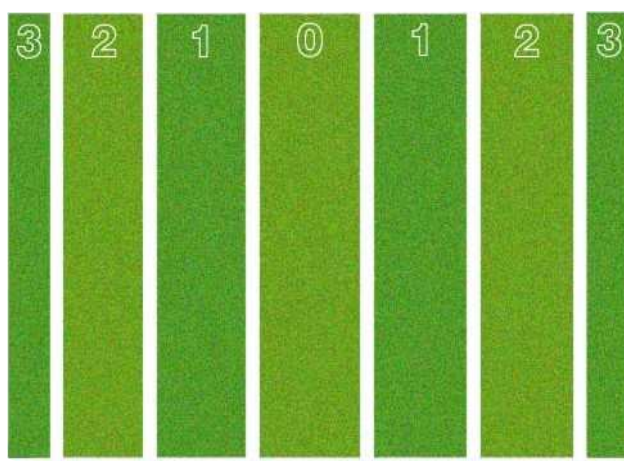


LES REGLES DE LA SOULE

D'après Paulhaguétois

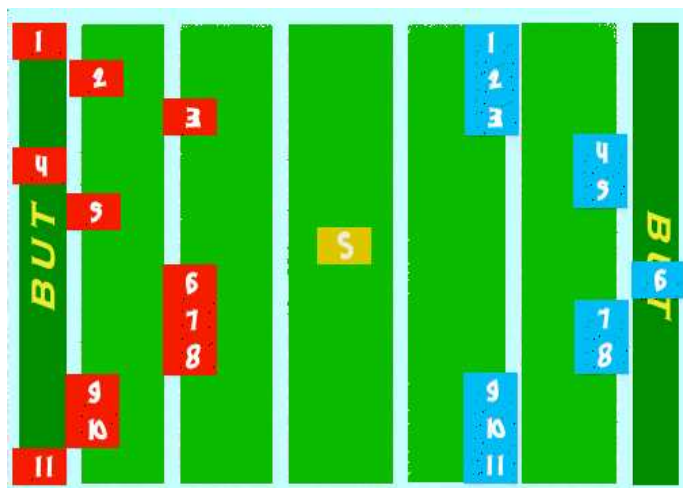
Introduction : Présentation

Il faut savoir que ce sport se joue en 2D. Ce ne sont que les RP qui peuvent transformer certain match en grande occasion vivante. Le terrain se compose de 7 colonnes ainsi dénommées : **3G** (but de l'équipe de Gauche)- **2G - 1G - C** (couloir central) - **1D - 2D - 3D** (but de l'équipe de Droite)



Pour faire un match, les capitaines des 2 équipes doivent placer leurs joueurs (**11 par équipe**) sur le terrain répartis sur les 3 colonnes de **LEUR** camp. Ces joueurs seront disposés par ordre croissant du haut vers le bas. L'arbitre lui mettra la Soule dans le couloir Central.

Selon une disposition (aléatoire), nous pouvons obtenir ceci :



On peut remarquer que les joueurs N°1 de chaque équipe se font face (sur le même plan horizontal)
Il en est de même pour les autres joueurs.

Le déroulement

I - Tours

Pour que chaque équipe puisse jouer équitablement, une partie se divise en TOUR.

Le Tour 0 (T0) étant celui qui sert à placer les joueurs sur le terrain.

Les suivants (T1 - T2 - T3 ...) s'enchainent selon le déroulement de la rencontre jusqu'à ce que la Soule atteigne un BUT. Durant un tour, les 22 joueurs présents sur le terrain feront une action les uns après les autres.

Lors du T1, c'est l'équipe qui reçoit à domicile (celle de Gauche en rouge) qui commence les festivités. Au T2, c'est l'équipe qui se déplace (celle de Droite en Bleu) qui joue en premier. Et ainsi de suite en alternance jusqu'à ce que le jeu soit fini !

