

Auteur :
Corne van Moorsel
Illustrateur :
Christof Tisch

BASKET BOSS



Nombre de joueurs : 2-5 Durée : 50 minutes Âge : 10-100

CONTENU

- 1 plateau principal
- 35 joueurs de basket + 2 tuiles Blessure
- 24 trophées et 5 médailles
- 36 pièces «Baskos»
- 4 spécialistes
- 5 plateaux d'équipe
- 5 barres de saisons
- 5 disques
- une feuille d'autocollants avec 5 logos d'équipes et 10 marqueurs «saison»

- AVANT LA PREMIÈRE PARTIE**
- Collez les 5 logos sur les 5 disques.
 - Repliez les extrémités des 5 barres de saison sur elles-mêmes. (1)
 - Collez les marqueurs "Saison" autour des côtés pliés. (2)

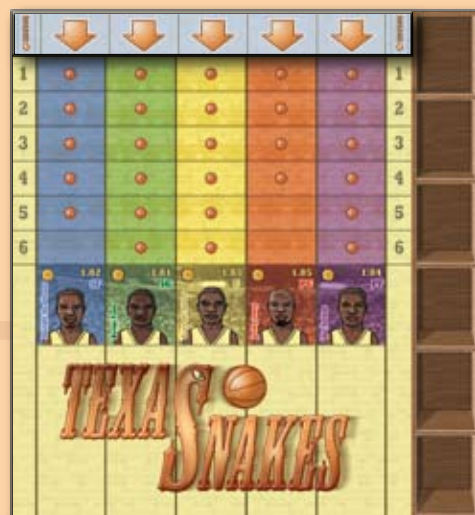


LA LIGUE MONDIALE

Une nouvelle ligue de basketball a été créée. Chaque saison, les managers d'équipe peuvent améliorer leur équipe en achetant de bons joueurs sur le marché des transferts. Constituez la meilleure équipe !

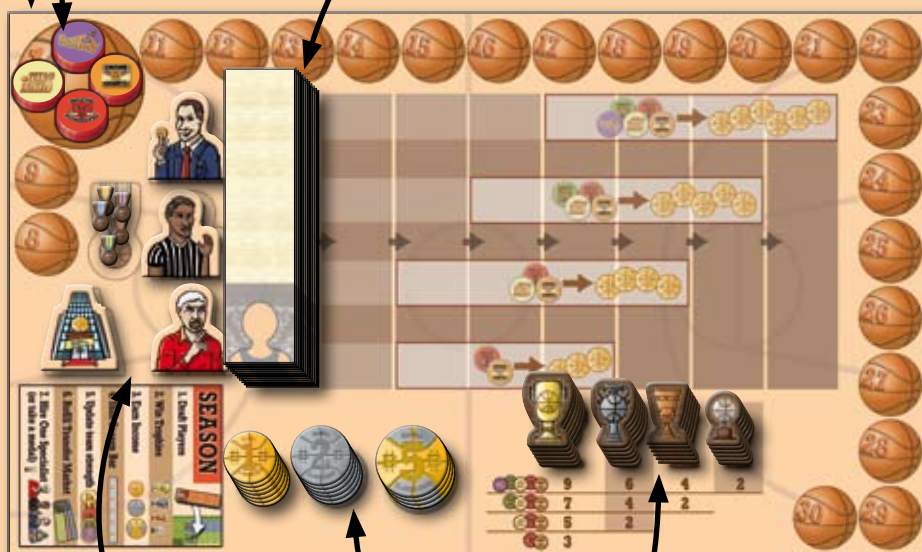
PRÉPARATION

- Chaque participant prend le **plateau d'équipe** de son équipe préférée. Désormais, on les appelle «équipe» ou «manager» (le terme «joueur» est utilisé pour les joueurs de basket).
- Donnez à chaque équipe une **barre de saisons**. Placez-la en haut de votre plateau d'équipe, juste au-dessus de la première saison.
- Donnez à chaque manager **11 millions de Baskos**. (l'argent de l'équipe est toujours visible).
- Placez le **plateau principal** au centre de la table. Sur ce plateau, placez :



➔ Les **logos des équipes** participantes sur la **case 10** de la piste de force.

➔ Mélangez les **35 joueurs** et les **2 tuiles Blessure** ensemble. Faites-en une pile face cachée.



