



OFUSAID 

OFUSAIDO est un jeu de cartes, de construction de deck et de stratégie. La partie se déroule dans le cadre d'un match de football. Chaque joueur incarne une équipe, qu'il doit tenter de mener à la victoire.

DURÉE DU JEU - 45 et 60 minutes

NOMBRE DE JOUEURS - 2

ÂGE REQUIS - 14 ans et plus

UN JEU DE GESTION ... SANS ROUND D'OBSERVATION

Dans ce jeu, contrairement à de nombreux jeux de construction de deck, le joueur dispose de l'ensemble de ses ressources dès le départ. Il conviendra aux joueurs de les utiliser à bon escient et au bon moment. Ce n'est pas un jeu progressif, dans lequel les joueurs deviennent au fur et à mesure plus forts, mais un jeu dans lequel on peut y aller très fort dès le départ.

DES PIOCHES ET DÉFAUSSES ACTIVES

Dans OFUSAIDO, le joueur peut dans de nombreux cas récupérer des cartes jouées et défaussées. Les pioches et les défausses font partie du jeu et les joueurs doivent donc intégrer ce paramètre dans leur réflexion et récupérer le plus souvent possible leurs cartes les plus fortes.



01. MATÉRIEL ... 4 à 6
02. MODES DE JEU ... 7 & 8
03. PRÉPARATION DU JEU ... 9
04. DESCRIPTION DES CARTES - JOUEURS ... 10 à 13
05. DESCRIPTION DES CARTES - ENTRAINEURS ... 14
06. DESCRIPTION DES CARTES - STADES ... 15
07. DESCRIPTION DES CARTES - STAFF/ACTIONS ... 16
08. DESCRIPTION DES CARTES - OCCASIONS ... 17 à 19
09. DESCRIPTION DES CARTES - ÉNERGIES ... 20
10. DÉROULÉ D'UNE PARTIE ... 21
11. L'OCCASION - PHASE DE PROGRESSION ... 22 à 25
12. L'OCCASION - PHASE DE TIR ... 26 & 27
13. FAUTES ... 28 & 29
14. COUP-FRANC & PENALTY ... 30 & 31
15. TEMPORISATION ... 32
16. QUELQUES RAPPELS ... 33
17. ET POUR FINIR ... 34 & 35



01. MATÉRIEL

MATÉRIEL

OFUSAIDO est un jeu qui se joue uniquement avec des cartes. Il n'y a pas de plateau, de dés ou d'autres accessoires nécessaires. Il est possible d'utiliser de manière facultative un tapis de jeu, pour le confort des joueurs et la durabilité des cartes. Il existe 4 types de cartes de base pour jouer + 2 types de cartes en mode EXPERT et des cartes de règles.

CARTES JOUEURS

C'est le groupe de joueurs sélectionnés pour le match.

Ces cartes permettent d'attaquer ou de défendre lors des tentatives d'OCCASIONS de buts. Pendant le jeu, elles se trouvent dans la MAIN ou la PIOCHE du joueur.

CARTES ACTIONS

Ce sont des cartes qui offrent des bonus sous condition dans toutes les phases existantes de jeu. Pendant la partie, elles se trouvent dans la MAIN ou la PIOCHE du joueur mélangées avec ses CARTES JOUEURS.

CARTES OCCASIONS

Ce sont les cartes qui permettent de marquer des buts. Ce sont des cartes avec des combinaisons que le joueur doit réussir pour marquer. Elles se trouvent posées devant le joueur, face visible pour deux d'entre elles.

CARTES ÉNERGIES

Ce sont les cartes qui offrent des points supplémentaires (ou non) à l'attaque ou la défense. Elles varient de -1 à +4. Elles sont nécessaires pour pouvoir progresser ou se défendre dans le jeu. Elles se trouvent posées devant le joueur, face cachée. Elles peuvent également provoquer une situation de faute.

01. MATÉRIEL

MODE EXPERT

CARTES STADIUM

Le joueur vainqueur du tirage au sort est considéré comme le joueur dont l'équipe joue à domicile. Il choisit la carte STADIUM dans son DECK. Cette carte impactera l'ensemble de la partie.

CARTES ENTRAINEURS

Chaque joueur choisit un ENTRAINEUR, le place à côté de son gardien, et dévoilera la carte au début de la partie. L'entraîneur dispose d'un bonus permanent et d'un bonus unique au bénéfice du joueur le possédant.

CARTES RÈGLES

C'est un résumé des règles par phase de jeu. Elles sont au nombre de 3, recto/verso, que le joueur peut consulter à tout moment pour se repérer dans le jeu.



02. MODES DE JEU

MODE ÉCOLE DE FOOT

C'est le mode de jeu pour apprendre les mécaniques de base, idéal pour les débutants et les non initiés aux jeux de construction de decks.

MERCATO - Pas de restriction

CARTES JOUEURS - Limitées aux caractéristiques principales et aux postes.

On ne tient pas compte de la partie inférieure des cartes.

CARTES STADIUM + ENTRAINEUR - Non

CARTES D'ACTION - Prendre les 9 cartes d'actions du jeu de BASE

FAUTES - Pas de faute

MODE AMATEUR

C'est le mode de jeu pour introduire les principaux points de règles et mécaniques.

MERCATO - Pas de restriction

CARTES JOUEURS - On joue avec l'intégralité de la carte.

CARTES STADIUM + ENTRAINEUR - Non

CARTES D'ACTION - Prendre les 9 cartes d'actions du jeu de BASE

FAUTES Tous les joueurs peuvent faire faute sur le joueur de BASE adverse.

CONSEQUENCES FAUTES -

Faute Rouge - Expulsion et Total cartes en main -1

Faute Jaune - Défausse de 4 cartes de la pioche

COUPS DE PIEDS ARRETES - en cas de faute du joueur qui DEFEND !

