

# OVAL MANIAKS

Un jeu de  
**NICOLAS FROUVELLE**  
Illustré par  
**LAURENT KIRCHER**

## BUT DU JEU

Incarnez l'esprit d'équipe.  
Tirez la quintessence de vos joueurs pour  
exploiter vos tactiques et remportez le match !

## MATÉRIEL

45 Cartes Joueurs



15 Rouges

15 Bleues

36 Cartes Taktik



18 Rouges

18 Bleues

1 Toss



1



15 Légendes

## MISE EN PLACE

- 1 Choisissez une couleur, **BLEUE** ou **ROUGE** et prenez les **Cartes Joueurs** et les **Cartes Taktik** de la couleur correspondante.
- 2 Mélangez séparément chaque paquet et posez les pioches devant vous.
- 3 Piochez 4 **Cartes Joueurs** et 2 **Cartes Taktik**.
- 4 Lancez le **Toss**. C'est votre couleur ? Vous êtes désigné **Attaquant**, votre adversaire est **Défenseur**. Sinon c'est l'inverse.

**CAPITAINE ROUGE, PRÊT ?**  
**CAPITAINE BLEU, PRÊT ?**



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les deux adversaires jouent en même temps.

Le **Match** est un enchaînement de **Phases de Jeu** dans lequel vous incarnez soit l'**Attaquant** soit le **Défenseur**.

Au début de chaque **Phase de Jeu**, vérifiez que vous avez 2 **Cartes Taktik** en main. L'**Attaquant** choisit le style de jeu : **Jeu d'Avants**, **Jeu au Ras** ou **Jeu Ouvert**.

Jouez 2 cartes face cachée en même temps :

- obligatoirement 1 **Carte Joueur** qui sera votre **Joueur principal** pour cette action,
- puis 1 seconde carte, soit une **Carte Joueur** en **Soutien**, soit une **Carte Taktik**.

Révélez vos cartes.

Appliquez les effets des **Cartes Taktik** en commençant par celle de l'**Attaquant**.

Enfin additionnez la valeur d'**Attaque** du **Joueur Principal** avec celle d'un éventuel **Soutien** pour l'**Attaquant** et faites de même avec la valeur de **Défense** pour le **Défenseur**.

2

Comparez les valeurs finales d'**Attaque** et de **Défense** pour voir le résultat de la **Phase de Jeu** :

- Si l'**Attaquant** l'emporte de **5 Points ou plus**, il marque 1 **Essai** et peut tenter de le **Transformer** (voir *Tirs au but*). +5 ou +7 au tableau d'affichage ! Le **Défenseur** récupère le ballon et devient l'**Attaquant** pour la prochaine **Phase de Jeu**. Les deux adversaires refont leur main avec 4 **Cartes Joueurs** et 2 **Cartes Taktik**.
- Si l'**Attaquant** l'emporte de 3 ou 4 Points, il peut **Tenter la Pénalité** (voir *Tirs au but*) ou jouer une **Pénaltouche**.

Si la tentative est une réussite +3 au tableau d'affichage ! Le **Défenseur** récupère le ballon et sera l'**Attaquant** pour la prochaine **Phase de Jeu**. Les deux adversaires refont leur main avec 4 **Cartes Joueurs** et 2 **Cartes Taktik**.

Si la tentative est un échec, le **Défenseur** devient l'**Attaquant**, pioche 1 **Carte Joueur**, son adversaire n'en pioche pas. Une nouvelle **Phase de Jeu** commence.

- Si l'**Attaquant** l'emporte de 1 ou 2 **Points** ou s'il a choisi de jouer une **Pénaltouche**, il tient le ballon et reste **Attaquant**. Il pioche 1 **Carte Joueur**, son adversaire n'en pioche pas. Une nouvelle **Phase de Jeu** commence.

- En cas d'égalité, les rôles sont inchangés. Les 2 adversaires piochent 1 **Carte Joueur** puis une nouvelle **Phase de Jeu** commence.

- Si le **Défenseur** l'emporte, le ballon change de main. Le **Défenseur** devient l'**Attaquant** et pioche une **Carte Joueur**, son adversaire n'en pioche pas. Puis une nouvelle **Phase de Jeu** commence.



3

## LES JOUEURS



- 1 Nom du joueur
- 2 Poste
- 3 Valeur en Soutien (uniquement valable si le joueur principal complète le ballon)
- 4 Appel du Soutien (uniquement valable si le joueur en soutien complète le ballon)
- 5 Style de Jeu
- 6 Valeurs D'Attaque
- 7 Valeurs de Défense

## LES TAKTIKS



- 1 Nom de la Taktik
- 2 Effet de la Taktik
- 3 Si la carte a un demi-ballon en bas, elle peut-être joué pour cette valeur en soutien au lieu d'appliquer l'effet.