- ➔ Créez le **marché des transferts** (exemple : page 15) : retournez une tuile de la pile pour la placer face visible sur la première case, puis une autre tuile sur la deuxième case, et ainsi de suite. Le placement continue jusqu'à ce que ces tuiles montrent plus de millions (pièces sur les images des joueurs) qu'il y a d'équipes en jeu. En outre, le nombre maximum et minimum de tuiles (en comptant les tuiles Blessure) est :
 S'il y a **5 équipes** : minimum 4 et maximum 7 tuiles
 S'il y a **4 équipes** : minimum 3 et maximum 6 tuiles
 S'il y a **3 équipes** : minimum 2 et maximum 5 tuiles
 S'il y a **2 équipes** : minimum 2 et maximum 4 tuiles

➔ Les **4 spécialistes** et les médailles sur leurs emplacements.

➔ Les pièces restantes en 3 piles (de 1, 2 et 5 millions de Baskos) sur les images correspondantes, pour former le **stock de Baskos** (l'argent est illimité).

➔ Les **trophées** sur leurs emplacements :
 S'il y a **5 équipes**, placez tous les trophées.
 S'il y a **4 équipes**, ne placez que les trophées d'or, d'argent et de bronze.
 S'il y a **3 équipes**, ne placez que les trophées d'or et d'argent.
 S'il y a **2 équipes**, ne placez que les trophées d'or.

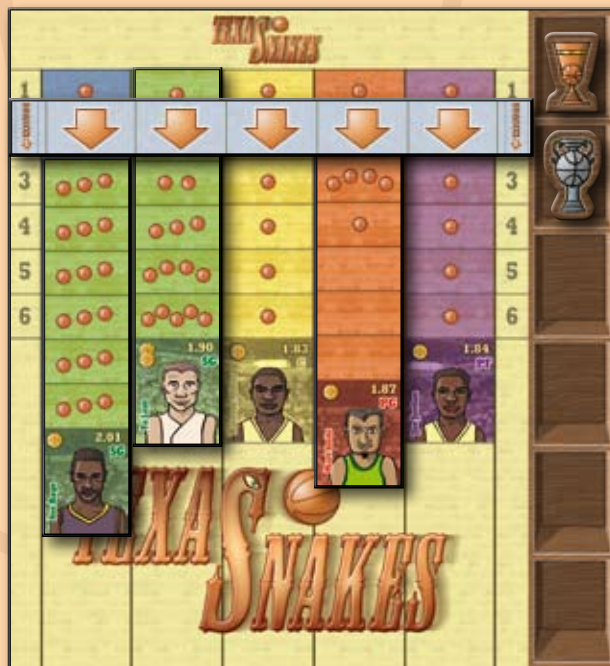
JOUEUR

La **valeur** de chaque joueur, de sa première à sa sixième saison, est indiquée par 0 à 5 ballons de basket. La couleur de fond indique de quel **type** de joueur il s'agit. Les pièces indiquent les **revenus** qu'il rapporte à votre équipe lors de chaque saison. Enfin, le nombre indique sa **taille**.

C'est la saison 3. Les «Texas Snakes» viennent d'acheter Ave Rage, qui vaut 3 à chaque saison (3 ballons de basket).

L'autre arrière (fond vert) est Ta Lent, un jeune joueur prometteur qui s'améliore chaque saison. Le meneur (fond rouge) est à la fin de sa carrière.

Si vous ne le remplacez pas avant la saison 5, sa valeur sera et restera 0.



ARMOIRE À TROPHÉES

Les meilleures équipes de chaque saison remportent les trophées de la saison. Votre objectif est de remporter les meilleurs trophées au cours de vos 6 saisons en tant que manager d'équipe.

Lors de la première saison, les «Texas Snakes» ont fini troisièmes, et seconds lors de la deuxième saison. Ils ont donc remporté un trophée de bronze et un trophée d'argent.

ÉQUIPE

Votre formation de 5 joueurs détermine la force de votre équipe. Elle est égale à la valeur actuelle des 5 joueurs, plus le nombre de types de joueurs différents.

Au cours de la saison 3 (cf. la flèche sur le plateau de l'équipe), la force des «Texas Snakes» est de 15 : 3+2+1+4+1 ballons de basket (valeurs des joueurs) plus 4 types de joueurs (4 couleurs).

SAISON

Chaque saison est composée de 7 phases, qui se déroulent comme indiqué ci-après.