II - Déplacements

Chaque joueur ne peut avancer que d'une colonne à la fois. Et chacun doit agir dans un ordre bien déterminé. Les joueurs N°1 joueront toujours en premier tandis que les joueurs N°11 agiront toujours en dernier.

Lors du T1, c'est l'équipe de gauche (Rouge) qui ouvre les festivités. Ce qui nous donne l'ordre de jeu suivant:

Joueur N°1G (rouge)

N°1D (bleu)

2G

2D

...etc

...

11G

11D

Le 1er tour est terminé.

Pour le T2, c'est l'autre équipe qui prend la main ce qui nous donne l'ordre de jeu suivant :

1D (bleu)

1G

2D

2G

...etc

...

Et ainsi de suite en alternance sur chaque tour.

III - Actions

Un joueur à le choix entre 4 actions pour chaque tour.

soit il avance => +

soit il recule => -

soit il ne fait rien => 0

ou bien il frappe un adversaire => N° du joueur adverse à frapper.

C'est avec ces caractères qu'un capitaine d'équipe s'adresse à l'arbitre effectuer les actions.

Exemple: + + - - 0 0 8 8 + + +

signifie que les 2 premiers joueurs vont avancer

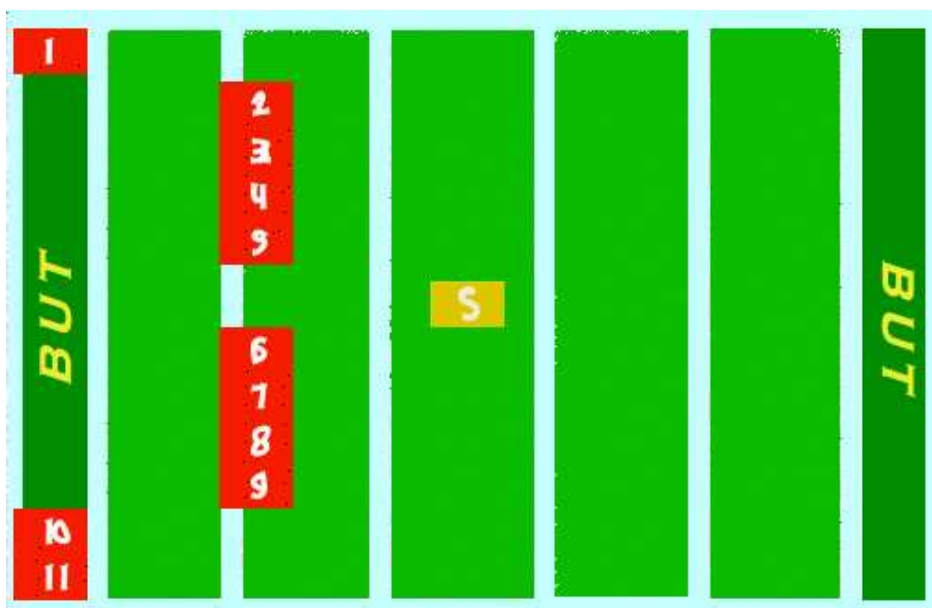
que les 2 suivant vont reculer.