Faute sur zone de tir bleue - PENALTY,

Faute sur zone de tir verte - COUP FRANC

Faute hors zone de tir - jouer la PHASE SUIVANTE sur n'importe quel endroit de la carte OCCASION

02. MODES DE JEU

MODE PRO

C'est le mode de jeu fait pour ceux qui maîtrisent les rouages d'OFUSAIDO et qui veulent une expérience complète et exigeante.

MERCATO - Pas de restriction

CARTES JOUEURS - On joue avec l'intégralité de la carte.

CARTES STADIUM + ENTRAINEUR - Oui

CARTES D'ACTION Prendre les 9 cartes d'actions du jeu de BASE ou composition des 9 cartes libres selon les règles suivantes : 1 seule version identique maximum pour les cartes ROUGES, 2 versions identiques maximum pour les cartes ORANGE, PAS DE LIMITE sur les cartes VERTES.

FAUTES - Tous les joueurs peuvent faire faute sur le joueur de BASE adverse.

CONSEQUENCES FAUTES -

Faute Rouge - Expulsion et Total cartes en main -1

Faute Jaune - Défausse de 4 cartes de la pioche

COUPS DE PIEDS ARRETES - en cas de faute du joueur qui DEFEND !

Faute sur zone de tir bleue - PENALTY,

Faute sur zone de tir verte - COUP FRANC

Faute hors zone de tir - jouer la PHASE SUIVANTE sur n'importe quel endroit de la carte OCCASION

MODE ELITE

C'est le mode de jeu compétitif, une expérience de jeu complète avec un équilibre des decks imposé. Les points MERCATO correspondent au total des points de niveau général des 20 joueurs sélectionnés.

MERCATO 120 points (peut varier en fonction des cartes STADES)

Le reste des règles est identique au MODE PRO



03. PRÉPARATION DU JEU

TIRAGE AU SORT

Chaque joueur tire au hasard une carte JOUEUR dans son DECK sans la regarder.

Le plus jeune joueur choisit un critère : TIR, TDL, DRB, PAS, TAK, INT.

Chaque joueur retourne sa carte, celui qui a le plus grand nombre choisit le STADE (MODE EXPERT). Il peut aussi décider de donner ou laisser le COUP D'ENVOI du match.

En cas d'égalité, prendre le critère suivant dans la liste des choix ci-dessus jusqu'à ce que les joueurs soient départagés.

En cas d'impossibilité, tirez une autre carte joueur et ainsi de suite ou faites un PILE ou FACE.

RÉPARTITION DES CARTES

Chaque joueur répartit son jeu de la manière suivante.

ENERGIES : Mélanger les 12 cartes ENERGIES pour composer votre pioche ENERGIES.

OCCASIONS : Mélanger les 6 cartes OCCASIONS. Sortir 2 cartes OCCASIONS parmi les 6 choisies et les placer face visible à côté de la pioche OCCASIONS.

JOUEURS : Choisir un groupe de 20 joueurs. Placez votre GARDIEN TITULAIRE face à vous et son remplaçant en dessous de ce dernier. Prendre les 18 cartes JOUEURS restantes et les 9 cartes ACTION. Mélanger l'ensemble pour former LA PIOCHE.

RÈGLES ET LIMITES DES DECKS DE CARTES ... pour une partie équilibrée.

Il n'est pas possible d'avoir plus de 18 JOUEURS dans sa pioche, ni de JOUEURS en doublon. Il est possible de demander à chacun des joueurs de montrer ses cartes JOUEURS (titulaires et remplaçants) lors de la préparation du jeu.

04. DESCRIPTION DES CARTES ... JOUEURS

IDENTITÉ

Chaque joueur est défini par son NOM et sa NATIONALITÉ. Il dispose également d'une note de NIVEAU GÉNÉRAL, qui sert de référence pour la préparation du jeu, en mode COMPÉTITIF.

POSTE

Chaque joueur dispose d'un poste, qui permet d'obtenir des bonus de points lors des duels s'il est idéalement placé sur l'OCCASION. Certains joueurs disposent également d'un poste secondaire, ayant la même valeur que le poste principal avec les mêmes bonus éventuels.

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Le joueur dispose de 6 capacités : TIR, TIR DE LOIN, DRIBBLE, PASSE, TACLE et INTERCEPTION. Ce sont ses points de départ en cas d'utilisation en ATTAQUE ou en DÉFENSE.

TIR : Les points sont utilisés lors d'un tir dans la surface, identifié par l'icône  sur les cartes OCCASIONS.

TDL : Les points sont utilisés lors d'un tir en dehors de la surface, identifié par l'icône  sur les cartes OCCASIONS.

DRB : Les points de DRIBBLE permettent d'effectuer une progression sur le terrain en conservant le joueur pour la phase suivante de l'OCCASION. Le joueur adverse pourra s'opposer en défense avec ses points de TACLE (TAK).

PAS : Les points de PASSE permettent d'effectuer une progression sur le terrain. Le joueur utilisé ne sera pas disponible pour la phase suivante de l'OCCASION. Le joueur adverse pourra s'opposer en défense avec ses points d'INTERCEPTION (INT).

04. DESCRIPTION DES CARTES ... JOUEURS



04. DESCRIPTION DES CARTES ... JOUEURS

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

TAK : Les points de TACLE permettent d'effectuer une défense face à un joueur adverse qui DRIBBLE en phase de PROGRESSION.

INT : Les points d'INTERCEPTION permettent d'effectuer une défense face à un joueur adverse qui PASSE en phase de PROGRESSION.