1. RECRUTEMENT DES JOUEURS

A. Enchérissez pour un joueur

Les managers enchérissent d'abord pour le premier joueur du marché des transferts. Chaque saison, le manager le plus grand commence à enchérir, en misant au moins 1 million de Baskos, ou passe. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les managers **surenchérisse**nt ou passent, jusqu'à ce que tous les managers sauf un aient passé. (Placez votre enchère au-dessus de votre plateau d'équipe, de manière à ce que tout le monde puisse voir qui participe encore à l'enchère) Le joueur ayant fait l'enchère la plus haute remporte l'enchère et la paie au stock de Baskos.

B. Ajoutez le nouveau joueur à votre équipe

Placez la tuile de ce nouveau joueur dans une de vos 5 colonnes de joueurs. Le haut de la tuile (c'est-à-dire la première des 6 cases de saisons) doit être **adjacent à la barre de saisons** (et pas plus bas !). La nouvelle tuile recouvre le joueur indiqué sur votre plateau (ou un joueur que vous avez acheté précédemment) – le joueur recouvert ne fait plus partie de votre équipe et a été remplacé par votre nouveau joueur.

C. Déplacez votre logo sur la piste de force

Déplacez votre logo de manière à ce qu'il indique la **force actuelle** de votre équipe.

L'enchère suivante commence par le joueur suivant sur le marché des transferts. Le manager situé à gauche de celui ayant remporté l'enchère commence la nouvelle enchère. Chaque manager peut participer à chaque enchère. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que le marché des transferts soit vide. Si personne n'enchérit sur un joueur, il est retiré du jeu.



Le manager des Girafes a recruté le joueur ci-dessus lors de la première enchère de la première saison. Il place la tuile sur son plateau d'équipe pour remplacer son ailier (bleu). Le nouveau joueur a une force de 3 au lieu de 1, donc la force des Girafes monte de 10 à 12.



Mettez d'abord aux enchères la tuile placée en premier.

2. ATTRIBUTION DES TROPHÉES

Une fois que tous les joueurs ont été mis aux enchères, les forces des équipes sont connues pour cette saison.

Les trophées d'or, d'argent, de bronze et de cristal sont attribués aux équipes selon leur **position sur la piste de force**. En cas d'égalité, la meilleure équipe est celle avec le **joueur le plus grand**. En cas de nouvelle égalité, ces équipes à égalité ne remportent aucun trophée. (Les joueurs achetés sont tous de tailles différentes.)

Placez chaque trophée que vous remportez dans votre armoire à trophées.

Lors de la première saison, une équipe avait une force plus grande que les Girafes et toutes les autres équipes avaient une force inférieure. Cette deuxième place rapporte aux Girafes un trophée d'argent cette saison.



3. COLLECTE DES REVENUS

Chaque équipe gagne autant de **millions de Baskos** qu'il y a de pièces représentées **sur ses cinq joueurs actuels**. Certains joueurs rapportent 2 millions par saison (joueurs spectaculaires), certains 0 (joueurs sans éclat) et certains 1.



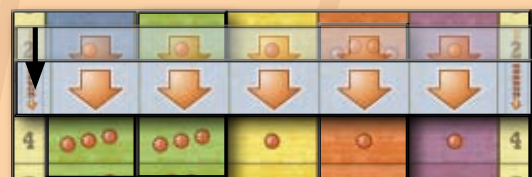
Le revenu pour cette équipe est de $1+2+1+1+1 = 6$ millions de Baskos.

4. DÉCALAGE DE LA BARRE DE SAISONS

Déplacez chaque barre de saisons **d'une saison vers le bas**, de manière à ce que les 5 flèches indiquent la valeur des joueurs lors de la prochaine saison.

Si un joueur a maintenant une valeur de 0 (aucun ballon), vous devez le retourner face cachée, pour indiquer clairement que ses pièces et sa couleur de fond ne comptent pas non plus.

Deux des joueurs imprimés sur le plateau de votre équipe ont une valeur 0 lors des saisons 5 et 6. Si vous ne les remplacez pas, masquez-les (par exemple avec un joueur face cachée) pour indiquer clairement qu'ils ne rapportent plus rien.



C'était la saison 3. En décalant la barre de saisons d'une saison vers le bas, vous faites pointer les flèches sur les valeurs des joueurs lors de la nouvelle saison : la saison 4.

5. DÉPLACEMENT DU LOGO

Ajustez la position de votre logo sur la piste de force, conformément à la valeur de **force actuelle** de votre équipe (en comptant le point de l'arbitre).

