

BALTEK

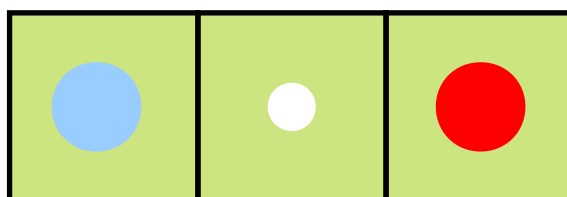
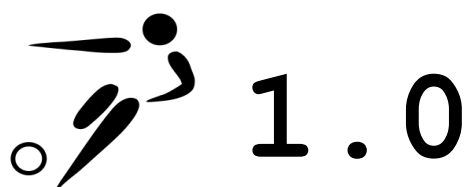


Table des matières

1 Préambule.....	2
2 Le matériel.....	2
3 But du jeu.....	2
4 Mise en place.....	3
4.1 Le terrain, les buts et la balle.....	3
4.2 Les footballeurs.....	3
4.3 Engagement.....	4
5 Tour de jeu.....	4
5.1 Actions par tour – Points et bonus d'actions.....	4
5.2 Action « courir ».....	5
5.3 Action « sprint ».....	5
5.4 Action « passer/tirer ».....	6
5.5 Action « duel ».....	7
5.6 Action « lob ».....	7
6 Notations des coups.....	8
7 Versions du document.....	9
8 Remerciements.....	9
9 Copyright.....	9



1 Préambule

« Baltek » est un jeu de stratégie en tour par tour inspiré du football et répondant aux principes suivants :

- Jeu de société avec peu de règles et de matériel.
- Pas de hasard dans le tour de jeu.
- Plusieurs actions par tour de jeu.
- La balle bouge plus vite que les footballeurs.
- La coordination des footballeurs est essentielle.

Le nom du jeu est inspiré des sons de « balle » (BAL) et de « tactique » (TK-TK).

2 Le matériel

Voici le matériel :

- 52 tuiles carrées pour construire le terrain et les buts ;
- 1 balle blanche ;
- 6 footballeurs bleus ;
- 6 footballeurs rouges.

3 But du jeu

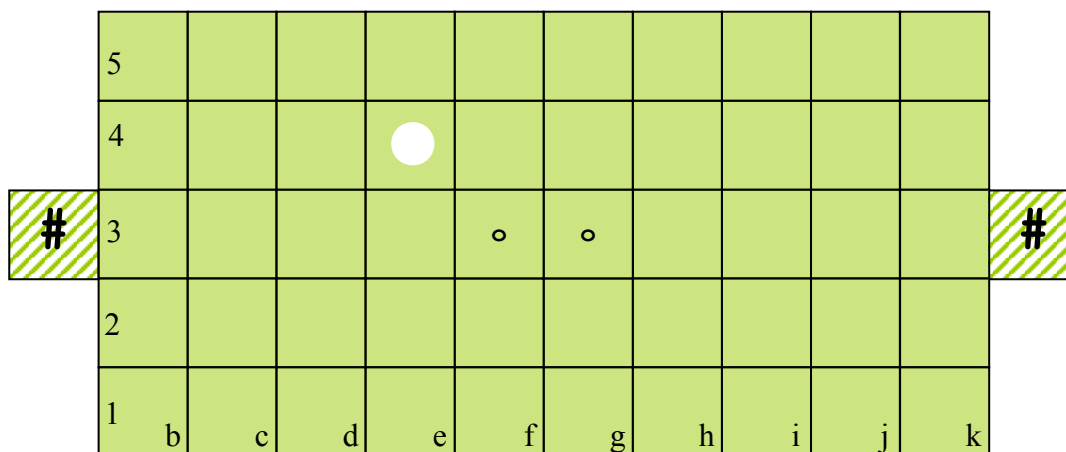
- Baltek se joue à deux joueurs.
- Chaque joueur dirige une équipe de 6 footballeurs.
- Les deux équipes sont nommées « Bleus » et « Rouges ».
- Les joueurs tirent au hasard l'attribution des équipes.
- À son tour de jeu, chaque joueur déplace la balle et ses footballeurs, et tente d'envoyer la balle dans le but adverse.
- Les joueurs s'accordent sur un objectif de buts : 1, 2, 3, 4 ou 5.
- Le gagnant est le joueur qui atteint en premier l'objectif de buts.
- Une partie avec un objectif de 2 buts dure environ 30 minutes.



