

BALLON BASTON

Le PROJET

avec le Médialab de Beloeil

Basé sur l'univers
d'**Alex S. Girard**
www.færik.com

Supervision générale
Gabriel Messier
de la Bibliothèque de Beloeil

Enseignants
André-Anne Mireault
Jessika Boudreau-Couture
Philippe Tremblay
Mélissa Brodeur

Écoles participantes
Le Tournesol
Au Coeur-des-Monts



Introduction

Voici le guide qui accompagne ce projet stimulant, conçu spécialement pour les médialabs qui bonifient les bibliothèques modernes. Cet ouvrage contient la première version des procédures à suivre pour accomplir cet atelier, ainsi que les règles du jeu, puis le résultat des efforts combinés des responsables de ce projet et des participants, les élèves de 3e cycle primaire des écoles Le Tournesol et Au Coeur-des-Monts de Beloeil.

Il se veut un compte rendu de la première mouture du projet ainsi qu'un guide pour ses participants.

Ballon-Baston!

l'atelier

Le but de cet atelier est de permettre aux étudiants d'une classe de pouvoir explorer les divers aspects qu'implique la création d'un jeu de table.

Ce jeu est inspiré de la BD "Ballon-Baston" de la série "les Goblards" d'Alex S. Girard. Posséder le livre est un atout avant de commencer l'atelier. Vous pouvez vous le procurer ici ou dans toute bonne librairie.

Deux écoles participent à cet atelier et toutes deux disposeront d'une copie du jeu à la fin des ateliers.

Avec cet atelier, nous cherchons à permettre aux participants d'utiliser les divers outils présents au Médialab, mais aussi de pouvoir mettre en pratique et acquérir diverses compétences, qui pourront ensuite leur profiter dans d'autres sphères de leur apprentissage.

Voici les 4 axes d'apprentissages:

- 1 - écriture
- 2 - illustration
- 3 - programmation
- 4 - conception

1 - **écriture** (tout ce qui entoure le jeu)

- description de personnages, des joueurs
- histoire de l'équipe
- petites histoire ayant pour thématique tout ce qui entoure ce jeu

2 - **illustration** (mettre en image leur univers intérieur)

- logo de l'équipe
- joueurs (pions)
- terrain de jeu
- scènes issues des textes de l'axe 1

3 - **programmation** (logiciels 3d et électronique)

- refaire les éléments déjà conçus en 3D, selon des balises déjà établies, tel les bases de pion et le support à MicroBit
- reprogrammer un MicroBit pour qu'il permette de remplacer la "rose des vents" et compter les buts (<https://makecode.microbit.org/S97063-90596-14399-07912>)

4 - **conception** (règles)

- tester des règles de bases existantes
- amener des modifications logiques
- créer des variantes pour les personnages

Ce que l'on suggère comme procédure

Après la rencontre initiale, les classes sont invitées à participer à la réalisation d'une version "2.1" du jeu.

Se faisant il devront:

- 1 - se trouver un nom d'équipe
- 2 - créer 12 joueur.euse.s
- 3 - créer un logo d'équipe
- 4 - jouer des parties de Ballon-Baston avec le système de règle 2.0

Optionnel, mais fortement suggéré

- 1 - PROGRAMMER le micro:bit pour remplacer la rose des vents
 - 1.1 - concevoir un stand pour le micro:bit, en 3D, grâce au webiciel gratuit Tinkercad
 - 1.2 - concevoir des boutons pour les diverses utilités du micro:bit
 - 1.2.1 - flèches de directions
 - 1.2.2 - random 6
 - 1.2.3 - musique et affichage "Buuuut!" lors d'un but
- 2 - ÉCRIRE
 - 2.1 - l'histoire de l'équipe
 - 2.2 - une histoire lié à un match fictif
 - 2.3 - une histoire d'épreuve remportée grâce à l'esprit d'équipe
 - 2.4 - l'histoire d'un ou des joueurs
- 3 - RÉVISER les règles
 - 3.1 - ajouter des modifications/améliorations
 - 3.2 - ajouter des règles supplémentaires
 - 3.2.1 - ex: que devrait-on appliquer aux joueurs volants?
 - 3.2.2 - ex: que fait-on sur une surface de jeu glacée?
 - 3.2.3 - etc
 - 3.3 - créer des règles spécifiques à vos joueurs

4 - ILLUSTRER

- 4.1 - des scènes des textes produits
- 4.2 - des décors à ajouter au plateau de jeu
 - 4.2.1 - foule
 - 4.2.2 - banc des joueurs
 - 4.2.3 - infirmerie
 - 4.2.4 - cimetière
 - 4.2.5 - etc

Le résultat devrait faire en sorte que vous aurez un jeu personnalisé auquel les élèves vont s'identifier. Ils en tireront du plaisir et de la fierté à y jouer. L'enjeu de la partie inter école devrait être amené de temps à autre pour stimuler les troupes. ;)

Suggestions de mise en pratique

- 1 - lire la BD
- 2 - jouer quelques parties de la version de base
- 3 - faire des groupe de discussions sur quel genre d'équipe l'on aimerait en tant que classe
- 4 - parler de joueurs possibles
- 5 - inviter les participants à noter leurs idées, à faire des croquis, et les partager avec les autres. Ces derniers pourraient inspirer d'autres à écrire ou dessiner sur ces sujets.
- 6 - déterminer qui s'occupe de quoi, faire des équipes
 - 6.1 - de rédaction
 - 6.2 - d'écriture
 - 6.3 - de révision des règles
 - 6.4 - programmation
 - 6.5 - 3D
 - 6.6 - etc
- 7 - refaire le point sur l'avancement des diverses équipes pour que la communication soit bonne et que les dossiers avancent bien
- 8 - se faire des échéanciers de production

Bonus: inviter ceux et celles qui ont joué au jeu à faire part de stratégies qu'ils ont trouvées afin d'inspirer pour les divers aspects du jeu (créer des personnages avec des spécificités spécifiques (à dire 3 fois à voix haute ;))

Création de personnages aux pouvoirs spéciaux

De base, les deux seules variantes sont:

attaquant = attaque +1, défense - 1

défenseur = défense +1, attaque -1

Pour créer des pions spécialisés, mais équilibrés, on doit choisir parmi ces spécificités. Pour un bonus, on doit avoir un malus équivalent.