que les N°4 & 5 ne vont rien faire

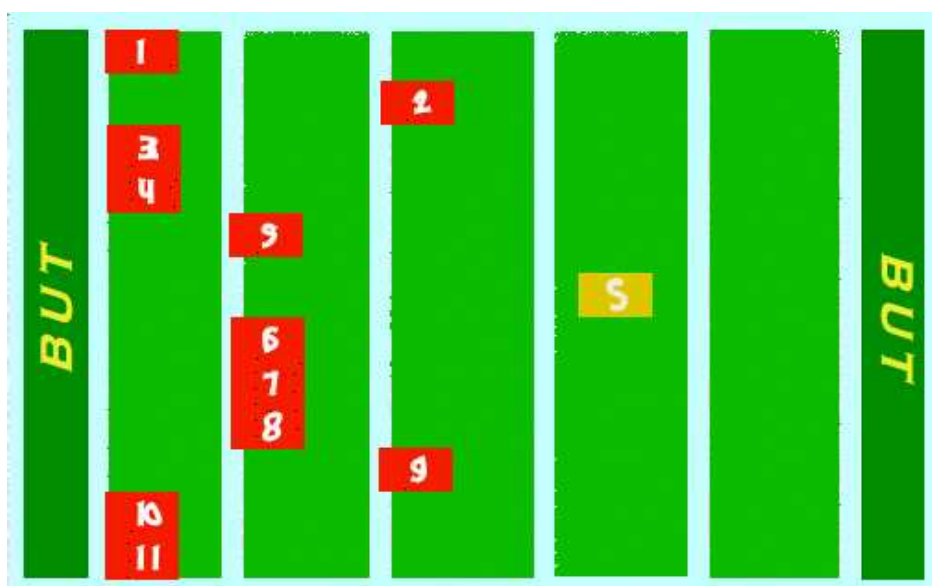
que les N° 7 & 8 font essayer de frapper le N°8 adverse

et que les trois derniers vont aussi avancer.

Ce qui nous donne selon l'initiale 3 1 1 1 1 1 1 1 3 3



Avec l'action + + - - 0 0 8 8 + + +



Vous remarquerez que la Soule à bougé....car le N°2 qui se trouvait juste derrière elle l'a poussé en avançant.

Le joueur N°9 jouant **après** le N°2 n'a quant à lui pas su toucher la Soule.

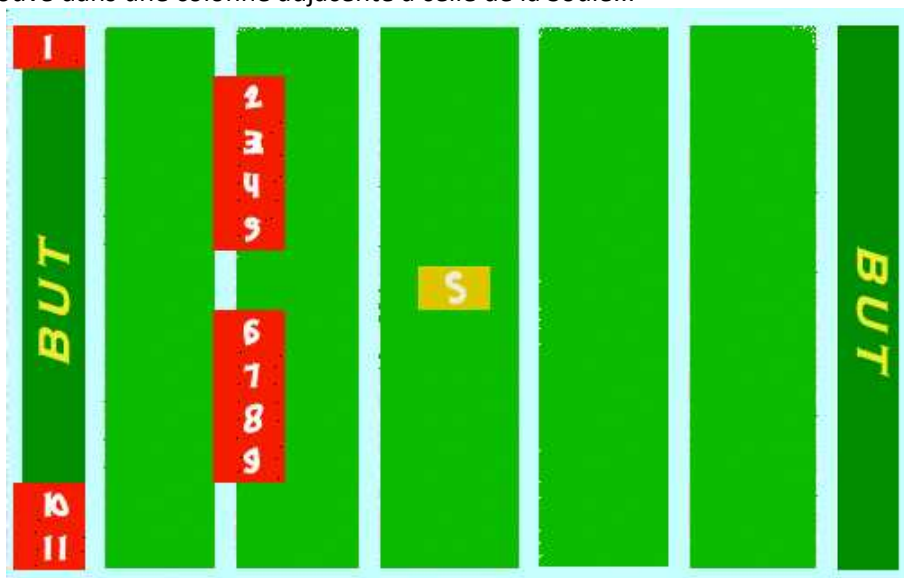
IV - SOULE

La soule est une sorte de bourriche en cuir bourrée de paille. Elle peut être frappée, portée ou lancée. (mains , pieds, ce qu'on veut)

Pour pouvoir déplacer cette Soule, il faut se situer dans une colonne adjacente à celle-ci au moment d'effectuer l'action. **On ne peut bouger la Soule qu'en AVANCANT**