CAPACITÉ SPÉCIALE

Le joueur peut bénéficier d'une capacité spéciale. Il peut s'agir d'une ACTION à utiliser lors d'une OCCASION ou en dehors, selon la nature de la CAPACITÉ SPÉCIALE.

Il peut aussi s'agir d'une CAPACITÉ SPÉCIALE symbolisée par une icône. Il en existe 3



EN DÉFENSE à utiliser sur un TIR adverse. Permet de bénéficier d'un  sur l'ÉNERGIE du DÉFENSEUR.

EN DÉFENSE, permet d'empêcher le joueur attaquant de faire un CENTRE directement dans une zone de BUT. L'attaquant peut continuer à progresser mais en suivant le chemin de la carte OCCASION.



EN PROGRESSION. Permet au joueur de faire un DRIBBLE sans consommer une ÉNERGIE supplémentaire.



EN PROGRESSION. Permet au joueur de passer directement dans une zone de tir (empêché par le MUR)

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Le joueur dispose de 3 caractéristiques physiques, la VITESSE , le PHYSIQUE  et la SANTÉ . Ces critères peuvent permettre aux joueurs d'obtenir des BONUS en fonction des capacités spéciales.

RÉFÉRENCE DE LA CARTE

Numéro d'identification de la carte.

04. DESCRIPTION DES CARTES ... JOUEURS

SPÉCIFICITÉS DU GARDIEN DE BUT

Le GARDIEN DE BUT dispose de 2 CRITÈRES SPÉCIFIQUES.

Le SCORE D'ARRÊT, correspond aux points de DÉPART du GARDIEN lors d'un TIR adverse. Plus ce niveau est élevé, plus le GARDIEN sera difficile à battre.

Les ZONES DE COUVERTURE, correspondent à la capacité du GARDIEN à intervenir sur les 6 différentes ZONES du BUT. Ces critères vont pondérer le SCORE D'ARRÊT du GARDIEN, en fonction de la ZONE du BUT dans laquelle l'ATTAQUANT s'apprête à tirer.

Si la ZONE est BLANCHE : le SCORE D'ARRÊT du gardien reste inchangé.

Si la ZONE est ORANGE : le SCORE D'ARRÊT du gardien est réduit de 1.

Si la ZONE est ROUGE : le SCORE D'ARRÊT du gardien est réduit de 2.

Si la ZONE est VERTE : le SCORE D'ARRÊT du gardien est augmenté de 2.

Le GARDIEN dispose également de CAPACITÉS comme les joueurs de champ, car il peut aussi être utilisé comme n'importe quel autre joueur en DÉFENSE ou en ATTAQUE. Le GARDIEN est le seul joueur présent et disponible à chaque TOUR. Il peut être remplacé en cas d'expulsion.

SCORE D'ARRÊT

ZONES DE COUVERTURE



05. DESCRIPTION DES CARTES ... ENTRAINEURS

IDENTITÉ

Chaque ENTRAINEUR est défini par son NOM et sa NATIONALITÉ.

BONUS PERMANENT

Chaque ENTRAINEUR dispose d'une capacité offrant aux joueurs de son équipe un BONUS applicable selon conditions, mais valable durant toute la partie.

BONUS UNIQUE

Chaque COACH dispose d'une capacité spéciale offrant aux joueurs de son équipe un BONUS UNIQUE applicable selon conditions, UNE SEULE FOIS durant la partie.



06. DESCRIPTION DES CARTES ... STADES

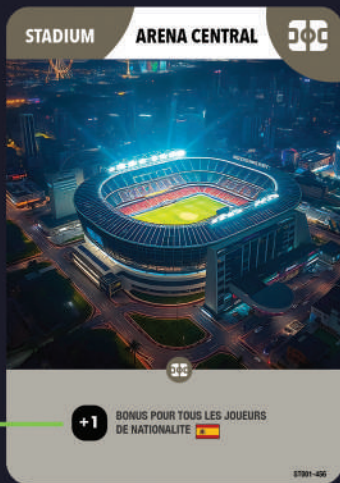
IDENTITÉ

Chaque STADE est défini par une DÉNOMINATION. Il peut s'agir d'un aspect, d'une localisation ou d'une condition climatique.

BONUS/MALUS PERMANENT

Chaque STADE dispose d'un BONUS ou d'un MALUS qui conditionne l'ensemble de la partie. Il est applicable en permanence.

Dans l'idéal et dans une partie EXPERT, il est idéal de choisir le stade avant de constituer les équipes et de choisir le coach.



BONUS/MALUS PERMANENT

07. DESCRIPTION DES CARTES ... STAFF/ACTIONS

TYPE DE CARTE

Il existe 4 types de cartes STAFF : COACH, ASSISTANT, SOIGNEUR et ARBITRE. Ces cartes composent la PIOCHE et sont mélangées avec les JOUEURS. Chaque carte dispose d'un NOM unique pour la différencier ainsi qu'un code de RÉFÉRENCE. Elles peuvent être jouées autant de fois que possible durant la partie.

ACTIONS DES CARTES

Les cartes peuvent disposer d'une ou deux ACTIONS.

Les cartes comportant deux ACTIONS nécessitent au joueur de choisir l'une ou l'autre de ces ACTIONS. Lorsque l'une des deux ACTIONS est jouée, la carte est DÉFAUSSÉE.

ACTION 1

**REGARDEZ LES 6 PREMIERES
CARTES DE VOTRE PIOCHE
ET REMPLACEZ-LES AU DESSUS
DANS L'ORDRE DE VOTRE CHOIX**

ACTION 2

x2

**DOUBLEZ LE SCORE ENERGIE
DE VOTRE GARDIEN.**

PENDANT LE TOUR

AC001-241

08. DESCRIPTION DES CARTES ... OCCASIONS

Lorsque le joueur joue son tour d'ATTAQUE, il peut tenter une OCCASION. Il devra démarrer en bas de la carte et progresser jusqu'à une position de TIR, qu'il s'agisse d'une position de TIR DE LOIN  ou de TIR dans la surface .

