

TOROBALL

TOROBALL

Sport, opposition, Grille

2 joueurs, 10min Complexité: 1/5.

Un jeu de Nicolas Vonthron, Franck Catoire et Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho. Relu, corrigé et mis en page par Faustine Di Nota.

Merci pour les tests, retours et suggestions à Hamilcar, Wil, Marie et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

Franck et moi avons grandi dans un petit village de Chalosse, à Heugas et c'est là que nous avons découvert la course landaise et plus particulièrement le ToroBall qui était quand même bien marrant. Lui est rentré dans l'arène, moi j'ai plutôt fait le gars pas intéressé mais au fond de moi, j'avais peur en fait.

Bref, on voulait créer un jeu sur la région où nous avons grandi et où nous vivons encore. Alors, on a choisi ce sujet, et avec Nico, on l'a fait en une soirée avec en fond des vidéos des différentes courses locales.

SYNOPSIS

Dans les Landes, le dimanche matin des fêtes de villages, les jeunes se jettent dans l'arène de fortune érigée pour l'occasion. Ils courent, crient et s'amuse le temps d'une partie de foot... sauf qu'ils le font avec une vachette qui se promène au milieu. Ayant souvent trop peu dormi et sûrement pas assez décuvé, leur talent de footballeur est rarement évident, pourtant, ils font des prouesses lorsqu'il

s'agit de prendre leurs jambes à leur cou.

MATÉRIEL

- 3 cubes (A) représentent les personnages de l'équipe A
- 3 cubes (B) représentent ceux de l'équipe B
- Un petit dé représente la vachette (chaque face représentant son degré d'énervement)
- Un second dé pour le déplacement de la vachette peut être pratique.
- Une boulette de papier fera office de balle en mousse.
- Une ficelle pour les lignes de passe.

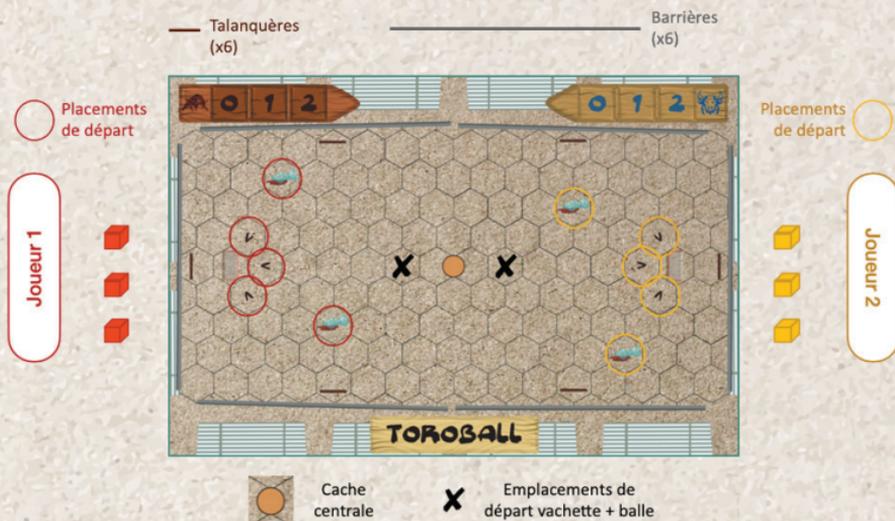
Idées de remplacements

A la place de l'un des deux dés, vous pouvez noter l'énervement de la vachette sur un bout de papier, ou avec des allumettes que vous déplacez dans une zone déterminée préalablement. Le second dé est important mais peut être remplacé par diverses méthodes (cf. grands principes en début de livret).

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Le but du jeu est d'être la première équipe à marquer deux buts. Pour ce faire, les personnages vont devoir courir, tirer dans la balle et fuir la vachette.

Si une équipe n'a plus de joueurs sur le terrain (tous planqués ou perchés), elle concède automatiquement un but.