Dans l'image ci-dessus, les joueurs ont pour valeurs 3, 3, 1, 1 et 1 (ballons de basket)

avec 4 types de joueurs différents (4 couleurs). Ceci fait une force de $9+4=13$ sur la piste de force.



6. REMPLISSAGE DU MARCHÉ DES TRANSFERTS

Retournez des **joueurs** face visible à partir de la pile, comme indiqué dans «PRÉPARATION». (Si la pile est épuisée, ce qui peut se produire lors de la dernière saison, continuez avec la phase 7.)



Roo Kie est un jeune joueur très talentueux. Il n'a aucune valeur la première saison, mais il aura une valeur lors de saisons ultérieures, donc il n'est pas retourné face cachée ; sa couleur (jaune) est prise en compte lors du calcul de la force de votre équipe.

S'il y a 3 managers d'équipes dans la partie, vous retournez des tuiles face visible jusqu'à ce qu'il y ait 4 ou 5 pièces sur les joueurs. Le marché des transferts est composé de 4 nouveaux joueurs cette saison.

7. RECRUTEMENT D'UN SPÉCIALISTE



(OU MÉDAILLE)

Prenez un des 4 spécialistes ou une médaille. L'équipe la moins forte choisit en premier, puis la deuxième moins forte, et ainsi de suite. Exemple : Les Texas Snakes et les Girafes sont tous deux derniers sur la piste de force. Le joueur le plus grand des Snakes mesure 2,08m, et celui des Girafes 2,17m. Les Snakes sont donc plus faibles et choisissent en premier.

(Dans le cas particulier où les joueurs les plus grands des équipes de même force mesurent tous 1,85m, le manager le plus grand choisit d'abord.)

Chaque spécialiste (et la médaille) ne peut être choisi qu'une seule fois par saison. Placez le spécialiste à côté de votre tableau d'équipe, ou la médaille dans l'armoire à trophées. Lors des saisons suivantes, vous pouvez conserver votre spécialiste actuel, en prendre un à une autre équipe ou sur le plateau, ou prendre la médaille. Si vous prenez le spécialiste d'une autre équipe, vous devez payer 1 million de Baskos au stock de Baskos. Si vous prenez un nouveau spécialiste ou la médaille, vous devez replacer votre ancien spécialiste, si vous en avez un, sur le plateau.

LES 4 SPÉCIALISTES (Vous pouvez lire ce paragraphe lors de la première phase 7.)

• Arbitre :

L'Arbitre **augmente la valeur de votre équipe de 1**. En outre, il résout les **égalités** pour remporter les trophées (au lieu de considérer la taille des joueurs des équipes à égalité). À force égale, l'équipe avec l'Arbitre remporte le meilleur trophée. Si d'autres équipes ont la même force, elles peuvent tenter de corrompre l'Arbitre pour obtenir le meilleur trophée, en misant des Baskos simultanément – la mise la plus haute l'emporte (en cas d'égalité de mise, on utilise la taille du plus grand joueur entre les équipes à égalité). La moitié de la mise gagnante (arrondi au million de Baskos supérieur) va à l'équipe de l'Arbitre, l'autre moitié au stock de Baskos. Si 3 ou 4 équipes sont à égalité, les mises suivantes déterminent qui obtient les trophées suivants.

QUAND ? Une fois que tous les managers ont choisi un spécialiste ou la médaille, si l'Arbitre est allé à une nouvelle équipe, la force de cette équipe avance de 1 sur la piste. L'équipe qui perd l'Arbitre perd un point sur la piste de force. L'arbitre ne résout les égalités que pendant la phase 2 (Attribution des trophées).



• Agent de joueurs

L'Agent de joueurs vous aide pendant le marché des transferts. Pour recruter un nouveau joueur, vous pouvez surenchérir en proposant **le même montant** que la meilleure enchère actuelle ; en outre, si vous remportez une enchère, vous **payez 1 million de Baskos de moins** que votre enchère.

QUAND ? Uniquement pendant la phase 1 (Recrutement des joueurs). Il ne joue aucun rôle pour éviter les blessures ou corrompre l'Arbitre.



Vous avez l'Agent de joueurs et la meilleure enchère actuelle par un autre manager sur un nouveau joueur est 4 millions de Baskos. Vous misez 4 millions de Baskos (vous devez les avoir pour le faire) – c'est suffisant pour surenchérir. Si aucune autre équipe ne surenchérît, vous recrutez le joueur pour un million de moins, donc vous payez 3 millions de Baskos.