PROGRESSION

Pour progresser vers une ZONE DE TIR, le joueur a plusieurs possibilités : DRIBBLER ou PASSER.



L'attaquant peut aussi envoyer la balle directement sur une position de TIR en réalisant un CENTRE. La carte du JOUEUR utilisé devra posséder l'icône de centre.

POSITIONS DE TIR

Les cartes possèdent une ou deux POSITIONS DE TIR. Lorsque la position est verte , l'attaquant doit utiliser la caractéristique TIR DE LOIN (TDL) pour frapper. Lorsque la position est bleue , l'attaquant doit utiliser la caractéristique TIR pour frapper.

ZONES DE TIR

Il y a 6 ZONES DE TIR, 3 en haut, 3 en bas, à gauche, au centre et à droite. Le TIR est automatiquement réalisé sur une ZONE comportant un ballon. Lorsque la carte OCCASION comporte plusieurs ballons, c'est l'attaquant qui choisit la ZONE ciblée par le TIR.



08. DESCRIPTION DES CARTES ... OCCASIONS

POSTES ET LIGNES IDÉALES

L'attaquant et le défenseur peuvent placer pour jouer n'importe quel JOUEUR présent dans leurs MAINS respectives. Cependant, certains JOUEURS vont offrir des BONUS selon leur POSTE.

BU

En attaque, si le POSTE de la carte JOUEUR utilisée correspond au POSTE présent dans le cercle BLEU, l'attaquant bénéficie d'un BONUS de +2 pour le DUEL.

ATT

Si le POSTE de la carte JOUEUR utilisée correspond à la LIGNE présente dans le rectangle arrondi BLEU, l'attaquant bénéficie d'un BONUS de +1 pour le DUEL.

MG/AG

En défense, si le POSTE de la carte JOUEUR utilisée correspond au POSTE présent dans le rectangle arrondi ROUGE, le défenseur bénéficie d'un BONUS de +2 pour le DUEL.

(MIL)

Si le POSTE de la carte JOUEUR utilisée correspond à la LIGNE entre parenthèse présente dans le rectangle arrondi ROUGE, le défenseur bénéficie d'un BONUS de +1 pour le DUEL.

AUTRE BONUS

x2

Si un BONUS x2 est présent sur la carte OCCASION, le JOUEUR dispose d'un BONUS x2 sur son ENERGIE pour le DUEL.

VARIANTE ECOLE DE FOOT

Vous disposez de 7 cartes OCCASION dans la boîte. La 7e OCCASION est l'OCCASION de Tir direct de loin. Cette carte remplace la carte Tir dans la surface x2 (occasion longue) dans le mode École de Foot.

ZONE(S) DE TIR

POSTE IDÉAL
LIGNE IDÉALE
(ATTAQUE)



LIGNE IDÉALE
POSTE IDÉAL
(DÉFENSE)

VARIANTE ÉCOLE DE FOOT



A REMPLACER



A UTILISER

09. DESCRIPTION DES CARTES ... ENERGIES

Les cartes ÉNERGIES offrent des POINTS supplémentaires sur les DUELS. Ils déterminent aussi si le DUEL est licite ou illicite (FAUTE).

POINTS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

Lorsque l'attaquant et le défenseur ont placé leurs cartes JOUEURS respectives pour le DUEL, à l'issue de cette phase de jeu, les cartes ÉNERGIES sont retournées.

Les POINTS D'ATTAQUE correspondent à des POINTS supplémentaires ajoutés au total du joueur qui ATTAQUE.

Les POINTS DE DÉFENSE correspondent à des POINTS supplémentaires ajoutés au total du joueur qui DÉFEND.

3 points sont distribués sur chaque carte ENERGIE et varient de -1 à +4 pour chaque caractéristique.

COULEUR

ET ACTION DE LA CARTE

Les cartes possèdent au centre une COULEUR qui peut être JAUNE, BLEUE ou ROUGE.

Le centre de la carte est soit VIDE, soit comporte un SIFFLET. Dans ce cas, il peut en résulter une situation de FAUTE.

COULEUR DE LA CARTE ET CONSÉQUENCES (SI FAUTE)

POINTS POUR LA DÉFENSE

POINTS POUR L'ATTAQUE



10. DEROULÉ D'UNE PARTIE

DURÉE DE LA PARTIE

La partie se déroule en 6 TOURS dans lesquels les participants vont alternativement jouer une PHASE D'ATTAQUE et une PHASE DE DÉFENSE. Chaque participant aura donc la possibilité de jouer 6 fois en ATTAQUE et 6 fois en DÉFENSE. Le nombre peut cependant varier selon les conditions de déroulement de la partie. Pour chaque TOUR, le participant qui est en PHASE D'ATTAQUE a la main et devra choisir entre 2 possibilités : ATTAQUER (TENTER UNE OCCASION) ou TEMPORISER.

Le participant qui est en PHASE DE DÉFENSE devra donc selon le choix de son adversaire DÉFENDRE si une OCCASION est tentée ou TEMPORISER si c'est le choix du joueur en PHASE D'ATTAQUE.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le joueur en PHASE D'ATTAQUE a la main et choisit d'ATTAQUER. Il va donc TENTER UNE OCCASION (voir TENTER UNE OCCASION ci-après).

Il peut également TEMPORISER. Cela va lui permettre de faire récupérer son équipe, réorganiser son jeu voire redéfinir sa stratégie.

