

Stephen Glenn's

1ST & ROLL™

Lancez vos dés, réussissez vos passes et frayez-vous un chemin vers la victoire



AGE
EDAD
14+



2-4
PLAYERS

PLATEAU



BALLON



MARQUEUR FIRST DOWN

(1ère tentative)



MARQUEUR CHRONOMÈTRE



6 MARQUEURS MAGNÉTIQUES



PIÈCE



DÉS ATTAQUE



Rouge
Courir



Jaune
Passer/Courir



Vert
Passer

DÉS DÉFENSE



Rouge
Courir



Jaune
Passer/Courir



Vert
Passer

DÉS SPÉCIAUX



Pénalité



Kick
(coup de pied)



Chronomètre

CHRONOMÈTRE

1st & Roll est un jeu de football américain en face à face. Les joueurs choisissent les jeux offensifs et défensifs en sélectionnant un dé et en les révélant simultanément. Toute l'exaltation d'un match de football américain est là. Des breakaways, des plaquages, des pénalités, des longues passes, des fumbles, des interceptions, etc.

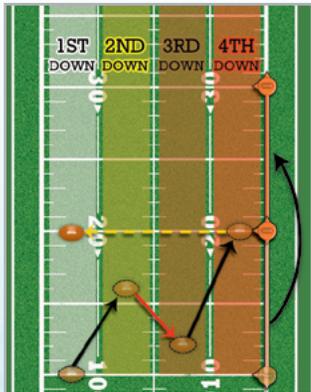
RÈGLES POUR 2, 3 OU 4 JOUEURS

À 2, chaque joueur entraîne une équipe, à domicile ou à l'extérieur. À 3 ou 4, deux joueurs peuvent entraîner une équipe ensemble. Un joueur choisit et lance les dés lorsqu'il est en attaque et l'autre joueur choisit et lance les dés lorsqu'il est en défense.



MISE EN PLACE

- 1 Placez le marqueur de chronomètre sur le de la zone du chronomètre.
- 2 Placez 2 marqueurs magnétiques à côté de chacun des plateaux de scores et un sous chacun des 3 temps-morts.
- 3 Mettez de côté les trois dés Attaque (valeurs positives) pour le joueur qui attaque.
- 4 Mettez de côté les trois dés Défense (valeurs négatives) pour le joueur qui défend.
- 5 Placez les dés Pénalité et Kick (coup de pied) sur leur case du terrain.
- 6 Demandez à un joueur de choisir pile ou face et lancez la pièce. Si le joueur a choisi correctement, il peut choisir de commencer avec la possession de balle en première mi-temps (Attaque) ou de frapper le ballon pour engager. Le joueur qui engage commencera par la possession du ballon en deuxième mi-temps.



REMARQUES SUR LE TERRAIN

Le terrain est divisé en quatre colonnes qui représentent les quatre down disponibles par course de 10 yards. Le marqueur de premier down indique les 10 yards nécessaires pour avoir un nouveau premier down.

Lors du départ d'un drive, le ballon sera sur une ligne de yard de la colonne de gauche. La somme totale des dés lancés est égale à la distance parcourue sur le plateau. Après avoir déplacé le ballon vers l'avant (total positif) ou vers l'arrière (total négatif), glissez le ballon d'une colonne vers la droite pour indiquer un nouveau down. La deuxième colonne à partir de la gauche représente le 2 exposant down. La troisième colonne à partir de la gauche représente le 3 exposant down et la dernière colonne représente le 4 exposant down.

Ex: Compteur de down
Le ballon commence sur la ligne des 10yd. Le 1 exposant jeu fait avancer le ballon de 6yd au 2e down. Le jeu suivant a pour résultat (-4) yds, 3e down. Le troisième jeu gagne 8 yds et un nouveau 1 exposant down.

RÉSUMÉ DU JEU

1. La défense frappe le ballon vers l'équipe receveuse, qui va attaquer. L'attaque lance les 3 dés () pour retirer le ballon ou accepter le placement du ballon sur la ligne des 25 yards.
2. L'attaque et la défense choisissent secrètement l'un de leurs 3 dés (/ /). La Défense ajoute le dé Chronomètre dans sa main. Les deux joueurs révèlent maintenant les dés dans leurs mains.
3. Si les dés sont de la même couleur, tous les dés sélectionnés sont lancés. Si ce n'est pas le cas, alors l'Attaque lance son dé tandis que la Défense ne jette que le dé Chronomètre. Additionnez les chiffres et déplacez le ballon de ce nombre de yards. Déterminez le résultat du dé Chronomètre.
4. L'attaque a 4 tentatives (downs) pour se déplacer de 10 yards. En cas de succès, elle en obtient 4 autres. Si ce n'est pas le cas, le ballon est rendu à la Défense.
5. Répétez jusqu'à ce qu'un Punt, une perte de balle ou des points se produisent. À ce moment-là, les joueurs vont échanger leur des jeux de dés.

