



DAVID FLORSCH
PAULINE DÉTRAZ



20'



BORDER
LINE
EDITIONS

play ball



CONTENU

 Playballers équipe A

 Playballers équipe B

 Balles



Terrain

MISE EN PLACE

Deux équipes s'affrontent sur un terrain composé de cases hexagonales. Chaque joueur contrôle une équipe. Chaque équipe est composée de 3 playballers et possède 3 cases d'en-but de son côté du terrain.

En début de partie, chaque joueur place ses 3 playballers sur les 3 cases juste devant ses en-but. Une balle est placée sur la case au centre du terrain.

Les joueurs jouent chacun leur tour en commençant, lors de la première manche, par le plus jeune.

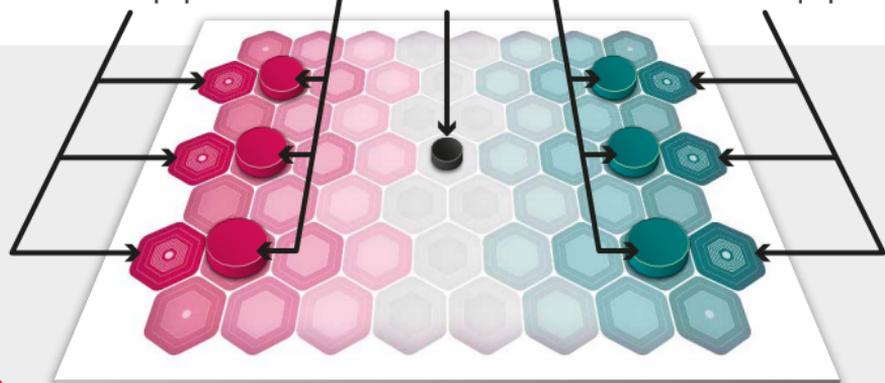
Playballers équipe A

En-but équipe A

Balle

Playballers équipe B

En-but équipe B



BUT DU JEU

La première équipe à marquer 3 buts l'emporte.

Pour marquer un but, un joueur doit déplacer un de ses playballers avec la balle sur l'un des 3 en-buts adverses.

Lorsqu'un joueur marque un but, il met de côté cette balle pour compter le but marqué.

Après un but, on commence une nouvelle manche. Tous les playballers sont replacés comme en début de partie et une nouvelle balle est placée sur l'hexagone central.

C'est alors à l'équipe qui vient de prendre un but de commencer à jouer.

BALLE

Un playballer récupère automatiquement la balle lorsqu'il se déplace sur la case où elle se trouve.

La balle est toujours déplacée sur le playballer qui la porte.

Un playballer récupère automatiquement la balle quand il saute par-dessus le playballer qui a la balle, qu'il soit de son équipe ou de l'équipe adverse, y compris lors d'un rebond (voir Mouvements).



Pour contrôler la durée de parties compétitives, vous pouvez utiliser une pendule d'échec (physique ou en application mobile).



MODE EXPERT

Ce mode est destiné aux joueurs expérimentés qui souhaitent un défi stratégique parfaitement équitable. Mais attention, les matchs peuvent parfois durer plus longtemps.

Dans ce mode, les conditions de victoire sont différentes : pour l'emporter, au lieu de 3 buts, vous devez marquer 2 buts consécutifs.

MOUVEMENTS

À son tour, un joueur peut effectuer entre 1 et 3 mouvements.

Ces mouvements peuvent être distribués librement entre ses playballers, un même playballer pouvant effectuer plusieurs mouvements durant le même tour.

Pour chaque mouvement qui lui est attribué, un playballer peut :

ENGAGEMENT

Au premier tour de chaque manche, le joueur qui commence n'a droit qu'à 2 déplacements maximum.

Se déplacer vers une case adjacente où il n'y a pas d'autre playballer.

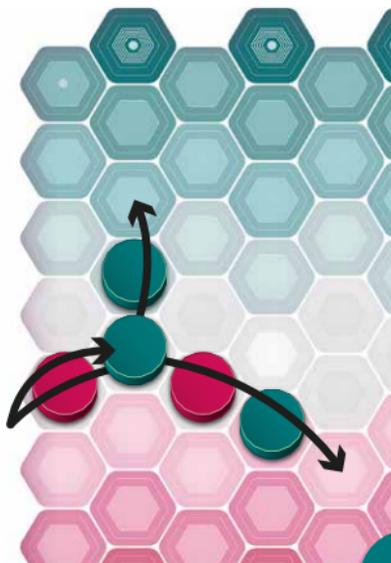


OU

Sauter par-dessus un ou plusieurs playballers adjacents et alignés, qu'ils soient de son équipe ou de l'équipe adverse.

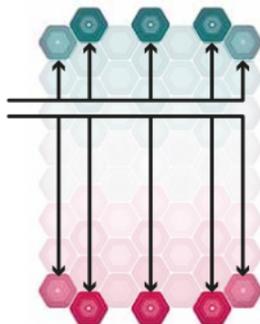
Le playballer saute jusqu'à la première case libre dans la direction choisie. S'il n'y a pas de case libre dans cette direction, le playballer rebondit et retourne sur la case d'où il a sauté.

Un saut compte comme un seul mouvement, quel que soit le nombre de cases parcourues.



Quelques contraintes s'appliquent aux mouvements :

- ▶ **Un playballer peut se déplacer sur une case marquée d'un point mais ne peut pas finir le tour sur une telle case.**



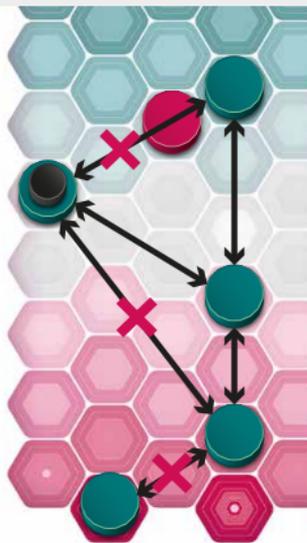
- ▶ Un playballer qui se déplace sur un de ses propres en-but avec la balle ne marque pas contre son camp, mais il ne peut pas finir le tour sur une telle case puisqu'il y a un point.
- ▶ Un playballer ne peut se déplacer sur une case d'en-but adverse que s'il possède la balle, pour marquer un but.
- ▶ À son tour un joueur doit faire au moins un véritable mouvement ou déplacer la balle. Autrement dit, la balle et les playballers d'une équipe ne peuvent pas tous finir leur tour exactement dans les mêmes positions qu'au début du tour.

PASSES

Durant son tour, un joueur peut faire autant de passes qu'il le souhaite entre ses playballers. Faire une passe permet de transférer la balle entre deux playballers situés sur la même ligne de cases, à condition qu'il n'y ait pas de playballer adverse sur le chemin.

Une passe ne compte pas comme un mouvement.

On ne peut pas faire de passe à un playballer situé sur une case d'en-but adverse.



REMERCIEMENTS

Aurèle et Tristan Florsch Cossart, l'association Est en Jeux,
Stéphane Dardour, Julien Sohier, Julien Roth.



DAVID FLORSCH

PAULINE DÉTRAZ



BORDERLINE

EDITIONS

© 2025 Borderline Editions, tous droits réservés.