Exemples de **BONUS** (vous pouvez aussi en trouver que ne sont pas dans cette liste)

bonus applicable une fois par tour max

- l'attaquant: +1 à l'attaque

- le défenseur: +1 à la défense

- le p'tit rapide: +1 au mouvement (une fois par tour)

- l'as de la passe: +1 au tir de passe

- l'oeil de lynx: +1 au tir au but

- le roi de la feinte : réussit toujours sa feinte (-1 pour le jet d'arrêt du gardien)

- l'armoire à glace: +2 sur son jet de défense

- pro des tirs longue distance : les malus de distance débutent à 11 cases plutôt qu'à 6

- le chanceux: pour n'importe quelle action, il lance un jet de dé, s'il a 1 ou 2, il dispose d'un +1

- le berserk: +2 à l'attaque

- la rattrapeur d'erreur: s'il rate une passe ou un tir, le ballon se déplace que d'une case de son objectif

- etc!

Les **MALUS** pourraient correspondre à tous les exemples ci-haut, mais à l'inverse, ou équivalent. Si l'on donne un avantage, on doit avoir un effet inverse.

Voici quand même quelques exemples qui ne sont pas l'inverse d'un bonus, mais qui peuvent équilibrer des effets puissants

- ne peut être utilisé le tour suivant (équivalent à un +2)

- fini à l'infirmerie après sa spécialité (équivalent à un +3 ou une action sans faille (genre faire un but à coup sûr))

Ainsi, voici quelques exemples de joueurs spécialisés:

- Johnny le berserk: quand il pète un plomb +2 à l'attaque, mais ne peut être utilisé le tour suivant;
- Janette la majorette: tellement habile avec son arme qu'elle diminue la défense de son adversaire de 1, mais elle aussi a un malus de 1 à sa défense car elle est trop occupée à faire virevolter son bâton;
- Georges Labotte: botte le ballon avec habileté, souffre d'un malus de distance qu'à partir de 11 cases (-1 à 11 case, -2 à 16), mais doit investir deux actions pour bouger une première fois de 1 (ça lui coûterait 3 actions pour bouger de deux cases);
...et ainsi de suite!

Questions et réponses

1 - Combien de joueurs au total on doit faire: 2 équipes de 6 + ?

Alex : 12 pions par classe. Il est possible de se faire deux équipes de n'importe quel combo de 6 pions. Ainsi, idéalement, vous pourrez tester les meilleurs combo de joueurs avant l'affrontement ultime contre la classe de l'autre école.

2 - Que doit-on inclure dans le texte de chacun des personnages: histoire, pouvoir...?

Alex : c'est à votre goût et en fonction des intérêts des élèves de la classe. S'il y a plein d'écrivain.e.s inspirés, vous pouvez écrire son passé et créer des histoires liées à ce personnage. À l'inverse, juste ses statistiques suffisent (les bonus et malus).

3 - On suppose que tous nos joueurs ne peuvent pas avoir de supers capacités. Combien de joueurs peuvent être "hors norme" pour être équivalent en force avec l'école au-cœur-des-monts? Qu'est-ce qui est acceptable comme amélioration?

Alex : c'est à votre goût! Il serait intéressant de faire un test, éventuellement, avec une équipe constituée juste de joueurs "normaux" (1 à 3 sur le dé = réussite) pour voir si les spécialités ont vraiment de l'impact.

4 - Pour quand devons-nous avoir terminé l'étape personnages (dessins/histoire)?

Alex : Gabriel est le maître du temps ;))

5 - Quand on joue, est-ce que chaque joueur est responsable d'un personnage ou il peut faire ses actions sur n'importe quel personnage de l'équipe? Les 3 actions doivent-elles être sur le même personnage ou sur plusieurs?

Alex : le joueur (l'élève qui joue) peut appliquer les 3 actions de son tour à n'importe quel de ses joueurs. Ainsi, dans le même tour, il peut avancer le pion #1, faire attaquer le pion #2, et le pion #3 peut tirer au but.

6 - Quand on fait une passe, si la passe est réussie, le ballon va où? Sur le joueur, n'importe où autour?

Alex : Dans la version 1.0, il allait directement sur la case du joueur. Dans les règles que je vous ai donné en papier, c'est encore ainsi. Toutefois, dans la version 2.0, le ballon doit rester dans le premier cercle du joueur ayant reçu le ballon. Ainsi, dans la séquence de la passe, le joueur doit déterminer la case qu'il vise, à l'intérieur du premier cercle du receveur de passe. Si la passe réussit, il s'arrête là où le joueur a prévu. Je vais refaire les graphiques associés à cette action pour plus de clarté.

7 - Peut-on avancer avec le ballon?

Alex : absolument! C'est écrit dans les règles, vous voulez les voir?

Ballon-Baston!

les règles

Description générale

Jeu de table mélangeant soccer et duels.
Équipes colorées aux pouvoirs singuliers.

But du jeu: Marquer des buts pour remporter le match!

Ton jeu de ballon baston devrait contenir

- une planche de jeu
- 24 pions
- 2 planchettes de pointage/infirmerie
- 6 jetons infirmerie
- 2 jetons points
- soit un support à Micro:bit avec
 - un micro:bit avec fils, système de batteries et boutons
- soit un dé à 6 faces (ci après nommé un “D6”)
- ce carnet de règles

Les bases

Ce jeu se joue à deux joueurs.

Chacun joue tour à tour.

Le joueur remportant la **mise au jeu** commence.