KICKOFF

Il y a un coup d'envoi au début de chaque mi-temps et après chaque jeu. L'équipe qui engage décide s'il s'agit d'un coup de pied régulier ou d'un coup de pied de côté.

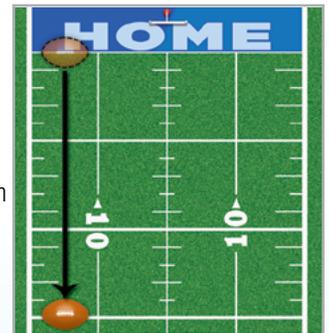
COUP DE PIED RÉGULIER :

L'équipe qui reçoit peut choisir :

(a) Touchback. Démarrez avec le ballon sur votre propre ligne des 25 yd.

OU

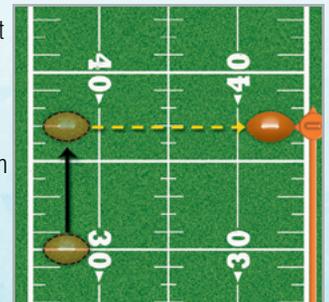
(b) Faites sortir le ballon. Lancez les trois dés et faites avancer du total obtenu à partir de votre propre ligne de but. Si vous obtenez une valeur encerclée, vous pouvez relancer ces dés jusqu'à ce que vous obteniez une valeur non encerclée. La somme de tous les dés lancés est utilisée.



Breakaway Relancer

6 + 5 + 0 + 4 = 15

L'équipe qui reçoit le ballon court jusqu'à la ligne des 15 yards.



Ex: Onside Kick roll

1 6 0 = 7

Le coup de pied de côté échoue car la somme est inférieure à 10.

L'équipe receveuse reçoit le ballon et ajuste le marqueur de premier down.

LES JEUX

Avant chaque jeu, les deux joueurs choisissent l'un de leurs trois dés et le placent secrètement dans leur main. Le joueur défensif ajoute le dé Chronomètre dans sa main. Les deux joueurs ouvrent alors leurs mains pour révéler leurs dés. **REMARQUE** : *Le joueur défensif essaie de choisir la même couleur que le joueur offensif.*

Couleur différente : Si le joueur offensif a révélé une couleur différente de celle de la défense, le joueur offensif lance son dé tandis que la défense ne lance que le Chronomètre. L'attaquant fait avancer le ballon du nombre de yards obtenus. Ajustez le marqueur de down en conséquence.

Même couleur : Si le joueur offensif a révélé la même couleur que la défense, les deux joueurs lancent leurs dés. Le ballon est avancé ou reculé en fonction de la somme des deux dés, **à moins que le joueur défensif n'obtienne un Drapeau de Pénalité** (voir **PÉNALITÉ**).



CHRONOMÈTRE : Le marqueur de Chronomètre avance d'une case.



TURNOVER (PERTE DE BALLE) : Lancez à nouveau ce dé. Si un , avancez le marqueur du Chronomètre d'une case. Si cela se reproduit, il y a un . Le ballon est avancé du résultat des dés. Ensuite, le joueur défensif lance les dés pour un

Retour en fonction de la couleur du dé utilisé par l'attaque sur ce jeu comme suit :

Jeu rouge	Pas de retour, la Défense récupère où le ballon a été perdu lors du Fumble.
Jeu jaune	La défense retourne en lançant les deux dés Rouges. .
Jeu vert	La défense retourne en lançant les deux dés Jaunes. .

Retours - Le dé de défense ne comptera pas pour le nombre de yards et n'est lancé qu'une seule fois pour vérifier s'il y a une pénalité. Si un **Drapeau de Pénalité** se présente, déplacez du nombre de yard obtenu sur le dé Attaque, puis lancez et évaluez la pénalité (Ignorez **05** et **05** ici.). Les Breakaways s'appliquent comme d'habitude. La défense prend possession du ballon.