FIN D'UNE PHASE

A la fin de chaque PHASE D'ATTAQUE ou de DÉFENSE, les joueurs vont pouvoir compléter leurs MAINS respectives. Ils reprennent autant de cartes que nécessaire pour arriver à 8 cartes (en cas d'excès, ils défaussent des cartes de leur choix en trop). Le joueur en PHASE DE DÉFENSE prend la main et passe en PHASE D'ATTAQUE et inversement pour son adversaire.

FIN DE PARTIE

Lorsque les participants n'ont plus d'OCCASION à jouer, la partie se termine.

11. L'OCCASION ... PHASE DE PROGRESSION

TENTER UNE OCCASION

C'est le moyen de marquer un BUT dans le jeu.

Le joueur en PHASE D'ATTAQUE choisit l'une des 2 cartes OCCASIONS visibles devant lui, l'annonce à son adversaire et positionne la carte au centre du jeu.

Pour tenter de marquer, il doit PROGRESSER jusqu'à une ZONE DE TIR, sauf s'il sélectionne l'une des deux cartes OCCASIONS avec un TIR direct. Il démarre l'OCCASION depuis la partie la plus basse indiquée sur la carte. Lorsque 2 zones sont sur la même ligne, il choisit de démarrer là où cela lui convient le mieux.

PLACEMENT DES JOUEURS DE BASE - JOUEUR EN ATTAQUE

Le joueur qui ATTAQUE, pose une CARTE JOUEUR (face visible) de sa MAIN, et annonce à son adversaire son intention parmi les 3 possibilités suivantes :

PAS

(1) Il compte progresser par une PASSE, dans ce cas il place une ÉNERGIE face cachée à côté de sa CARTE JOUEUR. Son SCORE DE PROGRESSION DE BASE est égal aux POINTS de PASSE de sa CARTE JOUEUR.

DRB

(2) Il compte progresser par un DRIBBLE, dans ce cas il défause une ÉNERGIE et place une seconde ÉNERGIE face cachée à côté de sa CARTE JOUEUR. Son SCORE DE PROGRESSION DE BASE est égal aux POINTS de DRIBBLE de sa CARTE JOUEUR.



(3) Il compte progresser par un CENTRE et envoyer directement la balle dans une ZONE DE TIR. Son JOUEUR doit disposer de la capacité CENTRE pour réaliser cela. Il place une ÉNERGIE face cachée à côté de sa CARTE JOUEUR. Son SCORE DE PROGRESSION DE BASE est égal aux POINTS de PASSE de sa CARTE JOUEUR.

11. L'OCCASION ... PHASE DE PROGRESSION

PLACEMENT DES JOUEURS DE BASE - JOUEUR EN DÉFENSE

C'est désormais au joueur qui DÉFEND de se prononcer. Soit il s'oppose au joueur qui progresse, soit il le laisse passer (voir p17). S'il annonce s'opposer au joueur, il doit le faire selon les règles suivantes :

INT

(1) L'ATTAQUANT a fait une PASSE. Le DÉFENSEUR doit donc poser une CARTE JOUEUR (face visible) et placer une ÉNERGIE face cachée à côté. Son SCORE DE DÉFENSE DE BASE est égal aux POINTS d'INTERCEPTION (INT) de sa CARTE JOUEUR.

TAK

(2) L'ATTAQUANT a fait un DRIBBLE. Le DÉFENSEUR doit donc poser une CARTE JOUEUR (face visible) et placer une ÉNERGIE face cachée à côté. Son SCORE DE DÉFENSE DE BASE est égal aux POINTS de TACLE (TAK) de sa CARTE JOUEUR.

(3) L'ATTAQUANT a fait un CENTRE. Le DÉFENSEUR peut s'opposer à cette PROGRESSION rapide vers une ZONE DE BUT en utilisant une CARTE JOUEUR possédant l'attribut MUR. Dans ce cas, l'ATTAQUANT peut toujours progresser, mais doit suivre le chemin strict de la carte OCCASION. Le DÉFENSEUR doit aussi placer une ÉNERGIE face cachée à côté de sa CARTE JOUEUR. Son SCORE DE DÉFENSE DE BASE est égal aux POINTS d'INTERCEPTION (INT) de sa CARTE JOUEUR.



11. L'OCCASION ... PHASE DE PROGRESSION

PLACEMENT DES JOUEURS DE SOUTIEN

Afin d'augmenter son SCORE D'ATTAQUE ou de DEFENSE, chaque joueur peut utiliser d'autres CARTES JOUEURS pour renforcer sa position dans le DUEL.

A tour de rôle, chaque joueur peut ajouter une ou plusieurs CARTES JOUEURS. Pour cela, chaque joueur pose la ou les CARTES JOUEURS faces visibles à côté de sa CARTE JOUEUR DE BASE. Il y associe également pour chaque CARTE JOUEUR, une ENERGIE posée face cachée.

Les points des CARTES JOUEURS DE SOUTIEN ne sont pas comptabilisées, elles permettent juste d'apporter des POINTS D'ENERGIES supplémentaires, tout en augmentant le risque de FAUTE.

Cependant, les CARTES JOUEURS DE SOUTIEN peuvent disposer de CAPACITÉS SPÉCIALES qui sont comptabilisées si jouées au bon moment. Lorsque plus aucun joueur ne souhaite placer de CARTE JOUEUR, on peut passer à la révélation des CARTES ENERGIES. A noter qu'à partir de ce moment-là, plus aucune action n'est possible jusqu'à la résolution du DUEL.

RÉSOLUTION DU DUEL

Chaque joueur dévoile sa ou ses CARTES ENERGIES à tour de rôle:
JOUEUR DE BASE ATTAQUANT

JOUEUR DE BASE DEFENSEUR/JOUEUR DE SOUTIEN ATTAQUANT 1 (éventuel)

JOUEUR DE SOUTIEN DEFENSEUR 1 (éventuel)

JOUEUR DE SOUTIEN ATTAQUANT 2 (éventuel)

JOUEUR DE SOUTIEN DEFENSEUR 2 (éventuel) et ainsi de suite ...