MISE EN PLACE

1. Placez 2 cubes personnages sur les bouteilles de sangria et le dernier sur l'une des trois flèches devant le but de leur camp respectif.
2. Mettez la vachette sur l'un de ses points de départ au hasard (visuel ci-dessus) avec un ENE de « 2 ».
3. Placez la balle sur le point de départ opposé (visuel ci-dessus)

NOTIONS

La vachette : c'est un être vivant incompris qui aimerait jouer à la balle avec les humains, mais ils s'y prennent mal, alors parfois elle les éduque par une petite charge bien sentie.

ENE (énervement) : plus une vachette est énervée, plus elle se déplacera rapidement. Pour savoir de combien une vachette se déplace, ajoutez son ENE au D6 de déplacement lors de sa phase. Le ENE de départ d'une vachette est de « 2 ».

Personnages : ce sont d'autres êtres vivants, bien que généralement moins « fit ». Ils passent plus de temps à fuir la vachette qu'à se rapprocher de la balle... ne parlons même pas de jouer au foot...

Sangria : Des bouteilles encore pleines et pas trop mauvaises traînent sur le terrain. Lorsqu'un personnage passe sur une case-sangria, il boit un coup et se déplace de 2 cases dans une direction déterminée par un jeu de dispersion, avant de continuer son mouvement normalement. Si ce déplacement lui fait atteindre un mur, faite le rebondir.

Jet de dispersion:

Lorsqu'un personnage ou la balle subit un jet de dispersion, lancer 1D6 et reportez-vous à cette « boussole ».



Perso 1 du **Joueur 1** orienté diagonalement car « Perché » sur les barrières



Perso 1 du **Joueur 2** orienté diagonalement car « Caché » derrière une talanquère

Lignes de passes :

Lorsque l'on frappe dans la balle, et après avoir déterminé la case de destination voulue, il faut prendre la ficelle et la placer entre le point de départ et le point d'arrivée de la balle. C'est la ligne de passe.

Chaque joueur, ou vachette, dont la case est présente sur la ligne de passe est un obstacle potentiel pour la passe.

Lancez 1D6 pour chaque obstacle, du plus proche du point de départ au plus éloigné. Sur un résultat de 5+, la balle est contrée et effectue un rebond à partir de l'obstacle. Elle ne continue donc pas son déplacement vers le point d'arrivée.

Marquer un but : Pour marquer un but, il faut que la balle franchisse la case contenant le but en venant du côté des flèches. Il y a deux cas de figures :

- Si la case d'arrivée choisie (avant dispersion) est l'une des cases fléchée, alors pour marquer il faut que le jet de dispersion conduise la balle sur la case du but.
- Si la case d'arrivée choisie (avant dispersion) est la case des buts, alors pour marquer il faut que le jet de dispersion conduise la balle sur une des trois cases derrière le but (autrement dit, l'une des trois cases adjacentes au but et qui ne contient pas de flèche).
- Si le tireur est à une case des flèches, alors il marque automatiquement.

Se percher/Se cacher (ci-dessus) : un personnage qui se déplace sur le bord du plateau peut se percher sur les barrières tandis qu'un personnage passant par une case avec une talanquère peut choisir de s'y cacher. Dans ces 2 cas, on le considère comme ayant « passé son tour ».

Ici, le personnage et la vachette sont sur des cases adjacentes. Bien qu'il y ait la cache centrale à côté, le personnage n'est pas caché car il se trouve dans la ligne de mire de la vachette.

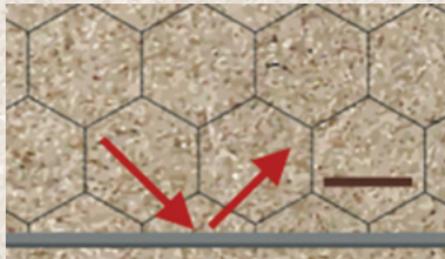


En revanche dans ce cas précis, la cache centrale se trouve bien entre la vachette et le personnage. Celui-ci est donc « caché » et orienté diagonalement pour le signifier.