BREAKAWAY

La valeur la plus élevée sur chacun des dés Attaque est entourée d'un cercle. Chaque fois que le joueur offensif obtient ces valeurs, le joueur a un couloir ouvert et continue à courir. Le joueur offensif est autorisé à relancer ce dé. Il peut continuer à le faire jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat de non Breakaway. Avancez le ballon la somme totale de toutes les valeurs obtenues.

BROKEN TACKLE (PLAQUAGE MANQUÉ)

Lorsque l'attaque choisit le dé rouge et que la défense ne le fait pas, il est possible pour le coureur d'éviter un plaquage pour continuer à courir. Si le carré 2 arrive sur le premier jet (seulement), un plaquage raté se produit. Lancez le dé une fois de plus et ajoutez-le. Un résultat de Breakaway de sur ce jet signifie relancer et ajouter jusqu'à ce que le dé montre un résultat de non-breakaway.

LONG BOMB (PASSE LONGUE)

Après un jeu VERT réussi (l'attaque joue un dé vert et la défense n'en joue pas) l'attaque peut décider de faire une longue passe AVANT de lancer son dé. Pour ce faire, l'attaque lance le dé vert, le dé Kick et le dé jaune. Déduisez la valeur du dé jaune de la somme du dé Vert + le dé Kick (+ -). Avancez la balle de cette distance **à moins qu'un 0 ne soit obtenu sur le dé Vert ou Jaune**.

OU	Passé incomplète. Perte du down.
+	Interception ! Avancez la balle du nombre de yard indiqué sur le dé Kick. La défense retourne le ballon ensuite en lançant les deux dés verts. . (Des Breakaways s'appliqueront).

PUNT (COUP DE PIED DE DÉGAGEMENT)

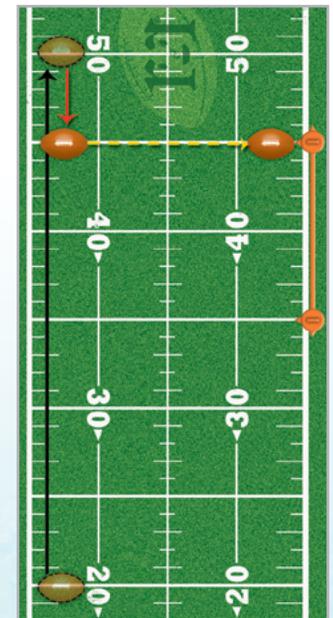
Les joueurs peuvent choisir de botter le ballon à l'extérieur au 4 exposant down. La défense lance deux de ses dés pour bloquer le coup de pied. Si elle obtient deux drapeaux de pénalité , le punt est bloqué. Lancez le dé Chronomètre. Si , c'est un turnover (perte de balle) alors la Défense peut faire un Return (ci-dessous). Sinon, l'Attaque récupère et lance son dé Rouge. Si l'attaque fait un premier down, elle continue comme d'habitude, sinon la défense reprend le contrôle du ballon là où il a atterri.

Si elle n'est pas bloquée, l'attaque jette le dé Kick plus un dé d'attaque. Avancez le ballon du nombre de yards obtenus, en **ignorant les breakaways**. Tout coup de pied dans la zone d'en-but de l'adversaire est considéré comme un touchback et le ballon est placé sur la ligne de 25 yards et la défense prend le contrôle du ballon. Sinon, la défense peut :

- Effectuer un arrêt de volée et prendre le ballon à l'endroit où il a atterri.
- OU*
- Choisir de retourner la balle sur le terrain. Pour retourner, la défense lance les deux dés jaunes ensemble. Ignorez les yards négatifs, mais les breakaways et les pénalités s'appliquent.

Dés Punt	+ (/ /)
Retourner un Punt	

Si un drapeau de pénalité est obtenu, lancez le dé . Les pénalités offensives acceptées déplacent le ballon et provoquent la répétition de la 4 exposant tentative. Les pénalités défensives acceptées déplacent le ballon. L'attaque aura un nouveau premier down ou répètera le 4 exposant down.



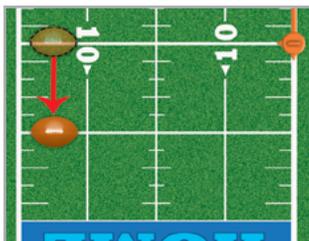
L'Attaque engage de la ligne des 20 yards. La défense retourne de 5 yards.

$$20 + \textcircled{10} = 30 \uparrow$$

$$5 \textcircled{-8} = 5 \downarrow$$

4

5



Ex : Une pénalité se produit lors d'un jeu.