4 Mise en place

4.1 Le terrain, les buts et la balle

- Un rectangle de 5 x 10 cases forme le terrain sur lequel les footballeurs se déplacent.
- Au centre du terrain, 2 cases avec « o » repèrent deux positions spéciales d'engagement.
- Aux extrémités du terrain, 2 cases supplémentaires avec « # » représentent les buts, atteignables par la balle, mais que les footballeurs n'occupent jamais.
- Les cases avec les chiffres et les lettres permettent la notation des coups.
- La balle est représentée par un disque blanc.



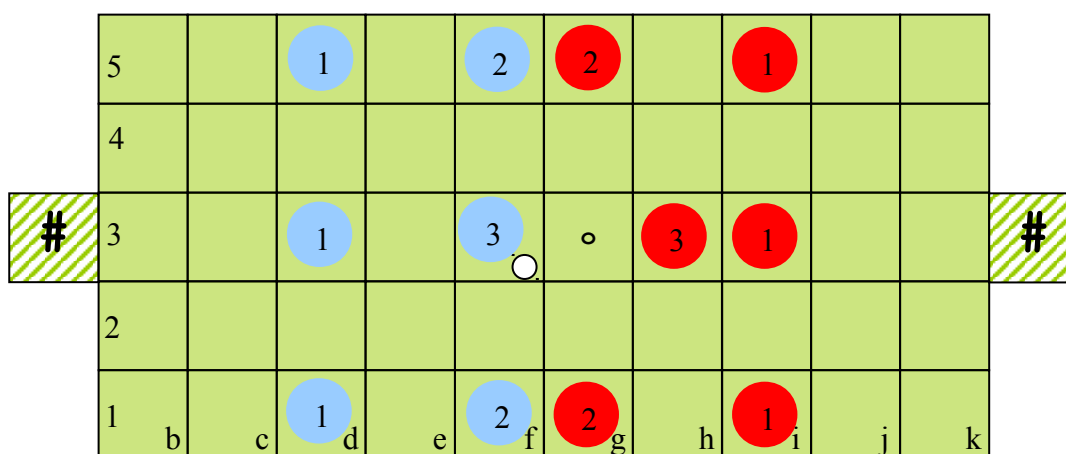
4.2 Les footballeurs

- Chaque équipe de 6 footballeurs est représentée par des disques à sa couleur.
- Une « force » est mentionnée sur le disque de chaque footballeur.
- Dans chaque équipe les forces sont attribuées ainsi :
 - 1 footballeur de force « 3 », nommé « capitaine » ;
 - 2 footballeurs de force « 2 » ;
 - 3 footballeurs de force « 1 ».



4.3 Engagement

- En début de partie, et après chaque but marqué, les footballeurs sont placés sur le terrain à leurs positions d'engagement.
- Les positions d'engagement sont fixes.
- Les positions des deux équipes sont symétriques sauf pour celles des capitaines.
- La figure suivante représente l'engagement par l'équipe « Bleus ».
- Les « Bleus » effectue toujours le premier engagement de la partie.
- L'équipe qui vient de marquer un but laisse l'autre équipe engager.