Chaque joueur dispose de trois **actions** par tour.

Dans le jeu de base, ces actions se définissent ainsi :

- **avancer** d'une case
- **tirer** le ballon (que ce soit une **passe** ou un **tir au but**)
- **voler** le ballon
- **attaquer** un joueur

Chaque équipe dispose de six joueurs, que nous appellerons des **piens**.

Il y a trois types de **piens**:

- **Attaquant**
- **Défenseur**
- **Gardien**

Chacun des piens ont des règles qui leur sont spécifiques.

Pour la plupart des actions, sauf “avancer”, il y a une part de hasard. Un jet de **dé à 6 faces** détermine le succès ou l'échec d'une action.

1-2-3 correspond à une **réussite**;

4-5-6 correspond à un **échec**.

Plusieurs facteurs pourraient augmenter les chances de réussite (**bonus**).
Plusieurs facteurs pourraient réduire les chances de réussite (**malus**).

Le but du jeu est de marquer des points. La première équipe à en marquer 3 remporte la **partie** ... ou la **manche**, si tu veux allonger le plaisir en faisant un “2 de 3”, un “3 de 5”, etc.

Il y a deux niveaux de complexité à ce jeu, appelés:

La **ligue mineure** (règles de base)

La **ligue majeure** (règles avancées)

Tout nouveau joueur devrait débiter dans la **ligue mineure** afin de bien maîtriser les **bases** du jeu, puis passer à la ligue majeure avec un autre joueur d'expérience égale ou supérieure.

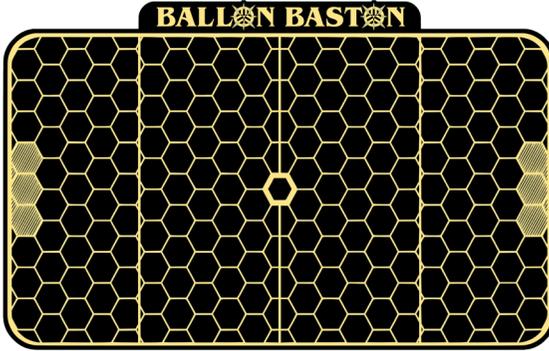
En cas de litige

Si une règle ne te semble pas claire, les deux joueurs émettent leur opinion sur la manière dont devrait être interprété la règle. Ils tranchent ensuite avec un bon vieux *roche papier ciseau*, ou avec un combat à l'arme de mousse, si vous en avez sous la main! ;)

Règles de la ligue mineure

Notions générales

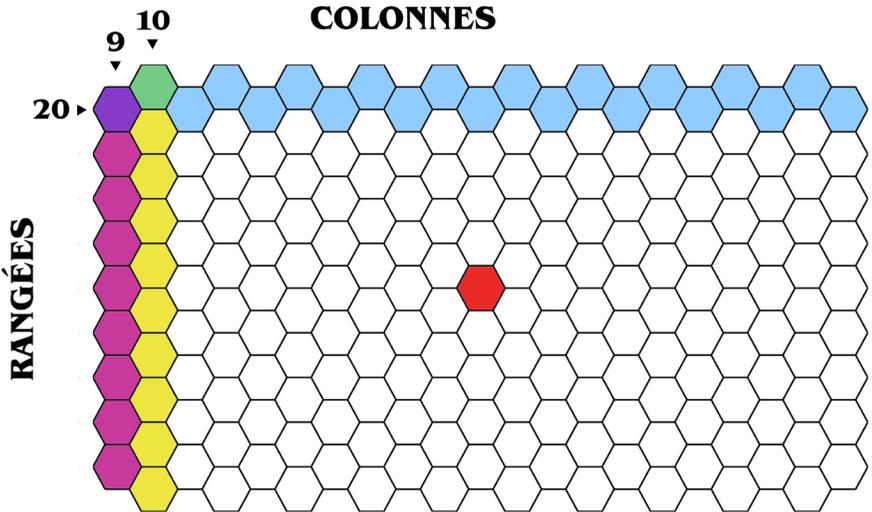
Le plateau de jeu.



Le plateau mesure 20 x 10 cases hexagonales.

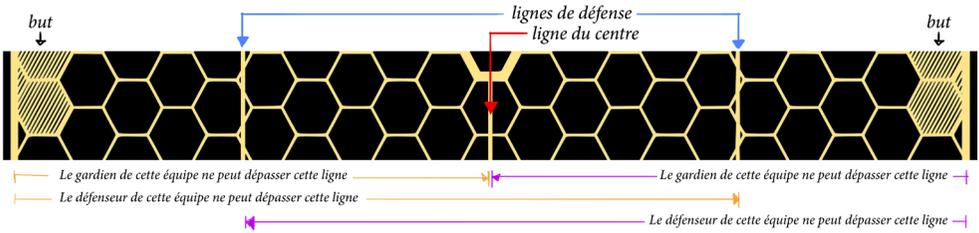


Cependant, si l'on veut être exact, la forme de ces cases fait en sorte qu'une rangée (horizontale) contient 20 cases et une colonne (verticale) alterne entre 9 et 10 cases.



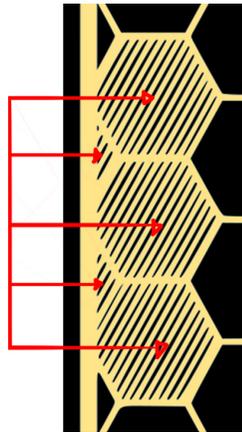
Le plateau est divisé par trois lignes. Dans un plateau de couleur, on aurait une rouge (la centrale) et deux bleus. Elles correspondent aux

limites d'action des divers pions. La ligne centrale délimite la zone jusqu'où les **gardiens** peuvent se déplacer et les deux autres délimitent la zone jusqu'où les **défenseurs** peuvent se rendre. Les attaquants peuvent aller partout sur le terrain.

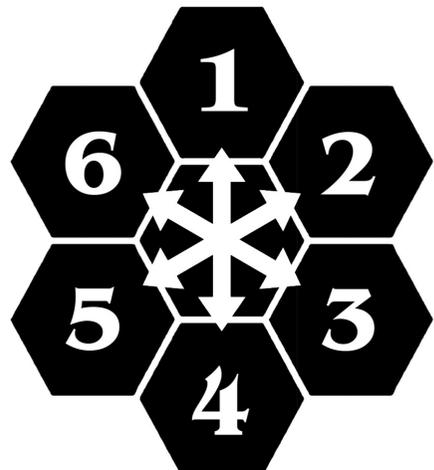


Zone de But

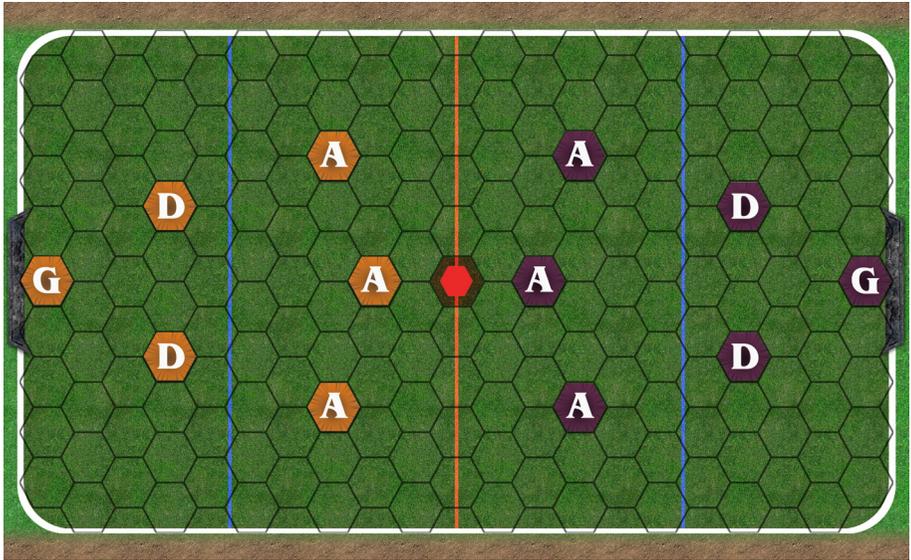
Si le ballon est tiré dans l'un de ces hexagones (incluant les deux petits bouts), volontairement ou pas, et que le gardien échoue à arrêter le ballon, il y a but!



Une « rose des vents » est disposé au centre, au dessus du terrain de jeu. Elle a pour but de faciliter l'usage et la compréhension des **jets de direction**.

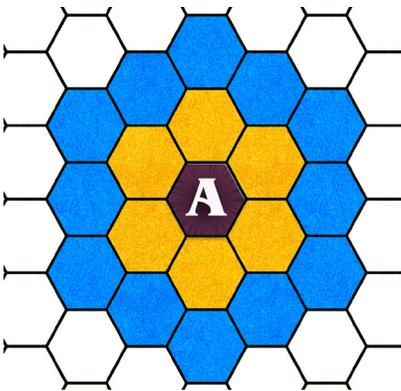


Sur un plateau de la ligue mineure, la disposition de départ des pions doit être ainsi:



Les trois cases marquées d'un « A » correspondent à l'endroit où les Attaquants sont placés lors d'une mise au jeu. Les deux cases marquées d'un « D » correspondent à l'emplacement des Défenseurs et, finalement, celle avec « G » pour le Gardien.

Zone autour du joueur



Dans la ligue mineure, chaque pion occupe la superficie d'une case.

Les cases entourant ce dernier s'appellent le **premier cercle** (jaune).

Le cercle à deux cases du pion est le **deuxième cercle** (bleu).

Tu en sais assez pour faire la mise au jeu!

Mise au jeu

Termes utilisés pour définir le joueur:

Le « joueur de gauche » correspond à l'équipe à gauche de la ligne centrale rouge. Le « joueur de droite » correspond à l'équipe située à droite de la ligne centrale rouge.

Toutes les règles sont basées sur le fonctionnement d'une partie normale de Ballon-Baston, inspirée de l'univers des Goblarls. Ainsi, pour la mise au jeu, on peut imaginer deux attaquants se faisant face, prêts à se battre pour le ballon. Ils vont essayer de l'amener chacun de leur côté du terrain, mais on ne sait jamais où le ballon va aller.

En jeu, les deux joueurs tirent un D6. Celui qui a le plus haut chiffre commence le premier tour. En cas d'égalité, on relance! Le joueur ayant gagné lance un Jet de direction pour déterminer où le ballon est allé après la mise au jeu. Oui, il peut aller à l'opposée de celui qui a gagné la mise au jeu. Je l'ai dit dans l'autre paragraphe: on ne sait jamais où le ballon va aller!

Types d'actions

Le joueur ayant remporté la mise au jeu **début le premier tour**. Il dispose de trois actions par tour et doit choisir parmi ces quatre actions:

- **avancer** d'une case
- **tirer** le ballon (que ce soit une **passe** ou un **tir au but**)
- **voler** le ballon
- **attaquer** un joueur

Avancer

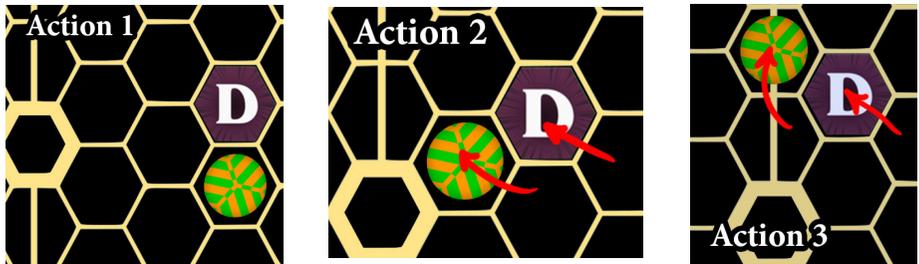
“Avancer” implique de déplacer son pion dans l'une des six cases de son premier cercle. Un mouvement = une action. Ainsi, si l'on ne fait que cela, on peut déplacer un pion de trois cases en un tour ou trois pion d'une case, etc.

Si le pion possède le ballon, il peut le déplacer d'une case à l'intérieur de son premier cercle, sans que cela coûte une action.

****Gestion du ballon****

Quand un joueur entre dans le premier cercle du ballon et qu'il n'y a aucun joueur adverse qui possède le ballon, il peut prendre le ballon automatiquement, sans que cela lui coûte une action. Sinon, il devrait le **voler**.

Quand le joueur possédant le ballon se déplace, le ballon le suit dans la position initiale + une rotation d'une case par action, si désiré. **Exemple:**



Tirer le ballon

On tire le ballon dans deux objectifs:

- faire une passe
- faire un but

Pour **faire une passe**, on détermine la case où l'on veut passer le ballon et l'on tire un dé.

- Si cette case est à l'intérieur de 5 cases du lanceur, 1 à 3 sur le dé signifie une réussite.
- Si cette case est entre 6 à 10 cases du lanceur, 1 à 2 sur le dé signifie une réussite.
- Si cette case est à 11 cases **et plus** du lanceur, 1 sur le dé signifie une réussite.

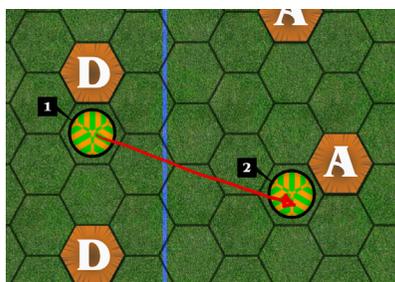
Note: on peut utiliser les bandes pour faire des passes:



Cela inclut aussi les demi hexagones, qui comptent pour des hexagones complets dans le calcul de distance. (ici, 4 de distance)



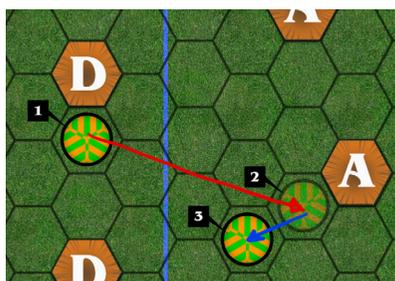
Dans le cas d'un échec, on lance un dé et se réfère à la rose des vents pour déterminer la direction où ira le ballon. De plus, le ballon se déplace de l'écart entre le jet de dé et le nombre nécessaire pour réussir.



Exemple 1

Le défenseur [1] veut passer le ballon à son attaquant [2]. L'arrivée du ballon est à 4 cases du lanceur. Le joueur lance un dé. Le résultat est de 3.

La passe est réussie!



Exemple 2

Le défenseur [1] veut passer le ballon à son attaquant [2] dans les mêmes conditions. Le joueur jaune lance un dé. Son résultat est de 4. La passe est un échec...

Le joueur des jaunes lance un second dé pour déterminer la direction où le ballon ira.

Il tire un 5, qui amène le ballon vers le bas et la gauche, selon la rose des vents. De plus, considérant qu'il n'a raté que de 1 son jet (4 (le jet de dé) - 3 (chiffre max de réussite) = 1 d'écart), le ballon ne se déplace que de 1 vers le sud-ouest [3] à partir de la destination souhaitée [2].

- Quand l'on calcule la distance où un ballon revole, la présence d'une autre pion ne change rien à ce calcul.
- Si un ballon termine sa course à l'emplacement d'un pion, un jet de direction détermine où le ballon termine sa course.

Interception

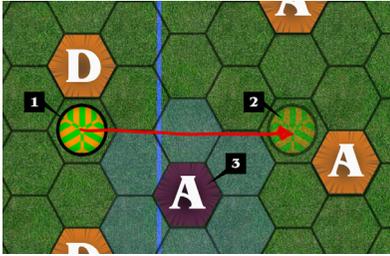
D'abord, on doit s'imaginer une ligne droite à partir du centre de l'hexagone de départ et celui d'arrivée de la passe. Si le ballon passe au travers le **premier cercle** d'un pion adverse, ce dernier peut tenter de l'intercepter. Pour y arriver, il lance un D6.

- sur un "1", il intercepte le ballon et le garde!
- sur un "2", il dévie la course du ballon de [jet de dé] cases et dans la direction indiquée par un jet de direction.
- de 3 à 6, l'interception est ratée et le ballon poursuit son cours.

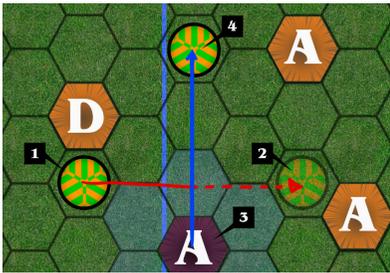
Exemples

Le pion jaune tire [1] à un autre pion jaune [2]. La ligne de tir passe dans le premier cercle d'un pion mauve [3]. Avant même que le joueur jaune lance un dé pour savoir si sa passe réussit, le pion mauve tente d'intercepter.

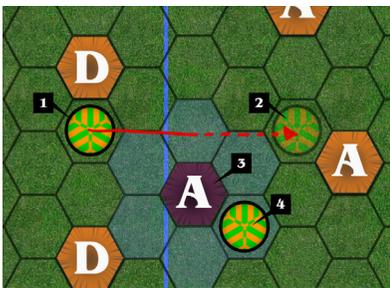
Le pion mauve [3] lance un dé:



Possibilité 1 : il a entre 3 et 6, pas d'interception. Le joueur jaune [1] peut continuer sa séquence de passe (lancer un dé pour déterminer s'il réussit sa passe, ou pas).



Possibilité 2 : il tire un 2, donc il dévie la course du ballon. Il lance un dé de direction et un autre dé pour déterminer la distance de la déviation. Il a un 1 sur le dé de direction, donc le ballon se dirige vers le nord (vers le haut). Le dé de distance donne 3. Ainsi, à partir de l'intercepteur [3], le ballon dévie de 3 cases vers le nord (haut).



Possibilité 3 : il tire un 1: Le ballon s'arrête net dans le premier cercle de l'intercepteur, le pion mauve [3]! Le joueur à qui appartient le pion mauve lance un **jet de direction** pour déterminer l'angle où le ballon sera après l'interception, à l'intérieur de son premier cercle. L'intercepteur tire un 3, ce

qui fait que le ballon se retrouve au sud-est de l'intercepteur.

Dans tous les cas, s'il reste des actions au joueur jaune, qui a initié le tir, il peut continuer à les faire afin de compléter son tour.

Interceptions multiple

- Si le ballon traverse le premier cercle de plus d'un pion adverse, il y aura plusieurs tentatives d'interception sur le parcours de ce tir de ballon.
- Dans un tel cas, les interceptions débutent par le pion le plus proche du tireur.

Types de tir

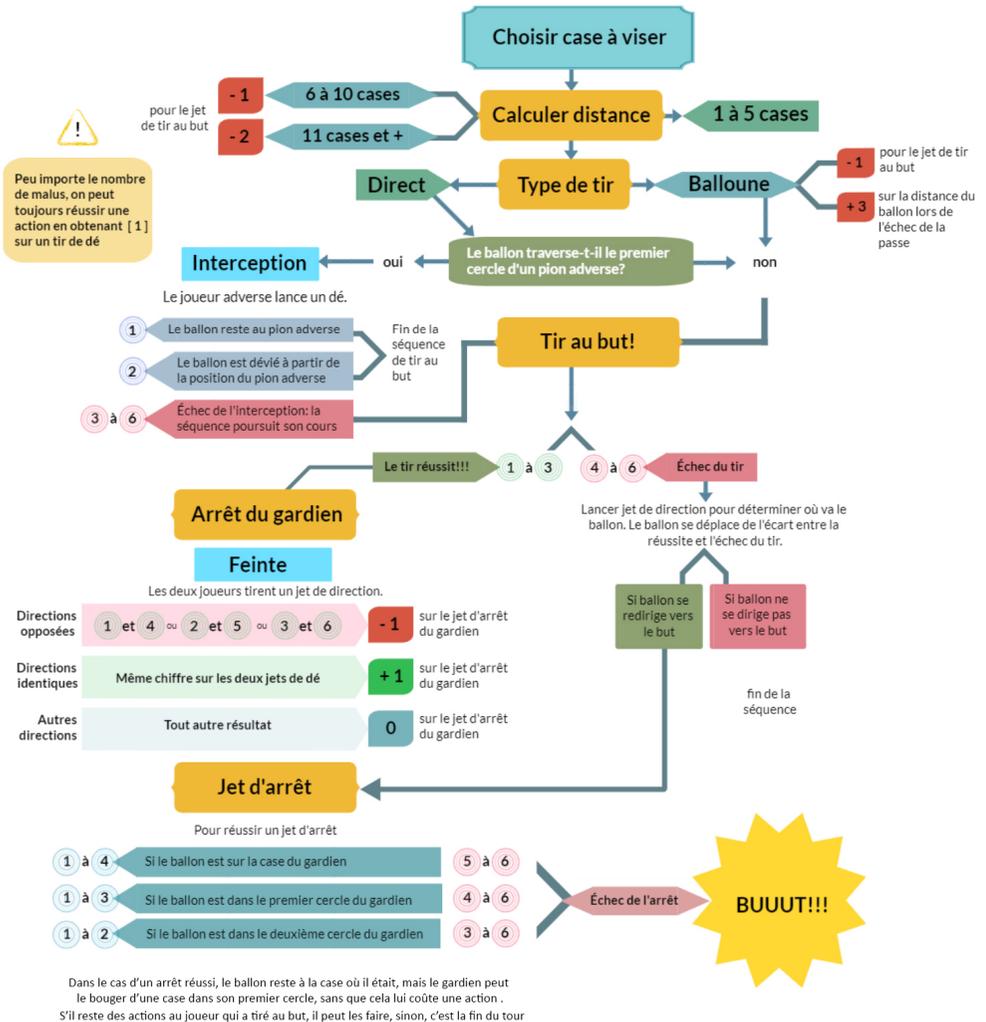
- **Direct** : un tir direct peut être intercepté par tout pion dont la course du ballon traverse son premier cercle. C'est le tir "normal".
- **Balloune** : un tir fait en hauteur pour éviter les interceptions. Malus de 1 sur le jet de dé déterminant la réussite ou non du tir. De plus, on ajoute 3 à la distance du ballon suite à l'échec d'un tir.

Exemple : un joueur tire un ballon "balloune" d'un de ses pions à un autre de ses pions, situé à 9 cases de distance. La distance lui impose un malus de 1 sur son jet, mais le fait que ce soit un ballon balloune en ajoute un autre! Il ne réussira alors sa passe que sur un "1" sur le jet de dé. Comble de malchance, il tire un 6... Il rate donc son tir de 5, ce qui ordinairement donnerait un déplacement de 5 cases dans la direction déterminée par un jet de direction. Or, puisqu'il a fait un tir balloune, ce déplacement sera de 8 cases (ajout de 3 cases). Oho! ça va *revoler* ce ballon là! héhé.

Tir au but!

Considérant que le but du jeu, c'est de *scorer* des buts, c'est le temps de s'y attarder un brin, non?

Séquence d'un tir au but



En voici les détails:

- Déterminer le type de tir et la case visée par ce tir;
- Compter la distance pour établir le malus, si applicable;
- Vérifier si interception possible, si pas d'interception ou interception ratée, on poursuit!
- Lancer le dé de tir (1 à 3 = réussite)...

- si tir **raté**:
 - déterminer direction du ballon:
 - si ballon va dans le but pareil: séquence de tir réussi, mais sans la notion de feinte.
 - si ballon va ailleurs que dans le but: fin de la séquence.
- si tir **réussi**: *ça veut dire que le joueur attaquant a réussi à atteindre son objectif : réussir à tirer au but.*
- le gardien tente d'attraper/intercepter le ballon!

mais... l'attaquant a-t-il usé de ruse?!? Car, on le sait bien, faire une feinte, c'est pratique pour scorer des buts!
- **jet de FEINTE**: Les deux joueurs lancent un jet de direction.
 - **directions opposées** (1 et 4, 2 et 5, 3 et 6) = le gardien s'élançe dans la direction opposée au tir = la feinte a marché = **-1 au jet d'interception** du gardien;
 - **directions identiques** (même chiffre pour les deux joueurs) = le gardien a bien compris où le ballon se dirige = **+1 au jet d'interception** du gardien;
 - tous les autres combos de résultat de jets de dé implique que la feinte n'a pas marché, mais le gardien n'a pas pu déceler la direction spécifique du tir = pas de malus ou de bonus;
 - note: il n'y a pas de jet de feinte si le ballon arrive dans le but "par hasard", suite à un rebond ou un échec de tir.
- **jet d'arrêt**
 - si le ballon est tiré sur la case du gardien, il arrête le ballon sur 1 à 4
 - si le ballon est tiré dans le premier cercle du gardien, il arrête le ballon sur 1 à 3
 - si le ballon est tiré dans le deuxième cercle du gardien, il arrête le ballon sur 1 à 2
 - si le gardien échoue... BUUUUUUUUT!

*****lorsqu'un but est marqué, le ballon se téléporte au centre (point de départ) et la partie se poursuit avec tous les joueurs aux mêmes emplacements qu'au moment du but.**

Voler le ballon

Il arrive dans le cour d'une partie qu'on veuille prendre le ballon sans chercher la bagarre. On peut essayer de voler le ballon d'un habile jeu de pied.

Pour voler le ballon, ton pion doit être dans le premier cercle du ballon.

Le voleur lance un dé:

- 1 à 3 correspond à un succès
- 4 à 6 correspond à un échec

Mais, un instant! Si le vol réussit, ça veut juste dire que le voleur peut le voler, mais le possesseur du ballon peut essayer de contrer le vol. Il lance un dé à son tour.

- 1 à 3 correspond à un succès : il empêche le vol
- 4 à 6 correspond à un échec : le voleur lui subtilise le ballon!

Quand il y a vol de ballon, le ballon change de pion, passant du possesseur initial au pied du voleur. Fin de l'action.

Attaquer

Parfois, t'as l'goût de neutraliser un joueur adverse... voici comment faire!

La séquence en bref:

1 - le pion attaquant attaque!

2 - le pion attaqué se défend

a - si défense réussie: fin de l'action

b - si défense échoue...

1 - le pion attaqué va à l'infirmerie

2 - faut déterminer ce qu'il advient du ballon

a - soit il revole: fin de l'action

b - soit le pion attaquant réussit à le récupérer: fin de l'action

La séquence en détails:

Le pion qui attaque doit être dans le premier cercle du joueur attaqué.

L'attaqueur attaque! De base, chaque type de pion (attaquant, défenseur, gardien) dispose d'aptitudes au combat différentes:

- 1 à 4: réussite pour pion Attaquant
- 1 à 2: réussite pour pion Défenseur
- 1 à 3: réussite pour le Gardien

Si échec: fin de l'action.

Si réussite: l'attaqué se **défend!**

- 1 à 2: réussite pour un pion Attaquant
- 1 à 4: réussite pour un pion Défenseur
- 1 à 3: réussite pour le Gardien

Si la **défense est réussie**, l'attaque de l'attaquant, quoique efficace, est **bloquée** par l'attaqué.

Si l'attaqué échoue, il est renversé. On prend un jeton "tête de mort" dans l'infirmerie et on le place à l'emplacement du pion renversé par ce dernier. On met le pion renversé dans la zone des "têtes de mort", que l'on appelle **l'infirmerie**.

Trois actions (un tour) **sont nécessaires pour relever un pion se trouvant à l'infirmerie.**

Il y a trois places à l'infirmerie. S'il y a 3 pions à l'infirmerie et qu'un autre pion de la même équipe est renversé, il est éliminé pour le reste de la partie!!!

Le ballon reste où il était quand un pion est renversé.

On peut utiliser la case où un joueur est renversé comme une case normale, comme si l'on pilait sur le joueur tombé... ce jeu s'appelle le ballon baston, après tout! Gnahaha!

Conclusion

Voilà, tu sais tout ce qu'il y a à savoir pour jouer une partie de Ballon-Baston dans la ligue mineure!

Sauras-tu en devenir le champion?

Sache que la pratique est le secret de la maîtrise!

Tu peux m'envoyer tes commentaires et suggestions à alex@faerik.com

Avant goût de la **Ligue Majeure** (règles avancées):

- 5 actions par tour (plus de possibilités)
- Bouclier Major (contient des sorts!)
- Joueurs vedettes (avec des statistiques spéciales)
- Changement de terrain (avec des règles spéciales)
- Temporalité (pour limiter la durée des tours)
- La réserve (permet d'avoir plus de pions possibles)

Pour plus d'infos, visitez <https://www.faerik.com/ballon-baston-le-jeu/>
ou:



Règles du Ballon-Baston, le jeu de table, novembre 2023, version 2.2
Copyright © Alex S. Girard 2023
www.faerik.com

Présentation des équipes

Dans cette première édition de l'atelier Ballon-Baston avec le Médialab de Beloeil, nous avons demandé à deux écoles de créer deux équipes afin qu'ils puissent s'affronter dans des matchs amicaux.

Chaque école a créé 12 joueur.e.s pour leurs équipe. Voici les textes qu'ils ont écrits pour présenter leur équipes.

Les Démons

Les Démons sont une espèce de monstres vivant sur la planète Lava, située à plus 666 millions de kilomètres de la Terre. Cette planète est l'une des plus chaudes et dangereuses de l'univers. Elle est entourée de 10 soleils. Les habitants, les Démons, sont habiles pour manipuler le feu. Chacun d'entre eux mange des kilos de viande calcinée quotidiennement.

Lorsqu'ils jouent au ballon baston, ils sont redoutables. Ils peuvent mettre facilement leur massue en feu ou emprisonner leurs adversaires dans des cercles de feu. Ils peuvent aussi cracher des boules de lave et, grâce à leur grande force, ils ont l'habileté de former des cratères sur le terrain. Ils forment une équipe dangereuse qui a gagné beaucoup de trophées et de médailles.



Les Dents de la Mer

Selon plusieurs entraîneurs de ballon-baston, l'équipe redoutable des Dents de la Mer est largement reconnue comme l'une des plus féroces. Leur réputation inspire la crainte chez leurs adversaires, et pour cause: avec une armée de douze joueurs exceptionnels, dotés de multiples compétences de combat, ils accomplissent ensemble des prouesses extraordinaires sur le terrain.

À la tête de cette formation impressionnante se trouve le capitaine Bobby, un athlète exceptionnel qui se distingue par son talent inégalé. La coopération entre les coéquipiers est exemplaire. Forts d'une histoire de vingt ans, les Dents de la Mer alignent les mêmes bataillons depuis trois ans, une stabilité qui renforce leur force collective.

Cette longévité a porté ses fruits, puisque l'équipe a accumulé diverses médailles au fil des années. Leur renommée s'étend aux quatre coins du monde, attirant l'admiration et le soutien d'un public international. En quête de nouveaux défis, les Dents de la Mer ambitionnent de remporter deux fois plus de trophées cette année, nourrissant des rêves audacieux.

Ils savent que ces rêves ne seront pas réalisés sans un travail acharné, mais ils présument avec confiance que leurs performances triomphantes les guideront vers une victoire bien méritée.

Les joueurs peuvent avoir des pouvoirs spéciaux, que l'on explique dans leurs fiches:





Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Bonus:

Malus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:

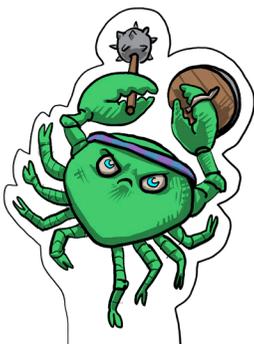


Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:



Nom:

Description:

Bonus:

Malus:

Le projet a été réalisé grâce au soutien financier de l'Union des Municipalités du Québec (UMQ) et du gouvernement du Québec.



Union
des municipalités
du Québec

Québec 



Beloeil
Forgée pour innover



MÉDIALAB

Et aux élèves des écoles

Coeur-des-monts

Tournesols

Groupe 601

Thomas AngaritaMesa
Khiele Jordan Ayina
Nathan Beaudry
Édouard Bougie
Rosalie Charbonneau
Thomas Charpentier
Èvelyne Dessert
Pierre-Olivier Fortin
Émile Gagné
Zack Gagnon
Léonie Lambert
Mathieu Lessard-Shad
Zoé Mainville
Élodie Moquin
Estrella Munoz Tremblay
Shana Niyitegeka
Adrian Otero Sanchez
Lina Otmami Essakali
Léonie Péloquin
Elliot Provencher
Logan Prud'homme
Tessa Sandoval Poteau
Elizabeth Saulnier
Adèle Simard
Éliane St-Laurent
Anthony Verrier

Enseignants

Philippe Tremblay
Jade Déry (stagiaire)

Groupe 602

Maélie Belzile Quiniou
Victoria Bourque
William Castonguay
Alissia Chou
Léa Chicoine
Loïc Daigneault
Alexa D'Arçon
Hind Dinia
Laurianne Fournier
Justin Gendron
Florence Goyette
Eliot Martin
Alexio Morgado
Flavie Ouellette
Édouard Perron
Léanne Robert
Léonie Robert
Gabriel Rodriguez Mesa
Raphael Ross
Emma Samson
Noah St-Louis
Aimery Winner Vidékon
Tcheouali
Maélie Villeneuve

Enseignantes

Mélissa Brodeur
Sarah Michelle April
(stagiaire)

Classe 501

Noémie Adams
Mehdi Ait Lmkaddem
AmièleAlimi
Thalia Ardiilla Carrillo
Éli Baillargeon
Éliane Bertrand
Raphael Brazeau
Abby-Gaelle Bujold
Édouard Cameron
Damien Cardinal
Sofia Cerqueira
Xavier Chamberland
Florina Elena Doucet
Léa Dupuis
Imrane El Metyouy
Samuel Emond
Laurie Gagné
Charlie Larochele-Le-
mieux
Rosemarie Maranda
Sam Proulx
Daphnée Renaud
Camille Rouillard
Emmanuel-David Saza
Soto
Soraya Villeneuve

Enseignante

André-Anne Mireault

Classe 503

Michael Blondeau
Azur Caldarola
Eva Cloutier
Emma Delage
Coralie Desrosiers
Édouard Duhaime
Xavier Dunn-Brassard
Gabriel Fortin
Étienne Gosselin
Félix Grandmont
Emma Green
Elliot Guy
AmiraHammouda
Kéliane Houle
Élie Lamarre
William Laplante
Malik Lavoie
Samira Martinez Tessier
Laurie Meunier
Odile Monty
Marguerite Parent
Mélodie Rioux
Lily-Rose Tousignant
Eloise Yacoub

Enseignante

Jessika Boudreau-Couture