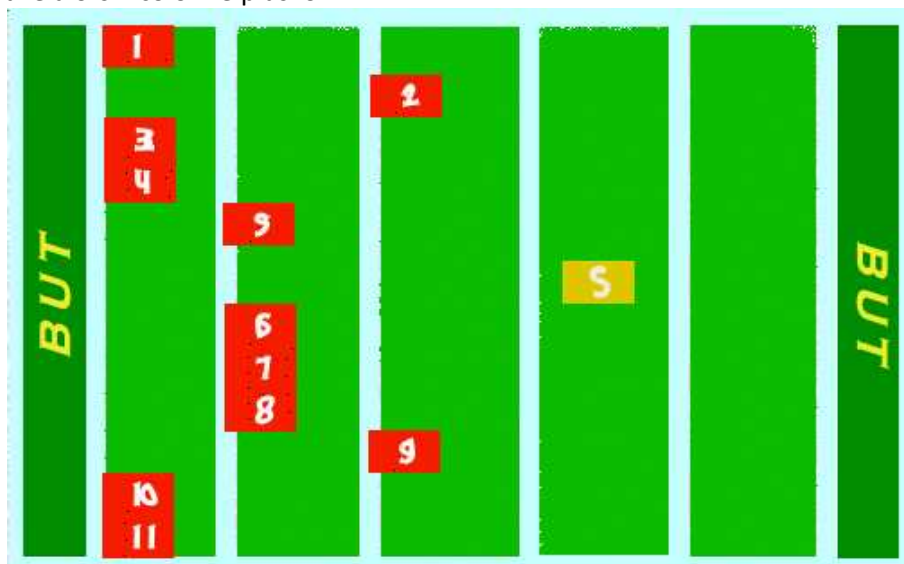
Exemple:

joueur 2G se trouve dans une colonne adjacente à celle de la Soule...



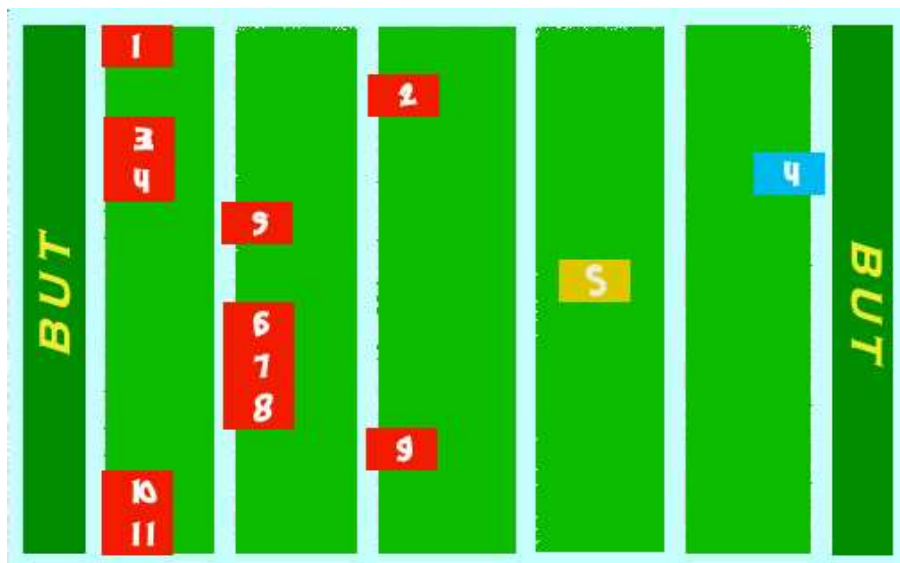
Si ce joueur avance (+), il fait avancer la Soule dans son action.

Celle-ci se retrouve alors 1 colonne plus loin...



Maintenant, si dans l'équipe adverse, un joueur (jouant après notre N°2) voit la Soule à sa portée, il peut lui aussi la déplacer...