Au fur et à mesure de la révélation des CARTES ENERGIES, il faut d'abord vérifier qu'aucune FAUTE n'est commise. Pour qu'il y ait une situation de FAUTE, il faut qu'au centre de la CARTE ENERGIE, les 2 couleurs soient identiques et que l'un des deux adversaires ait sur sa carte un SIFFLET.

Si aucun des deux joueurs n'a de SIFFLET ou si les couleurs ne correspondent pas, la résolution du DUEL continue.

11. L'OCCASION ... PHASE DE PROGRESSION

QUI L'EMPORTE ?

On additionne les POINTS D'ENERGIE de l'ATTAQUANT à son SCORE DE PROGRESSION DE BASE et les POINTS D'ENERGIE du DEFENSEUR à son SCORE DE DEFENSE DE BASE. Le TOTAL le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, AVANTAGE au DEFENSEUR.

L'ATTAQUANT gagne : Il progresse dans la zone suivante sur la CARTE OCCASION.

Le DEFENSEUR gagne : On passe à la FIN DE TOUR.

LAISSER PASSER (PAS D'OPPOSITION DANS UNE PROGRESSION)

Lorsque le joueur qui ATTAQUE pose une carte pour progresser, son adversaire peut aussi faire le choix de ne pas s'y opposer. Cela permet au joueur qui défend d'économiser des cartes ENERGIES et des cartes JOUEURS.

Le joueur qui attaque passe donc à la phase suivante.

Les cartes qu'il a utilisées ne sont pas récupérées, sauf la carte JOUEUR en cas de dribble puisqu'il reste le joueur de BASE pour la phase suivante. Cela n'est pas sans conséquences pour le DÉFENSEUR car, en ne mettant pas de joueur en opposition, il offre un BONUS x2 pour la carte ENERGIE du joueur de base de l'ATTAQUANT pour la phase suivante.

En cas de plusieurs progressions sans opposition, les BONUS x2 ne sont pas cumulés.



12. L'OCCASION ... PHASE DE TIR

TIR DANS LA SURFACE - CIBLE BLEUE

Si le joueur ATTAQUANT se trouve dans la surface de réparation avec une cible bleue, il tire au but. Il commence par placer son tireur, et une ENERGIE à ses côtés.

Le joueur en DEFENSE, place une énergie devant son gardien (s'il n'a plus d'énergie, voir exception BONUS/MALUS TIR ci-après).

Si la CARTE OCCASION contient plusieurs ballons, l'ATTAQUANT annonce l'endroit où il a l'intention de tirer.

Le joueur ATTAQUANT peut renforcer son attaque en ajoutant 1 SEUL ET UNIQUE joueur de SOUTIEN. Ce dernier offre à l'ATTAQUANT une ENERGIE supplémentaire et peut selon le cas apporter d'autres bonus selon sa CAPACITÉS SPÉCIALE

Le joueur en DEFENSE peut renforcer sa défense (et il y a tout intérêt !), en ajoutant 1 SEUL ET UNIQUE joueur de SOUTIEN

appelé DERNIER DEFENSEUR. Ce dernier apporte une ENERGIE supplémentaire à la DEFENSE et des POINTS DE POSITIONNEMENT.

En effet, c'est le seul joueur de soutien qui le permet. S'il est au POSTE IDEAL, la défense obtient 2 points supplémentaires, s'il est sur une LIGNE IDEALE, la défense obtient 1 point supplémentaire. Ces points sont à ajouter au SCORE D'ARRET du GARDIEN.

La DEFENSE peut enfin bénéficier de la capacité spéciale du DERNIER DEFENSEUR si cette dernière est applicable.

Le DERNIER DEFENSEUR est aussi un JOUEUR DE SOUTIEN.

TIR EN DEHORS DE LA SURFACE - CIBLE VERTE

Le fonctionnement est identique au tir dans la surface à l'exception de l'ENERGIE liée au GARDIEN, dont les points seront multipliés par 2.

12. L'OCCASION ... PHASE DE TIR

BONUS/MALUS TIR

- 1, Un gardien sans ENERGIE, offre un bonus x2 à l'ENERGIE du TIREUR.
- 2, Le joueur en DÉFENSE qui ne place pas de DERNIER DÉFENSEUR, offre un bonus x2 à l'ENERGIE du TIREUR.
- 3, Le joueur en ATTAQUE qui tire de loin, offre un bonus x2 à l'ENERGIE du GARDIEN.

Les multiplicateurs sont CUMULABLES !

QUI L'EMPORTE ?

On additionne les POINTS D'ÉNERGIE de l'ATTAQUANT à son SCORE DE TIR DE BASE et les POINTS D'ÉNERGIE du DÉFENSEUR à son SCORE DE DÉFENSE DE BASE. On vérifie s'il n'y a pas de FAUTE. Le TOTAL le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, AVANTAGE au DÉFENSEUR.

L'ATTAQUANT gagne : Il marque.

Le DÉFENSEUR gagne : On passe à la FIN DE TOUR.

A NOTER

2 différences importantes à retenir entre une PHASE DE PROGRESSION et une PHASE DE TIR.

1. 1 seul JOUEUR DE SOUTIEN possible lors d'une PHASE DE TIR.
2. Le JOUEUR DE SOUTIEN du DÉFENSEUR est appelé le DERNIER DÉFENSEUR. Il apporte des POINTS DE PLACEMENT (POSTE IDEAL/LIGNE IDEALE) à la défense. C'est le seul joueur de soutien qui a cette particularité dans le jeu.



