane. L'équipe attaquante donne le coup d'envoi

---

## **HAUT VS BAS 2 HEURES**

Piochez la meilleure équipe pour un joueur et la plus mauvaise pour l'autre. Jouez 60 mn d'affilé puis rejouez de même en inversant les équipes. Comptabilisez vos buts à la façon d'un match aller-retour en incluant la règle des buts à l'extérieur (la meilleure équipe joue à domicile)



# **UN GROS MERCI A ...**

---

## **...NOS CONTRIBUTEURS SUR KICKSTARTER**

Sans votre aide financière, Counter Attack n'aurait jamais été aussi loin!

## **...NOS SUIVEURS SUR TWITTER, INSTAGRAM & FACEBOOK**

Nous voulons exprimer notre gratitude à tous ceux qui nous ont supporté sur les réseaux sociaux sans votre aide financière. Vos tweets, partages et j'aime nous ont aidé à promouvoir le jeu dans le monde entier.

## **...NOS AMIS**

Votre enthousiasme pour Counter Attack a été inébranlable, même pour ceux qui n'aime pas le football ! Spéciale dédicace à Roddy McNutty, Louise Peterkin, Adam Gilbert, Andrew Robbie, Marco Meloni, Mark Taylor et Allan Mill.

## **...LA FAMILLE**

A tous les enfants, nous voulons vous remercier pour votre patience, tandis que nous étions assis de longues heures devant nos écrans, et pour avoir jouer au jeu avec nous.

A notre Fratrie - Merci d'avoir pris le temps d'apprendre à connaître le jeu. C'est bon de savoir que vous êtes avec nous

A nos parents - Merci d'avoir supporté le projet. Nous avons appris beaucoup tout au long du projet et nous pensons que vous aussi !

Et pour finir, nous nous remercions. On l'a fait !!

*Yours  
Rachel & Colin*

**COUNTER ATTACK**

**THE FOOTBALL STRATEGY GAME**





*COUNTER ATTACK © WEBSTAR GAMES 2019*