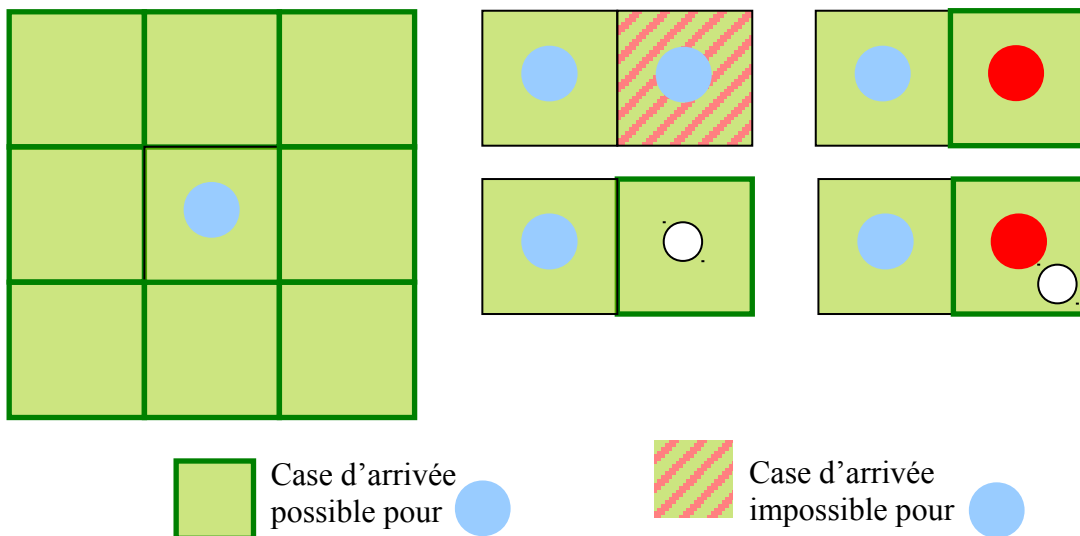
5 Tour de jeu

5.1 Actions par tour – Points et bonus d'actions

- À son tour de jeu, l'équipe peut dépenser 0, 1, 2 ou 3 points d'action, et 0 ou 1 bonus d'action.
- L'équipe peut dépenser son bonus d'action une seule fois entre deux engagements.
- Les actions avec leurs coûts sont :
 - **Courir** : déplacer un footballeur ; coût : **1 point**.
 - **Sprint** : effort supplémentaire pour déplacer un footballeur ; coût : **1 bonus**.
 - **Passer/tirer** : déplacer la balle ; coût : **1 point**.
 - **Duel** : effort supplémentaire pour posséder la balle ; coût : **1 point**.
 - **Lob** : effort supplémentaire pour transmettre la balle ; coût : **1 point**.

5.2 Action « courir »

- L'action « courir » coûte 1 point et permet de déplacer un footballeur de 1 case en horizontal, vertical ou diagonal.
- La case d'arrivée peut être partagée avec la balle et un footballeur adverse, mais pas avec un footballeur de la même équipe.
- L'action « courir » ne déplace pas la balle.
- Un footballeur ne peut « courir » plus de une fois par tour, sauf en cas de « sprint »,

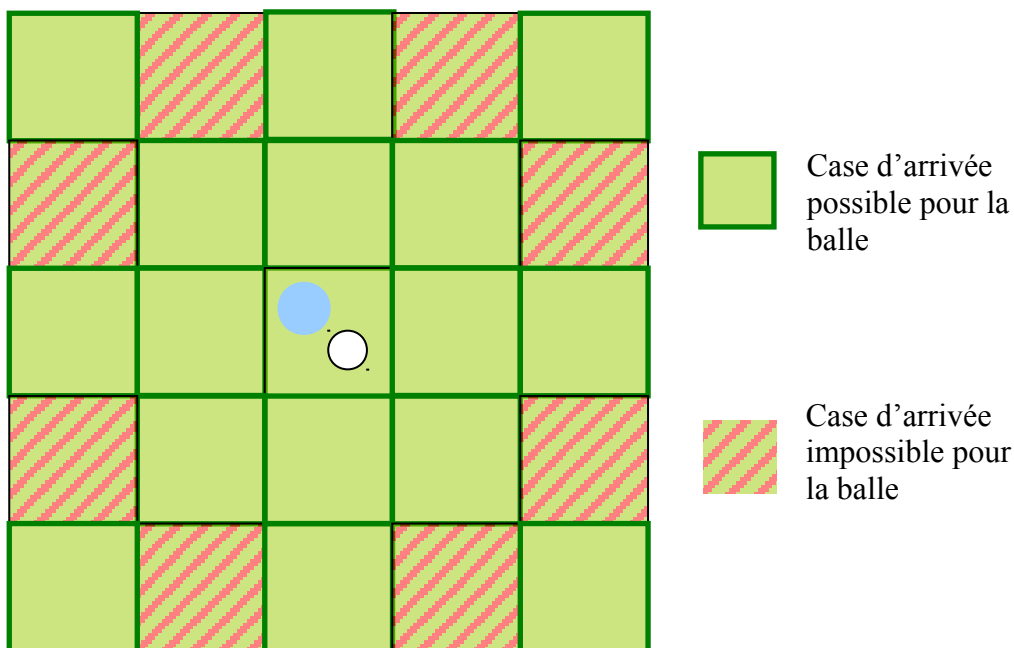


5.3 Action « sprint »

- C'est une action complémentaire de l'action « courir ».
- L'action « sprint » coûte 1 bonus et permet de jouer immédiatement une deuxième fois l'action « courir » sur le footballeur qui vient de jouer « courir » une première fois.
- Un footballeur qui « sprinte » effectue donc deux « courir » de suite dans le tour de jeu, pour un coût total de 1 point et 1 bonus.