Exemple avec le joueur 4D



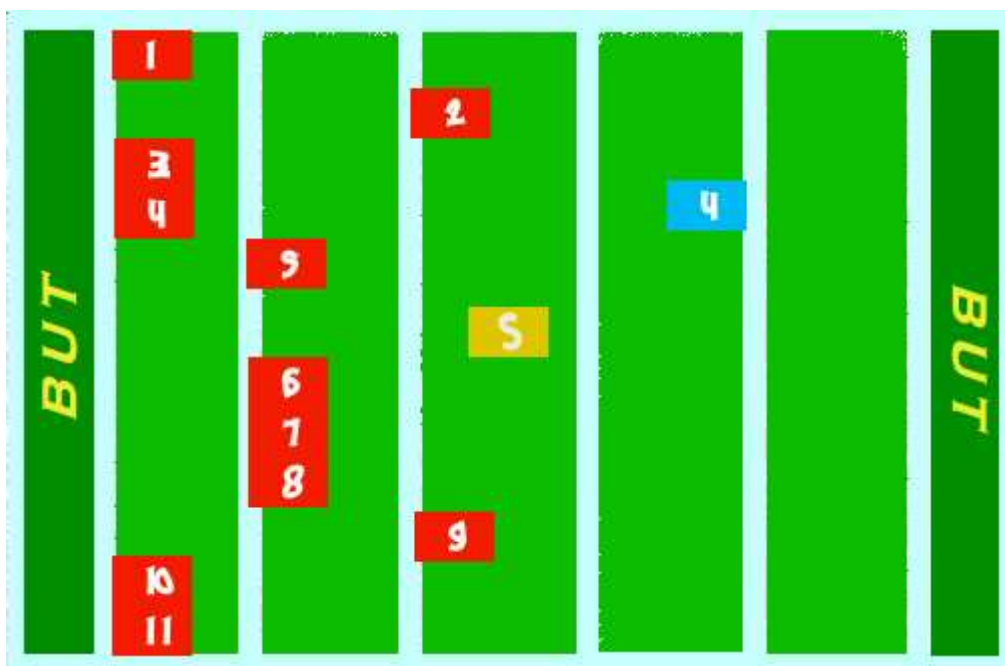
Attention, l'équipe adverse joue dans l'autre sens...

Eux avancent vers NOTRE but.

Nous, nous avançons vers LEUR but !

Leurs (+) correspondent à nos (-) et vice versa.

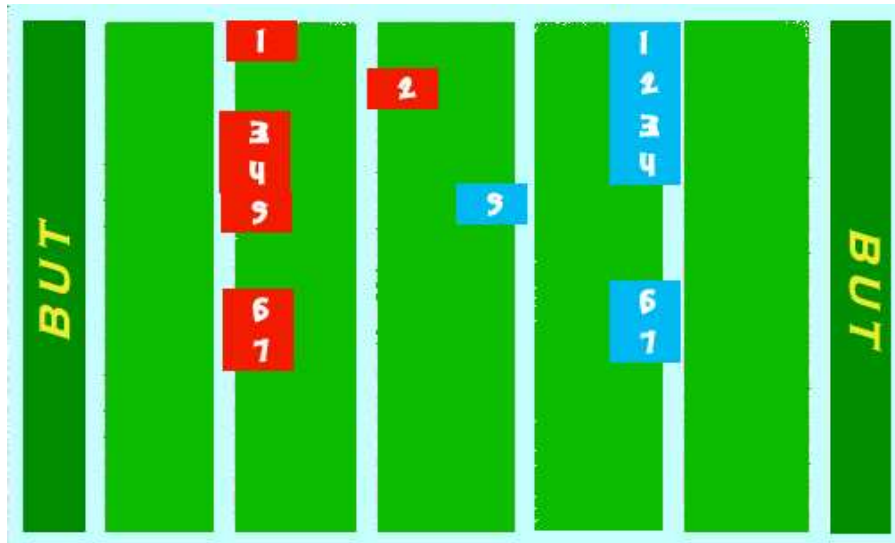
Nous obtenons donc après le mouvement du N°4 (+)et la Soule qui bouge avec le mouvement de ce joueur.



V - Les Coups

Par contre, pour frapper un adversaire, il faut impérativement que ce dernier se trouve dans la **Même** colonne que le frappeur **au moment** de l'action.

Voici la situation à un moment donné de la partie...



Pour faire simple, nous allons donner comme ordres que de l'attaque...

5 5 5 5 5 5 => tous les joueurs équipe rouge vont frapper le N°5 adverse.(bleue)

2 2 2 2 2 2 => tous les joueurs de l'équipe bleue vont frapper le N°2 rouge.