Il existe un autre moyen pour se cacher. Il suffit de positionner l'un de ses personnages sur une case adjacente à la « cache centrale » et opposée à la vachette. Le personnage est considéré comme ayant « passé son tour ».

En cas de litige, prenez un élément droit et positionnez-le du milieu de la case de la vachette au milieu de la case personnage. Si cet élément touche la « cache centrale » alors la vachette ne voit pas le personnage.

Rebondir : Si un personnage ou la balle se déplace contre un bord du terrain et qu'il faut encore le/la déplacer, alors il/elle rebondit. Prendre la direction opposée de la même moitié de la case (opposée au mur) et déplacez-le/la du nombre de cases restantes.



Passer son tour : un personnage qui passe son tour (ne bouge pas ou est perché sur les barrières ou caché derrière une talanquère/cache centrale) ne peut pas être chargé par la vachette qui suit uniquement les joueurs en mouvement.

TOUR DE JEU

- Phase des personnages
- Phase de la vachette

PHASE DES PERSONNAGES

La dernière personne à avoir bu de la sangria (ou à défaut un jus de fruit, en cas d'égalité on favorise le jus avec des morceaux ou de la pulpe) devient le premier joueur. Puis à chaque tour, on change de premier joueur.

Le premier joueur désigne un de ses personnages et choisit s'il se déplace où s'il passe son tour. Puis, le second joueur fait de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 6 personnages se soient déplacés et/ou aient passé leur tour.

Un personnage se déplace de 1 à 4 cases et peut frapper dans la balle, énerver la vachette et/ou se percher /se cacher à tout moment de son déplacement.

Notez qu'il est impossible de frapper dans la balle ET énerver la vachette avec le même personnage.

Frapper dans la balle

Un personnage qui se trouve (ou se rend) sur la même case que la balle peut décider de la frapper afin de l'envoyer ailleurs. Il choisit une case qui se situe entre 3 et 6 cases de la sienne et y dépose la balle avant d'effectuer un jet de dispersion pour déterminer l'emplacement final de la balle.

Attention : si un personnage ou la vachette se situent sur la trajectoire rectiligne de la balle, alors l'emplacement final de celle-ci sera déterminé par un jet de dispersion à partir de la case du premier personnage/obstacle présent sur sa trajectoire.

Une fois cet emplacement déterminé, placez-y la balle. Le personnage peut éventuellement continuer son déplacement après cette action.

Énerver la vachette

Un personnage qui se déplace sur une case adjacente de la vachette peut l'énerver. Augmentez le ENE de la vachette de +1 et grâce à l'adrénaline que provoque l'action, le personnage peut se déplacer de 3 cases supplémentaires.

Se percher/Se cacher

Un personnage qui atteint dans son déplacement la bordure extérieure peut y terminer son mouvement. Dans ce cas,

il est considéré comme perché et comme s'il avait passé son tour, n'étant plus une cible disponible pour la vachette. Même chose s'il décide de se cacher derrière une talanquère.

Orientez diagonalement les personnages pour repérer plus facilement leur situation (comme sur le schéma dans les notions: se percher/se cacher)

Marquer un but

Si la balle traverse les buts (voir notion marquer un but), alors un but est marqué. Si c'est le second but d'une équipe, la partie est terminée et l'équipe est déclarée vainqueur.

Sinon, notez le nouveau score et remplacez tous les personnages comme au départ du jeu, sauf pour la vachette qui est replacée sur l'emplacement de départ du côté de l'équipe qui vient de marquer, et la balle de l'autre côté.

A chaque but, la vachette est heureuse du beau jeu et se calme. Baissez son ENE de -2 (avec un minimum de « 2 »).