• Entraîneur

L'Entraîneur aide vos joueurs à se développer plus rapidement. Il leur fait atteindre le niveau qu'ils devraient normalement atteindre à la saison suivante. Choisissez un ou plusieurs joueurs de votre équipe et décalez-les d'**une case de saison vers le haut** sous la barre des saisons (pas dans la direction opposée !). Ajustez votre position sur la piste de force en conséquence.

QUAND ? Après que tous les managers ont choisi un spécialiste (ou une médaille), choisissez quels joueurs de votre équipe sont affectés par l'entraîneur. Vous pouvez également entraîner les joueurs que vous achetez en phase 1 (Recrutement des joueurs) en les plaçant une case plus haut que la normale (cette décision doit être prise immédiatement après l'achat).



• Banquier :

Le Banquier vous donne des **intérêts** sur l'argent que vous avez économisé – jusqu'à 4 millions de Baskos par saison.

QUAND ? Après la phase 2 (Attribution des trophées), vous comptez votre argent et recevez les intérêts indiqués ci-contre.



Si vous avez économisé :

2 ou 3 millions	➔ vous gagnez	1 million d'intérêts
4 ou 5 millions	➔ vous gagnez	2 millions d'intérêts
6 ou 7 millions	➔ vous gagnez	3 millions d'intérêts
8 millions ou plus	➔ vous gagnez	4 millions d'intérêts

MÉDAILLES

Si vous choisissez une médaille, cela signifie que vous avez participé à un petit tournoi lors de l'intersaison. Chaque médaille vaut **1 point** lors du décompte final.



BLESSURES *(Vous pouvez lire ce paragraphe lorsque la première tuile Blessure apparaît sur le marché des transferts.)*

Quand une tuile Blessure est la prochaine à devoir être mise aux enchères, les enchères fonctionnent différemment. Tous les managers choisissent en secret leurs **frais de santé** et révèlent le montant choisi simultanément. La blessure atteint l'équipe qui a misé la plus petite somme. Son manager ne paie pas l'argent misé, mais prend la tuile Blessure. **Tous les autres managers paient le montant qu'ils ont misé** (au stock de Baskos). Placez la tuile Blessure sur votre joueur le plus grand (il est le plus vulnérable aux blessures). Sa valeur actuelle, sa couleur, sa taille et ses revenus ne sont pas pris en compte. Si vous recrutez un autre joueur pour le remplacer, défaussez la tuile Blessure. Sinon, le joueur est rétabli plus tard au cours de la saison : après la phase 3 (Collecte des revenus).

Si plusieurs équipes ont misé le même montant, la tuile Blessure va au joueur le plus grand dans ces équipes. En cas de nouvelle égalité, personne n'est blessé et tous les managers paient leurs frais de santé.

Le manager à la gauche de l'équipe du joueur blessé commence les enchères pour la tuile suivante.



MEILLEUR MANAGER

Lors de la sixième saison, on ne joue que les phases **1 (Recrutement des joueurs)**, **2 (Attribution des trophées)** et **3 (Collecte des revenus)**. C'est la fin de votre contrat de manager, et vous déterminez votre succès en additionnant :

- La **force actuelle** de votre équipe.
- La **valeur de vos trophées** (voir la table).
- 1 point par **médaille**.
- 1 point par 5 millions de **Baskos**.



5 équipes	9 pts	6 pts	4 pts	2 pts
4 équipes	7 pts	4 pts	2 pts	
3 équipes	5 pts	2 pts		
2 équipes	3 pts			

CONSEIL :

Ajoutez les points de vos trophées, de vos médailles et de vos Baskos à la force de votre équipe sur la piste en déplaçant votre logo. Si vous dépassez 30 points, repartez de 11 et continuez à compter (en vous souvenant des 20 points). Cela permet de comparer facilement les scores de tous les managers.

Exemple : Dans une partie à 4 équipes, vous avez remporté un trophée d'or (7 points), deux d'argent (2x4 points) et un de bronze (2 points), pour un total de 17 points de trophées. Vous avez en outre une médaille (1 point) et 8 millions de Baskos (1 point), et la force actuelle de votre équipe est 22. Votre score final est $17+1+1+22 = 41$.

Traduction : William Attia

Mastermoves

Jouez avec des joueurs du monde entier sur
www.mastermoves.eu



Éditeur : **Cwali**
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Pays-Bas
Tél : 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl