

KICKET ! Arena

Kicket ! Arena est un jeu de football peu orthodoxe dans lequel les joueurs vont pousser les figurines de leur équipe à l'aide du pied afin de marquer plus de buts que leurs adversaires. Un match peut se jouer à un contre un, deux contre deux, deux contre un... Oui, c'est cela le KICKET ! Arena, de même qu'un terrain n'aura pas les mêmes dimensions d'une partie à l'autre, les règles varient au bon vouloir des joueurs, pourvu que tout le monde soit d'accord et, surtout, que l'ambiance soit au rendez-vous !

Préparation :

Le terrain (environ 3 mètres de long sur 2 mètres de large) se délimite aux 4 coins à l'aide des drapeaux de corner. On installe les 2 goals de part et d'autre du terrain.

Les revêtements de sol idéaux sont un tapis, ou des housses si l'on joue sur du carrelage ou sur un sol stratifié, ou encore du gazon ou du sable.

Les deux équipes se répartissent les 4 ou 6 pions.

Une partie dure 20 minutes ; à la fin du temps imparti, l'équipe ayant marqué le plus de buts remporte le match. En cas d'égalité, la dernière équipe à avoir marqué gagne la partie.

Règles du jeu :

Le ballon est déposé au centre du terrain, et chaque joueur se positionne dans son propre goal avec la figurine de son choix, qu'il va « pousser » (c'est-à-dire poser ses orteils SUR le bord du socle pour la pousser vers l'avant) le plus près possible du ballon SANS toucher ce dernier ! La figurine finissant sa course le plus près du ballon gagne le coup d'envoi. Le joueur bénéficiant du coup d'envoi peut placer ses différentes figurines en premier dans sa moitié de terrain. L'une des figurines doit être en possession du ballon (ou « contrôler » le ballon).

Pour qu'une ou plusieurs figurines contrôlent le ballon, celui-ci doit se trouver à une distance INFÉRIEURE ou ÉGALE à une largeur de pied.

L'adversaire place alors ses propres figurines dans son camp.

Chaque joueur a 2 actions à effectuer par tour de jeu, et une action maximum par figurine.

Les actions :

Course ; pousser une figurine n'importe où sur le terrain SANS qu'elle ne touche ni adversaire ni obstacle (voir plus loin).

Passé ; si une de ses figurines contrôle le ballon, tirer dans celui-ci directement AVEC LE PIED vers une autre de ses figurines ou n'importe où sur le terrain.

Contrôler le ballon ; pousser une de ses figurines vers le ballon afin d'en prendre le contrôle, donc la figurine doit s'arrêter à une distance inférieure ou égale à une largeur de pied du ballon.

Utiliser/recharger un pouvoir (voir plus loin)

Tir au but ; pour tenter de marquer un but, il faut :

1) qu'une figurine du joueur tirant au but contrôle le ballon

2) avertir le joueur en défense qu'on va tenter de marquer un but AVEC LE PIED

Le joueur en défense se place alors au-dessus de son but, un pied derrière et un pied devant celui-ci, pour tenter d'arrêter le tir avec son pied ou sa jambe.

S'il y a but, on remet la balle au centre et on refait un coup d'envoi. Tous les pouvoirs sont alors rechargés.

Sinon, la partie continue, le joueur venant d'effectuer l'arrêt joue en premier.

Si le ballon sort des limites de jeu, l'équipe n'ayant pas mis le ballon dehors joue depuis la limitation latérale du terrain, et fait rouler la balle A LA MAIN vers une de ses figurines ou n'importe où sur le terrain. Si le ballon sort du terrain derrière les buts, et que c'est l'équipe « attaquante » qui touche le ballon en dernier avant qu'il ne sorte, on pose le ballon près d'une figurine de la défense, devant le but (quitte à déplacer une figurine éloignée) et on commence un nouveau tour. Si c'est la défense qui touche le ballon avant qu'il ne sorte, il y a corner, on place donc une figurine attaquante près d'un drapeau de corner et le ballon près d'elle, puis le joueur attaquant joue ses 2 actions comme d'habitude.

Les pouvoirs :

WENDY (le vent) : se téléporte grâce à l'anneau situé autour d'elle en début de partie. Lancer l'anneau n'importe où SANS toucher ni obstacles ni adversaires. Placer ensuite la figurine à l'endroit où l'anneau a atterri.

TORCH (le feu) : prendre les 6 flammes à deux mains et les lancer en une fois pour bloquer le chemin de tout autre joueur que TORCH lui-même. Toute autre figurine touchant une flamme est blessée (voir plus loin).

SI-M (la foudre) : sprint. SI-M bénéficie de deux déplacements successifs.

ROOH 6 (celui qui plane) : lancer les ailes sans rien toucher, et placer ROOH 6 là où atterrissent les ailes.

BENWICK (le gladiateur) : avec une ou deux mains, lancer la chaîne pour tenter « d'encercler » un adversaire. Ce dernier, ainsi que BENWICK, continuent à jouer normalement, mais les déplacements seront plus difficiles du fait qu'ils sont enchaînés l'un à l'autre. Si la chaîne ne parvient pas à retenir un adversaire, on la laisse telle quelle sur le terrain, il sera alors interdit de lui passer dessus, elle devient un obstacle.

BOAB (le canon aérien) : lancer la langue pour blesser un adversaire. C'est le seul personnage qui peut tenter d'utiliser son pouvoir EN MEME TEMPS que son adversaire si ce dernier veut jouer son pouvoir de téléportation ou de « planage ». Dans ces deux cas, BOAB peut essayer d'intercepter l'anneau ou les ailes au vol, interdisant alors à l'adversaire d'utiliser son pouvoir.

A chaque tour, une action peut être utilisée pour recharger un pouvoir. Après chaque but, tous les pouvoirs sont automatiquement rechargés.

Notes diverses :

Les règles détaillées ci-dessus sont loin d'être exhaustives; voici quelques idées/suggestions pour rendre vos matches encore plus haletants ;

- Changer de côté après dix minutes de jeu.

- Instaurer un système de fautes et de blessures ; pour chaque joueur adverse et/ou obstacle touché, le « fautif » est déposé, couché sur le dos un tour de jeu à côté du terrain, sur le ventre le tour d'après, et reprend part au jeu au troisième tour (par exemple). Un joueur

heurté par un adversaire peut aussi bénéficier d'un coup franc (même principe que le corner à partir de l'endroit où la figurine a été touchée.

- Hors-jeu ; si deux joueurs attaquants se trouvent sans adversaire entre le but adverse et le joueur adverse le plus proche de son but.

- Obstacles ; laissez libre cours à votre imagination ! Branches, pierres, petits meubles... seront tant d'obstacles à contourner pour pimenter la partie.

- Imaginez d'autres terrains ! Pourquoi toujours rectangulaires et plats ?

- Les règles sont modulables à souhait ! N'ayez pas peur de proposer de nouvelles variantes !

Le tout est que les différents joueurs se mettent bien d'accord avant le coup d'envoi !

- N'hésitez pas à vous rendre sur www.youtube.com ! En tapant « kicket arena » vous pourrez voir différentes parties, des tutos et autres simulations de matches (en anglais uniquement) !

www.kicket.eu