13. LES FAUTES

CONDITIONS D'UNE FAUTE

On dévoile d'abord les 2 CARTES ENERGIES des JOUEURS DE BASE ATTAQUANT puis DEFENSEUR.

Si la couleur centrale des CARTES ENERGIES est identique et que l'une des deux CARTES JOUEURS possède un SIFFLET, il y a FAUTE.

Les JOUEURS DE BASE peuvent faire FAUTE entre eux.

Les JOUEURS DE SOUTIEN, ne peuvent pas faire faute entre eux. Le TEST de FAUTE ne se fait que dans le sens JOUEUR DE SOUTIEN vers le JOUEUR DE BASE ADVERSE. Ils peuvent donc faire faute sur les JOUEURS DE BASE mais les JOUEURS DE BASE ne peuvent pas faire de faute sur les JOUEURS DE SOUTIEN.

ORDRE DU TEST DE FAUTE :

JOUEUR DE BASE ATTAQUANT  JOUEUR DE BASE DEFENSEUR
JOUEUR DE SOUTIEN ATTAQUANT 1  JOUEUR DE BASE DEFENSEUR
JOUEUR DE SOUTIEN DEFENSEUR 1  JOUEUR DE BASE ATTAQUANT
et ainsi de suite ...

CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE - DE L'ATTAQUANT

C'est la fin de l'occasion. On passe à la FIN DE TOUR.

CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE - DU DÉFENSEUR

Si la faute a lieu sur une ZONE DE TIR :



Zone verte, il y a COUP-FRANC pour l'ATTAQUANT et TIR DE LOIN (TDL).



Zone bleue, il y a PENALTY pour l'ATTAQUANT (voir PENALTY).

Si la faute a lieu en dehors d'une ZONE DE TIR : l'ATTAQUANT progresse sur la ZONE DE TIR de son choix.

13. LES FAUTES

CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE - POUR LES 2 JOUEURS

Qu'il soit **ATTAQUANT** ou **DEFENSEUR**, le joueur fautif est pénalisé selon la couleur de la faute :

BLEU : Faute simple, pas de conséquence supplémentaire.

JAUNE : **DEFAUSSER** immédiatement 4 cartes de sa **PIOCHE**.

ROUGE : **EXPULSION** - la carte du joueur fautif est définitivement retirée du jeu.

EXEMPLE DE FAUTE



14. COUP FRANC & PENALTY

AVANT DE COMMENCER

Lorsque le joueur en DEFENSE fait FAUTE sur un TIR, il y a un COUP DE PIED ARRETÉ. Chaque joueur pioche une carte ENERGIE et déplacera à la fin du COUP DE PIED ARRETE, la carte ENERGIE en dessous de sa DÉFAUSSE vers le dessous de sa PIOCHE ENERGIE sauf Si la DÉFAUSSE ENERGIE est vide. Dans ce cas le JOUEUR prend la carte du dessous de sa DÉFAUSSE ENERGIE pour jouer le COUP DE PIED ARRETÉ.

Il n'y a pas de BONUS/MALUS liés au positionnement ni à la zone de but. Cependant les CAPACITÉS SPECIALES des joueurs, les BONUS des cartes TRAINERS, et les BONUS/MALUS des cartes STADIUM peuvent être comptabilisés.

FAUTE DANS LA SURFACE - CIBLE BLEUE PENALTY

Le joueur ATTAQUANT choisit un TIREUR. Il peut s'agir d'une CARTE de sa main, ou d'une CARTE JOUEUR utilisée pendant ce tour.

Il place ensuite son ENERGIE à côté du tireur.

Les points de cette CARTE ENERGIE sont doublés.

Le joueur DEFENSEUR, place une ENERGIE devant son GARDIEN. A noter qu'il n'y a pas de ZONE DE TIR particulière à choisir. Il n'y a donc pas de BONUS ni de MALUS ZONE pour le GARDIEN. Son score de BASE est son score d'ARRET.

On additionne les POINTS D'ENERGIE de l'ATTAQUANT x2 à son SCORE DE TIR DE BASE et les POINTS D'ENERGIE du GARDIEN à son SCORE D'ARRET.

IL N'Y A PAS DE FAUTE POSSIBLE SUR CE TIR.

Le TOTAL le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, AVANTAGE au DEFENSEUR.



14. COUP FRANC & PENALTY

FAUTE EN DEHORS LA SURFACE - CIBLE VERTE COUP-FRANC

Le fonctionnement est identique au PENALTY, à l'exception des points ENERGIE doublés. Dans ce cas, c'est le gardien qui a son score ENERGIE doublé. On additionne les POINTS D'ENERGIE de l'ATTAQUANT à son SCORE DE TIR DE BASE et les POINTS D'ENERGIE du GARDIEN x2 à son SCORE D'ARRÊT. IL N'Y A PAS DE FAUTE POSSIBLE SUR CE TIR.

Le TOTAL le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, AVANTAGE au DEFENSEUR.

SÉANCE DE TIRS AU BUT (EN CAS DE MATCH NUL)

En cas de MATCH NUL, les joueurs peuvent se départager par une séance de TIRS AU BUT. Chaque joueur sélectionne 5 TIREURS et mélange l'intégralité de ses cartes ENERGIES pour reconstituer la PIOCHE ENERGIE.

Ils procèdent à tour de rôle à un TIR, sur le modèle du PENALTY.

Les joueurs se départagent au meilleur des 5 TIRS puis, si l'égalité subsiste, choisissent 1 par 1 un joueur supplémentaire et se départagent sur le principe de la mort subite.



15. TEMPORISATION

Le joueur dont c'est le tour peut décider de TEMPORISER au lieu de TENTER UNE OCCASION.

Cela lui permet de réorganiser son jeu et reconstituer en partie son capital ENERGIE.

