

Pro Booker

Le jeu de promoteur
de catch

Olijeux

1+
15 min / tour
12 ans

Notice



Remerciements

1

Ce jeu n'aurait jamais vu le jour sans le soutien inconditionnel de ma compagne, Marion, que je remercie de tout mon cœur. Je tiens à remercier les personnes qui ont cru au jeu et qui m'ont aidé par leur retour et leur test, notamment Mickael Joly, Florian Masle, Anthony Morel. Je remercie aussi les différents créateurs de contenu pour la mise en lumière du jeu, la chaîne Chez Cody, Des Kicks et des Claques, le profil Instagram Real Rasslin France, Alban Solo, Les Teammates, Loïc TD, Catch FM. Enfin, merci aux contributeurs qui ont soutenu le projet, Tommy Rauzy, Loïc Thivend, Xavier Lancel, Laurent Cury, Mickael Joly, Maxime Lorbeau, Fabrice Klein, Fabien Marchal, Stéphane Moiroux et Pauline Guéraud.



Un deck de 60 cartes « CV »

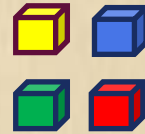


3 blocs :

- Finances
- Bureau du Booker
- Programmation



1 dé



4 cubes de couleurs



1 plateau « Place de la renommée »

Speech

Fin des années 70, le monde du catch est en plein essor et beaucoup de compagnies se forment et se livrent une féroce concurrence. Vous êtes engagé(e) par l'une d'entre elles, la Pro Booker Wrestling, qui peine à s'imposer face à certains grands noms. Vous avez donc une année pour faire de la PBW « LA » compagnie du divertissement du catch.

Les structures n'ont pas encore les moyens d'engager des catcheurs sur le long terme, vous devrez donc composer avec ceux qui sont disponibles d'un show à l'autre.

Vous devrez gérer votre budget, investir dans des améliorations pour faire des shows de plus en plus spectaculaires.

A vous d'enfiler votre plus beau costume de Booker et de plonger dans le monde du catch « côté coulisses ».

2

Modes de jeux

2

Vous êtes tout(e) seul(e)?



Mode rapide : dans ce mode, pas de gestions de structure, vous jouez sur trois shows avec un manager pré tiré.

Mode local : Mode classique avec gestion de structure et tirage différent à chaque show

Mode régional : Gestion de structure et constitution du roster (15) avec recrutement après chaque show

Mode scénario : réalisation de scénarios imposés (puzzle)

Vous êtes deux?



Mode rapide : dans ce mode, pas de gestions de structure, vous jouez sur trois shows avec un manager pré tiré.

Mode local : Mode classique avec gestion de structure et tirage différent à chaque show

Mode régional : Gestion de structure et constitution du roster (15) avec recrutement après chaque show

Mode régional avec draft : les 15 premières cartes sont draftés (30 catcheurs devant les deux joueurs)

Vous êtes entre deux et quatre?



Mode rapide : dans ce mode, pas de gestions de structure, vous jouez sur trois shows avec un manager pré tiré.

Mode local : Mode classique avec gestion de structure et tirage différent à chaque show

Mode local avec draft : Même principe que le mode local mais les joueurs draftent leur recrutement.

Vous êtes entre quatre et huit?



Mode rapide : dans ce mode, pas de gestions de structure, vous jouez sur trois shows avec un manager pré tiré.

Mode local : Mode classique avec gestion de structure et tirage différent à chaque show

Mode local avec draft : Même principe que le mode local mais les joueurs draftent leur recrutement.

But du jeu

3

Dans Pro Booker, vous avez pour objectif de composer des shows avec les catcheurs dont vous disposez d'un mois à l'autre. Chaque show vous rapporte des étoiles de prestige. La compagnie la plus prestigieuse remporte la partie.

Que vous soyez seul, contre l'IA ou contre des adversaires humains, celui qui gèrera le mieux sa compagnie sera le grand vainqueur.