Résultat :

1G rate son coup car il n'est pas dans la même colonne.

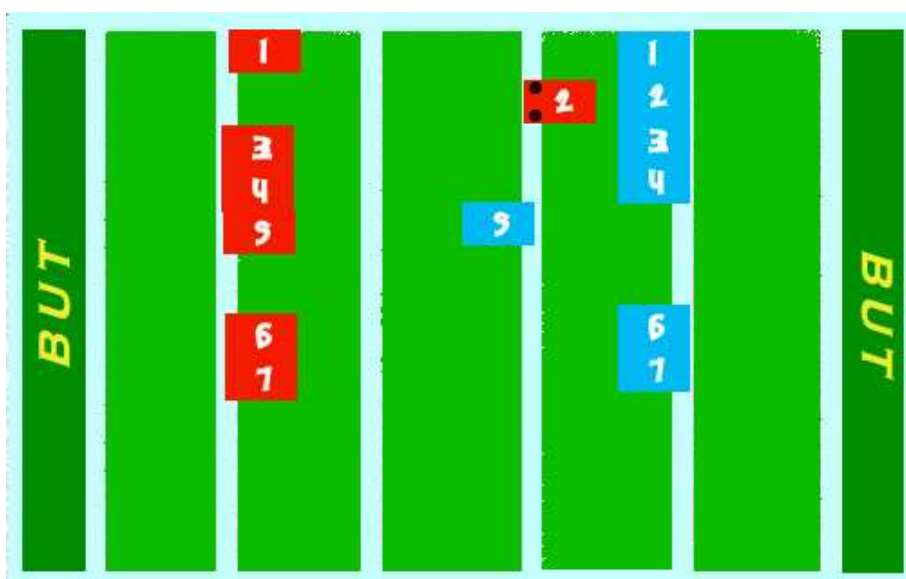
Pareil pour tous les autres joueurs de son équipe , sauf le N°2 qui lui réussit à frapper le N°5 bleu.

Dans l'équipe bleue, seul le joueur N°5 peut frapper le N°2 rouge.

Part contre... si les ordres sont :

0+00000

0000222



Dans l'ordre ...

1G - bouge pas

1D - bouge pas

2G - avance

2D - bouge pas

3G - bouge pas

3D - bouge pas

4G - bouge pas

4D - bouge pas

5G - bouge pas

5D - veut frapper le N°2 rouge, mais celui ci a bougé => coup NUL

6G - bouge pas

6D - frappe le N°2 rouge car il est maintenant dans la même colonne

7G - bouge pas

7D - frappe le N°2 rouge car il est maintenant dans la même colonne

Le N°2 rouge a donc reçu 2 coups au cours de ce tour de jeu.

VI - Les Points de Vie

Il a été convenu que chaque joueur au début d'une partie disposerait de 4 point de vie (*PP= point physique*).

Dans le cas précédent, le N°2 a reçu 2 coups. Il reste donc après ce tour de jeu, 2PP

Si le même scénario se reproduit au tour suivant, ce joueur N°2 se retrouvera avec 0PP. Il sera donc mis KO.

Un joueur KO le reste jusqu'en fin de partie et ne peut donc plus être utile à l'équipe.

Viennent ensuite les temps de récupération (pour maintenir un côté réaliste aux contextes RP que nous réalisons)

Exemple:

Une partie se termine...et 1 joueur sort du terrain avec 2 PP. Il pourra récupérer 1 PP tous les 2 jours (parce qu'il est en positif).

Celui qui quitte le terrain KO devra attendre 3 JOURS pour reprendre son 1er PP, puis 2 jours par PP supplémentaire.

Celui qui quitte le match avec -2PP (le pauvre) devra attendre 4 jours pour passer à -1PP, puis encore 4 jours pour passer à 0PP, et enfin 3 jours pour reprendre connaissance.

Hé oui ! C'est du sérieux tout ça !