## LES TIRS AU BUT

Quand un joueur tente une pénalité ou une transformation, son adversaire doit dresser les poteaux. Pour cela, il pose 2 cartes sur la table espacées d'une carte dans l'autre sens. Puis il retire cette dernière. Le coup de pied peut être tenté.

D'une pichenette, le buteur doit passer la pièce du toss entre les 2 cartes.



4

## LES LÉGENDES



Les **Légendes** sont des joueurs exceptionnels qui peuvent venir faire une action lors d'un match.  
Au début de chaque **Phase de Jeu**, vous pouvez échanger 2 **Joueurs** contre 1 **Légende**. Pour cela, défaussez 2 **Cartes Joueur** de votre main et piochez 2 **Légendes**. Choisissez-en 1 que vous gardez en main et défaussez l'autre. Vous pourrez jouer la **Légende** comme n'importe quel joueur pendant le reste du match.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche **Joueur** d'une équipe est épuisée, la sirène retentit !

- Le match s'arrête aussitôt qu'une équipe marque des points.
- L'**Attaquant** peut choisir de mettre fin au match en l'annonçant avant le début de la **Phase de Jeu**. Il dit alors « Je botte en touche ». S'il gagne la prochaine **Phase de Jeu**, le match est terminé. Si le **Défenseur** gagne la **Phase de Jeu**, il récupère le ballon et le match continue.
- Le match s'arrête si aucune des deux équipes ne peut plus jouer de joueur.

**LE SCORE FINAL EST MAINTENANT CONNU  
ET LE VAINQUEUR ÉGALEMENT !**

**TOUT MATCH MÉRITE REVANCHE !**



- [www.jyde-games.com](http://www.jyde-games.com)  
- [facebook.com/JyDe.Games](https://facebook.com/JyDe.Games)  
- [instagram.com/jyde\\_games/](https://instagram.com/jyde_games/)  
© JyDe 2023 tous droits réservés.

Développement du jeu  
Christophe Lauras  
Graphiste Maquettiste  
Laëtitia Sennavoine

## RÉSUMÉ DES RÈGLES

- A. Vérifiez que vous avez 2 **Cartes Taktik** en main.
  - B. L'**Attaquant** choisit le style de jeu : **Jeu d'Avants**, **Jeu au Ras** ou **Jeu Ouvert**.
  - C. Jouez 2 cartes face cachée en même temps, 1 **Joueur principal** et 1 **Soutien** ou 1 **Taktik**.
  - D. Appliquez les effets des **Cartes Taktik** en commençant par celle de l'**Attaquant**.
  - E. Définissez les valeurs finales d'**Attaque** de **Défense**.
  - F. Regardez qui prend l'avantage :
    - L'**Attaquant** l'emporte de 5 points ou plus : il marque 1 **Essai** et tente la **Transformation**. +5 ou +7 au tableau d'affichage !
    - L'**Attaquant** l'emporte de 3 ou 4 Points, il peut jouer une **Pénaltouche** ou tenter la **Pénalité**. S'il réussit sa tentative de but, +3 au tableau d'affichage ! Si la tentative est un échec, le **Défenseur** devient l'**Attaquant**, pioche 1 **Carte Joueur**, son adversaire n'en pioche pas. Une nouvelle **Phase de Jeu** commence.
    - L'**Attaquant** l'emporte de 1 ou 2 Points ou s'il joue une **Pénaltouche**, il tient le ballon et reste **Attaquant**. Il pioche 1 **Carte Joueur**, son adversaire n'en pioche pas. Une nouvelle **Phase de Jeu** commence.
    - En cas d'égalité, les rôles sont inchangés. Les 2 adversaires piochent 1 **Carte Joueur** puis une nouvelle **Phase de Jeu** commence.
    - Le **Défenseur** l'emporte, le ballon change de main. Le **Défenseur** devient l'**Attaquant**. Il pioche 1 **Carte Joueur**, son adversaire n'en pioche pas. Une nouvelle **Phase de Jeu** commence.
- À chaque fois que des points sont marqués, le ballon change de main. Les 2 adversaires **piochent des cartes jusqu'à avoir 4 Cartes Joueurs et 2 Cartes Taktik**. Puis une nouvelle **Phase de Jeu** commence.

5

6