Le joueur qui décide de temporiser l'annonce au début du tour.

Il a 2 possibilités

RÉCUPÉRATION DES ENERGIES

Le joueur qui temporise récupère 5 ENERGIES DEFAUSSEES en les replaçant au-dessous de sa PIOCHE ENERGIE.

ENERGIE ET PIOCHE

Le joueur qui temporise récupère 3 ENERGIES DEFAUSSEES en les replaçant au dessous de sa PIOCHE ENERGIE.

Il prend ensuite sa défausse et sa pioche, mélange le tout pour reconstituer sa pioche

Dans OFUSAIDO, quand la PIOCHE est vide, IL N'EST PAS POSSIBLE DE PIOCHER DE NOUVELLES CARTES. Il faut reconstituer la PIOCHE en faisant une TEMPORISATION

ACTION DU JOUEUR ADVERSE

Le joueur qui ne temporise pas récupère 2 ENERGIES DEFAUSSEES en les replaçant au dessous de sa PIOCHE ENERGIE.

FIN DE TEMPORISATION

A la fin de ce tour, les joueurs reconstituent leurs MAINS si nécessaire.

Le joueur qui a temporisé DEFAUSSE une carte OCCASION !

16. QUELQUES RAPPELS

Pour maîtriser une partie de OFUSAIDO, il convient de connaître les mécaniques de base, les fonctions des icônes sur les cartes joueurs et avoir quelques principes en tête, que nous rappelons ci-dessous.

OCCASION

Un dribble nécessite de défausser une ENERGIE supplémentaire sauf si le joueur a la capacité spéciale ENDURANCE.

Progresser sans opposition donne un BONUS x2 à l'ATTAQUANT pour son joueur de BASE lors de la phase suivante, non cumulable.

Le DERNIER DEFENSEUR est le seul joueur de SOUTIEN qui offre des points de POSITIONNEMENT

Si le joueur qui ATTAQUE n'a plus d'ENERGIE, son tour se termine.

Si le joueur qui DÉFEND n'a plus d'ENERGIE, il ne peut pas mettre de CARTE JOUEUR pour se défendre.

Et sur un TIR, son ADVERSAIRE aura des BONUS x2

PIOCHE VIDE

Si la PIOCHE est vide, vous ne pouvez plus récupérer de CARTES pour votre MAIN. Il faut TEMPORISER pour refaire votre PIOCHE.

FIN DE TOUR

Il n'est plus possible de jouer lorsque la MAIN est reconstituée

LA RÈGLE DES RÈGLES

En cas d'oubli d'une règle, elle profite aux JOUEURS !!!

17. ET POUR FINIR

TRANSPARENCE SUR LA CRÉATION VISUELLE

Les illustrations représentant les joueurs, les coaches et les stades ont été générées à l'aide d'un outil d'intelligence artificielle. L'ensemble des mécaniques de jeu, des données, des caractéristiques, de l'équilibrage et des règles sont le résultat d'une création entièrement humaine et ont été développés, testés et ajustés exclusivement grâce aux retours de joueurs afin d'assurer une expérience de jeu cohérente et authentique.

A PROPOS DE LA CREATION DES PERSONNAGES

OFUSAIDO se déroule dans un univers fictif. Les personnages, leurs noms et leurs caractéristiques sont des créations originales. Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.

FABRICATION DU JEU

Les éléments du jeu ont été fabriqués en France, et imprimés chez des professionnels engagés dans des processus de fabrication respectueux de l'environnement. Tous les papiers utilisés sont issus de forêts gérées durablement ou de sources contrôlées. certification FSC/PEFC.

Boîte de jeu fabriquée en Italie.

Jeu assemblé en France.



17. ET POUR FINIR

MERCI

Nous sommes ravis que vous ayez choisi de jouer à OFUSAIDO, nous espérons que le jeu vous plaira autant qu'il nous plaît à le développer. Nous souhaitons proposer une expérience de jeu unique, exigeante et passionnante.

Nous sommes conscients que les règles peuvent paraître complexes. Mais comme tous les tests nous l'ont confirmé, les principes de base du jeu sont compris après la première partie.

Nous vous conseillons de faire cette première partie en mode ECOLE DE FOOT. N'utilisez donc pas les STADES et COACH pour démarrer. Il convient aux 2 joueurs de maîtriser les règles du jeu.

Mais pas de pression !

Il y a beaucoup de règles dans OFUSAIDO, mais ayez avant tout la règle des règles en tête : En cas d'oubli d'une règle, elle profite aux JOUEURS !!!

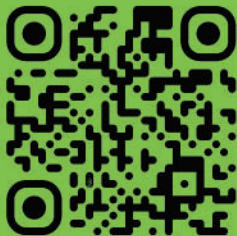
Ces règles fournies permettent cependant d'obtenir un jeu avec une grande profondeur stratégique et une grande rejouabilité. Aucune partie ne se ressemble, et ce point nous paraît essentiel.

Nous continuerons de développer OFUSAIDO avec vous.

Profitez bien et surtout ... amusez-vous !

MISE A JOUR

OFUSAIDO continue de se développer grâce à vous, la communauté des joueurs. C'est pour cela que nous nous engageons à publier des mises à jour des règles du jeu sur notre site. Nous vous invitons également à consulter nos tutoriels vidéos.



Rendez-vous sur > ofusaido.com/welcome



OFUSAIDO 

Auteur

Julien Castagnoli

Développement & tests

Clément Dégardin

Maxence Brillant

Nicolas Petit

Hans Wierzbicki

OFUSAIDO est un jeu édité par Mediality Games, studio de création de jeux de société spécialisé dans les expériences de simulations sportives.

> games.mediality.fr

mediality.games

© 2022-2026, Tous droits réservés - Mediality Games