Pénalité ! Lancez le dé de Pénalité.



Pénalité ! Lancez le dé de Pénalité. Répétez le down.

PÉNALITÉ

Si le joueur défensif obtient un **un Drapeau de Pénalité**, lancez le dé de pénalité et déplacez le ballon en conséquence :

O5	Faux départ ! Reculez le ballon de 5 yards.
O10	Holding ! Reculez le ballon de 10 yards.
O15	Faute personnelle ! Reculez le ballon de 15 yards.
D5A	Holding ! Avancez le ballon de 5 yards et recevez un premier down automatique.
D5	Hors-jeu ! Avancez le ballon de 5 yards.
D15	Faute personnelle ! Avancez la balle de 15 yards.

Si la pénalité est acceptée, ignorez les résultats des dés pour le jeu, évaluez la distance de pénalité. Ne déplacez pas le marqueur de down et à la place, répétez le down.

Si la pénalité est refusée, déplacez le ballon du résultat des dés pour le jeu.

Remarque : Si une pénalité imposée à la défense fait franchir la ligne de but au ballon, la distance de pénalité est changée pour déplacer le ballon de la moitié de la distance jusqu'à la ligne de but. Si la pénalité **O10** se produit et que le ballon devrait franchir la ligne de but dans la zone d'en-but, alors la défense marque un safety

Particulier : Ignorez les pénalités **O5** et **D5** (faux départ et hors-jeu) sur un retour.

DÉPLACEMENT DU MARQUEUR DE DOWN

Après chaque jeu, le marqueur de premier down est déplacé. Si l'attaque n'a pas fait un premier down en avançant d'au moins dix yards, le marqueur de down est avancé d'une colonne. Si l'attaque fait un premier down, le marqueur de down est replacé dans la colonne 1. Si l'équipe qui attaque exécute un jeu au 4 exposant down et n'y parvient pas, il y a un changement de down immédiat. Déplacez le marqueur de premier down pour refléter la nouvelle direction de la balle.

PASSE DANS LA ZONE ROUGE

Si l'Attaque utilise  (le dé de passe), si le total de yards obtenu dépasse la ligne d'en-but de plus de 2 yards, alors c'est une passe incomplète automatique. L'attaque perd un down.



Ex : Passe dans la zone rouge

Besoin de 11 yards, **14** obtenus
= Passe incomplète !

MARQUER DES POINTS

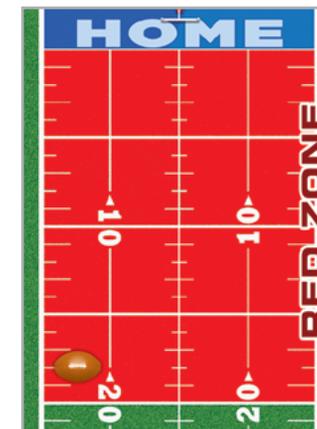
FIELD GOAL (COUP DE PIED AU BUT)

Un joueur qui souhaite tenter un field goal le fait en lançant le dé Kick. Si la ligne de yard actuelle est égale ou inférieure à la valeur obtenue, le field goal est réussi. L'attaque marque 3 points.

Cependant, les tentatives de field goals sur ou à l'intérieur des 20 yards (la Zone Rouge) ne sont pas automatiquement réussies. Si l'attaque obtient un '20', il doit relancer. S'il obtient à nouveau un '20', le field goal est raté.

La défense peut bloquer une tentative de FG en lançant d'abord deux dés pour obtenir les deux drapeaux de pénalité.

Si le FG n'est pas bon ou bloqué, le ballon est immédiatement rendu à la défense là où il était. Echangez les dés et ajustez le marqueur de premier down dans la nouvelle direction.



Ex: tentative de FG dans la zone rouge

20 ^{rouge} **40**
RELANCE

Le coup de pied est bon.

20 ^{rouge} **20**
RELANCE

Le coup de pied n'est pas bon.

TOUCHDOWN

Si l'attaque déplace le ballon sur ou au-delà de la ligne d'en-but, elle marque 6 points. Elle peut maintenant tenter de botter un point supplémentaire (PAT), ou aller pour une conversion de deux points.