5.4 Action « passer/tirer »

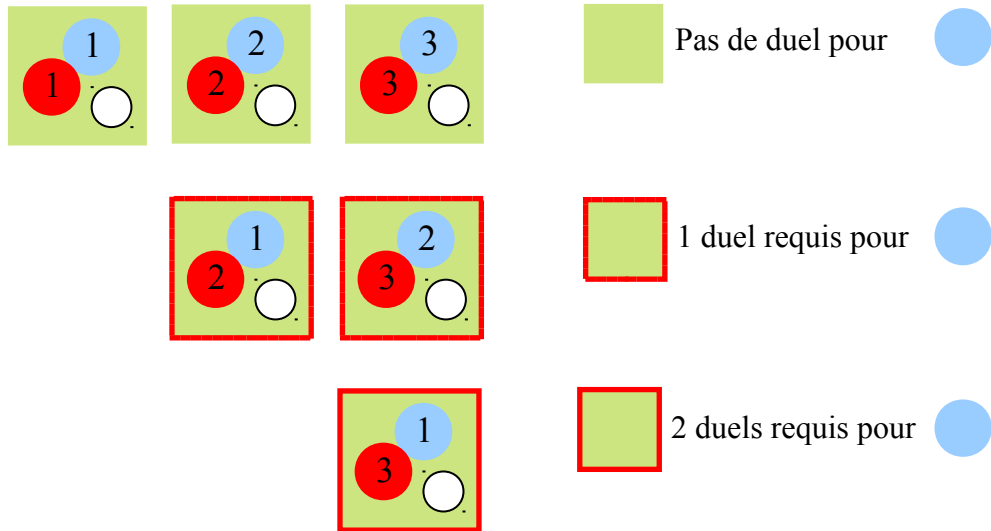
- Les actions « passer à un footballeur » et « tirer au but » obéissent aux mêmes règles.
- L'action « passer/tirer » coûte 1 point et permet, si les conditions sont satisfaites, de déplacer la balle de 1 ou 2 cases en horizontal, vertical ou diagonal, mais sans bifurcation.
- La case d'arrivée de la balle peut être vide ou occupée.
- Un footballeur ne peut « passer/tirer » plus de une fois par tour.



- Les **conditions à satisfaire** :
 - Un footballeur, appelé « passeur/tireur », doit occuper la case de la balle pour « passer/tirer ».
 - Si le « passeur/tireur » partage sa case avec un adversaire, alors le « passeur/tireur » doit :
 - soit égaliser sa force,
 - soit compenser son déficit de force par autant d'actions de « duel ».
 - Si le « passeur/tireur » déplace la balle par-dessus un adversaire, alors le « passeur/tireur » doit :
 - soit égaliser sa force,
 - soit compenser son déficit de force par autant d'actions de « lob ».

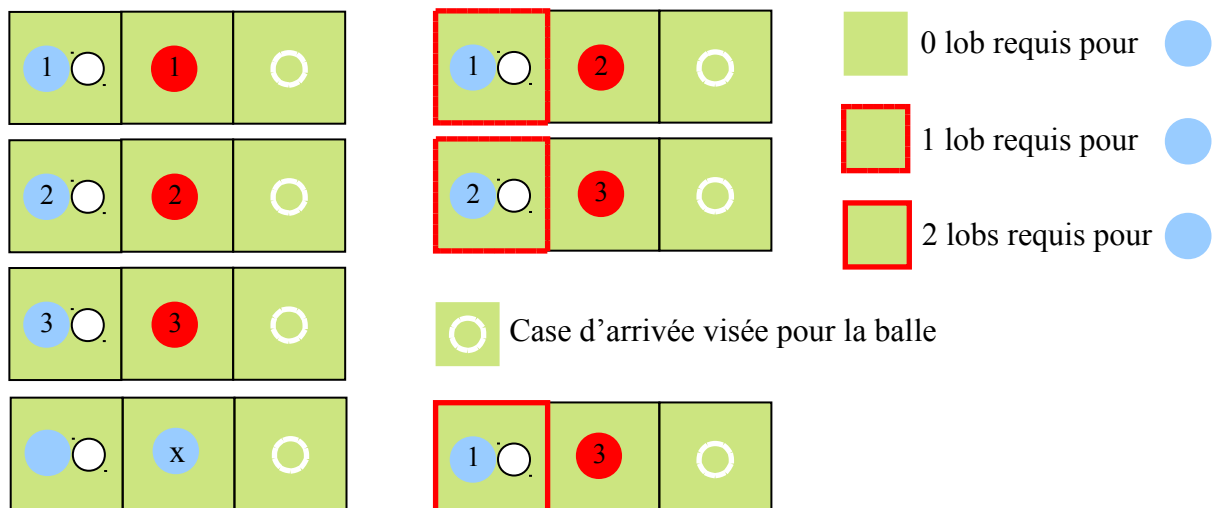
5.5 Action « duel »