PHASE DE LA VACHETTE

La vachette charge toujours vers le dernier personnage qui s'est déplacé et elle est déplacée par l'autre joueur. Faites un jet de déplacement, lancez 1 dé et ajoutez le ENE.

Sur un résultat net de « 6 » sur le jet de dé, la vachette ne se déplace pas.

Sinon, déplacez la vachette du nombre de cases correspondant, au plus court en nombre de cases. En revanche, pour un nombre de case identique, le joueur déplaçant la vachette peut choisir la route empruntée.

Sur son trajet, elle caresse les cottes du premier personnage adjacent qu'elle rencontre puis stoppe son mouvement.

Si tout le monde a passé, alors lancez un jet de dispersion et un jet de déplacement. Déplacez accordement la vachette.

Se faire caresser les cottes

Un personnage qui s'est fait caresser les cottes est retiré du jeu. Il passe un tour hors-jeu, et ne reviendra qu'au tour suivant, remis de ses émotions, débutant son action sur une des deux cases sangriais de son camp.

RÈGLES OPTIONNELLES

LES ÉQUIPES !

Vous trouverez dans le livret des impressions des illustrations de deux équipes : les rouges et les bleus. Attribuez leur le nom de village que vous désirez.

Par exemple, Amou, Heugas, Hossegor, Moliets, Pomarez, Aire-sur-l'Adour...

Donnez leur des noms ou des surnoms comme Pey, Manue, Marcel, Titi, Vivi...

et Attribuez à chaque personnage une compétence.

Compétences

Cours vite : Peut se déplacer jusqu'à 5 cases.

Tire fort : Peut frapper dans la balle jusqu'à 6 cases.

Tire bien : Peut relancer un jet de dispersion pour marquer un but.

Bourrin : Peut carresser les cottes d'un adversaire. 1x/partie.

Pinter : Peut se déplacer de 3 cases grâce à la sangria.

Tête à claques : Lorsqu'il éneve la vachette, augmenter le ENE de +2.

Filou : à chaque engagement, peut se placer à une distance de trois cases de son placement normal.

Plaquettes de chocolat : Résiste à se faire carresser les cottes. Laissez-le sur le terrain, il peut continuer à jouer normalement. 1x/partie.

Discret : Se fait oublier de la vachette et est considéré comme caché n'importe où sur le terrain. 1x/partie.

Pote des animaux : Perché, il peut rediriger la vachette sur le personnage de son choix. Le joueur qui le contrôle dirige le déplacement de la vachette. 1x/partie.

CHAMPIONNAT INTERNATIONAL DE TOROBALL

Vous pouvez organiser avec vos amis un tournoi international de ToroBall. Réunissez les équipes dans une ou plusieurs divisions, et faites des matchs.

Points du championnat

La victoire vaut 2 points, la défaite en ayant marqué 1 but vaut 1 point, celle sans marquer vaut 0 point.

Expérience

A chaque fois que vous gagnez un match, un de vos personnages gagne une compétence. Et il est impossible de donner une seconde compétence à un de vos personnages avant que tout le monde en ait déjà eu une. Cette règle se répète pour la troisième, etc.

FIN

NOTE SUR LE TOROBALL

En tant qu'auteurs du jeu Toroball, nous souhaitons souligner notre engagement envers le respect des animaux ainsi qu'envers la valorisation d'une culture landaise née au 19ème siècle.

Ce jeu est une représentation ludique et respectueuse de la course landaise, un sport dans lequel le bien-être de l'animal est important, et qui vise à célébrer l'habileté plutôt que la violence.

D'autre part, nous entendons les critiques de ses détracteurs, et nous ne mettons pas en doute le bien fondé de leurs arguments.

Toujours est-il que la Course Landaise existe, qu'elle fait partie du paysage local et que nous avons choisi de la représenter.

<https://www.culture.gouv.fr/Media/Medias-creation-rapide/La-course-landaise.pdf>