PAT : Lancez le dé Chronomètre + le dé Kick ( + ). Si le résultat est T et 20, le PAT n'est pas bon. Sinon, le PAT est bon.

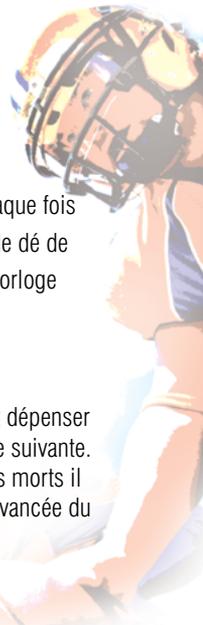
Conversion de 2 points : Choisissez d'exécuter un jeu à partir de la ligne des 2 yards. La défense choisit un dé à lancer comme d'habitude mais ne lance pas le dé Chronomètre. Si vous gagnez plus de 2 yards, la conversion de 2 points est bonne.

SAFETY

Si la balle traverse la zone de but de l'attaque, la défense marque 2 points. L'attaque retourne ensuite le ballon à la défense en bottant un coup de pied à partir de sa ligne de 20 yards.

HAIL MARY PASS (TRÈS LONGUE PASSE)

Le joueur qui attaque peut tenter une passe Ave Maria comme dernier jeu absolu de la mi-temps. D'abord, il doit être sur ou au-delà de sa ligne de 35 yards. Le marqueur de Chronomètre doit être sur l'espace **2:00** et il ne doit plus avoir de temps mort. Lancez les dés jaunes et verts. Si les deux affichent un Breakaway ( + ), c'est réussi ; marquez un touchdown !



CHRONOMÈTRE

IL NE RESTE PLUS DE TEMPS

Le joueur offensif peut épuiser son temps de jeu lorsqu'il joue un jeu de course. Chaque fois qu'il réussit un jeu de course (c'est-à-dire qu'il lance le dé d'attaque Rouge et pas de dé de défense Rouge), il peut avancer le marqueur de Chronomètre d'une case tant que l'horloge N'est PAS sur la case 2 minutes  .

TEMPS MORTS

À tout moment quand le marqueur de Chronomètre va avancer, l'un des joueurs peut dépenser un Temps mort pour arrêter l'horloge. Ceci empêche le marqueur de passer à la case suivante. Déplacez le marqueur magnétique au chiffre suivant pour montrer combien de Temps morts il reste à ce joueur. Lorsque le marqueur est sur zéro, ce joueur ne peut plus arrêter l'avancée du Chronomètre.

FIN DE LA 1ÈRE MI-TEMPS

La mi-temps se termine immédiatement lorsque le marqueur de Chronomètre atteint la dernière case de l'horloge. Le joueur qui a commencé la première mi-temps avec la possession de balle décide maintenant s'il va faire un coup de pied régulier ou un coup de pied de côté. Réinitialisez les temps morts à trois pour chaque joueur et remplacez le marqueur de Chronomètre à nouveau sur 30. Maintenant, commencez la 2e mi-temps.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque le marqueur du Chronomètre atteint la dernière case de l'horloge au cours de la seconde mi-temps. Le joueur avec le plus de points gagne.

PROLONGATIONS

En cas d'égalité, les joueurs peuvent choisir de continuer la partie en jouant en prolongation. Choisissez au hasard un joueur qui va recevoir ou qui va engager, comme au début de la partie. Le jeu se déroule normalement. La première équipe à marquer remporte la victoire.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : Stephen "Gridiron" Glenn

DÉVELOPPEMENT ET ÉDITION :

Frank "Fourth Down" DiLorenzo,

Vincent "Safety" Salzillo

COACH DE JEU :

Chris "Muffed" Mischo, Warren "John" Madden,

Gabe "Blitz" Barrett

DESIGN GRAPHIQUE : Jennifer "Juke" DiFranco

TRADUCTION FRANÇAISE : Stéphane Athimon

RELECTURE DE LA RÉGLE FRANÇAISE :

Thierry Vareillaud

UN MERCI PARTICULIER POUR LES TESTS DE QUALITÉ : Brad Fuller, Dan DiLorenzo and Vincent Salzillo.

*Rendez-vous visite sur [\[RnRgames.com/1st-roll/\]](http://RnRgames.com/1st-roll/) pour découvrir un glossaire en français sur les termes employés dans le Football Américain .)



**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

www.RnRgames.com

©2018 R&R Games, tous droits réservés