- C'est une action compensatoire pour satisfaire les conditions de l'action « tirer/passer ».
- L'action « duel » coûte 1 point et permet de compenser de 1 unité le déficit de force du « passeur/tireur » vis-à-vis de l'adversaire qui partage sa case.



5.6 Action « lob »

- C'est une action compensatoire pour satisfaire les conditions de l'action « tirer/passer ».
- L'action « lob » coûte 1 point et permet de compenser de 1 unité le déficit de force du « passeur/tireur » vis-à-vis de l'adversaire par-dessus lequel passe la balle.
- Pas besoin de lob pour passer par-dessus un footballeur de son équipe.



6 Notations des coups

Si utile, les joueurs notent les coups d'une partie de la façon suivante :

```

B = bernard@bois.fr          R = robert@riviere.fr
> 2014-12-24 11:09:30
1   B/@  d3/f3 g3/d1 e1/      R/h3 g3/g5 f5/i3 h3/
2   B/e1 e2/d5 e4/f5 g4/      R/f5 e4/g1 f1/i1 h2/
3   B/@  e4/@+ g4/           R/g3 g4/i5 i4/@  i4/
...
> 2014-12-24 11:30:00
# Le bonus des « Rouges » a été bien joué.

```

- Chaque joueur indique son nom ou son courriel par « **B = nom** » ou « **R = nom** ».
- La date et l'heure, en début et fin de partie, se mentionne par « **> date heure** »,
- Chaque ligne de commentaire débute par « # ». Exemple : **# Bien joué !**
- L'action « courir » est notée par la case de départ suivie de la case d'arrivée.
Exemple : **g3 f3**
- Pour représenter l'action « sprint » le symbole « * » est ajouté après la case de départ.
Exemple : **g3* e2**
- L'action « passer/tirer » est noté par le symbole de la balle « @ » suivie de sa case d'arrivée.
Exemple : **@ c3**
- Pour représenter le « tir au but » la case d'arrivée de la balle est noté par le symbole « # ».
Exemple : **@ #**
- Pour représenter l'action « duel » le symbole « + » est ajouté après le symbole de la balle « @ ». Exemple : **@+ c3**
- Le symbole « + » est doublé pour deux duels. Exemple : **@++ c3**
- Pour représenter l'action « lob » le symbole « ! » est ajouté après le symbole de la balle « @ ». Exemple : **@! c3**
- Le symbole « ! » est doublé pour deux lobs. Exemple : **@!! c3**
- Les symboles « + » et « ! » sont cumulables. Exemple : **@+! c3**
- Un tour de jeu complet est noté par la lettre de l'équipe (« B » pour « Bleus », « R » pour « Rouges ») suivie des actions encadrées par « / ».
Exemple : **B/@ c3/e3 f3/c1 d1/**
- Chaque ligne numérotée note le tour de jeu des deux équipes.



7 Versions du document

- Les versions de ce document sont identifiées avec deux indices entiers « i,j ».
- La première version est « 1.0 ».
- L'indice majeur « i » est incrémenté de 1 lorsque les règles du jeu sont modifiées. L'indice mineur « j » est alors réinitialisé à 0.
- L'indice mineur « j » est incrémenté de 1 lorsque les textes ou les illustrations ou la structure changent mais pas les règles.
- Chaque traduction fait évoluer son indice mineur « j » en partant de 0.

8 Remerciements

Je remercie mes fils « A » et « C » pour leurs patiences et commentaires lors des parties d'essais de Baltek et autres tentatives de jeu de football. Ma compagne « P » avec sa durée de réflexion de joueuse d'échecs a suscité la création du « bonus d'action » afin de dynamiser les parties de Baltek. Je la remercie.

9 Copyright



Cette création par Lucas Borboleta (<http://lucas.borboleta.blog.free.fr>) est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>).