- **Solo sans IA** : Partie la plus simple pour démarrer, le joueur choisit soit un nombre de tours prédéfini, soit un score à atteindre. Il peut aussi partager son score et ses tirages (8 de base) et mettre au défi d'autres joueurs de faire mieux.
- **Solo avec IA** : Partie qui se fait en prenant en compte le comportement d'un rival virtuel, qui agira en fonction des choix du joueur. L'IA peut commencer avec 3/5/7/10 étoiles d'avance.
- **Deux ou +** : peu importe le mode, le joueur qui récolte le plus d'étoiles à la fin d'un nombre de tours déterminé gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le budget qui départagera. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants.



Les étoiles représentent la popularité de l'entreprise, il s'agit d'une conversion de 5 points pour obtenir une demi-étoile et 10 points pour obtenir une étoile (ex : 15 points = 1 étoile + ½ étoile)

Les étoiles s'obtiennent de plusieurs manières :



- Avec **les segments d'un show** en fonction du nombre de points qu'ils génèrent.
- Avec **les bonus de fin de show** en fonction de la diversité des matchs et de l'éventuelle salle dans laquelle est fait le show.

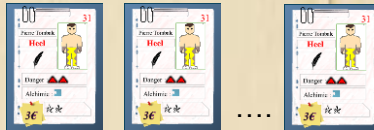
Les étoiles sont comptabilisées avec les marqueurs sur le plateau « Place de la renommée » pour le tour en cours. Une fois le tour terminé, les joueurs reportent leur score et enlèvent leur progression du plateau.

Mode local

Le mode local est le plus accessible pour jouer en grand nombre ou tout seul. Chaque joueur gère sa propre structure sur un nombre défini de tours. La phase recrutement se réalise comme suit : Les catcheurs sont placés en ligne pour former un groupe de 8, correspondant au tirage de base, puis on ajoute un nombre de cartes égale au plus grand tirage débloquée par l'un des joueurs. Ce deuxième groupe est aligné de telle sorte que la carte tout à gauche correspond au 9^{ème} catcheur (1^{ère} amélioration), puis celle à sa droite le 10^{ème} catcheur ect...



Tirage de base



Tirage supplémentaire (selon amélioration)

9 10 12

Le tirage de catcheurs est commun et les cartes restent au milieu des joueurs. Chaque joueur va utiliser une fiche de programmation pour noter le type de segment et quels catcheurs sont utilisés.

Mode local avec draft

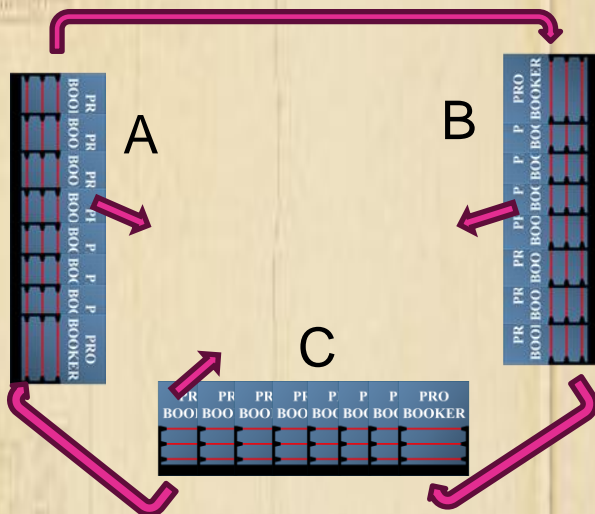
Le mode local avec draft se joue à 4 joueurs. Les règles sont les mêmes que le mode local classique, à la différence près que les joueurs vont procéder à une draft pour composer leur roster lors de la phase recrutement.

Seul le roster de base, c'est-à-dire 8 catcheurs, sera drafté. Les joueurs qui ont des améliorations en recrutement ou des repérages, recevront avant la draft un nombre de cartes équivalent à son recrutement total - 8 (exemple : si le joueur a une amélioration de 10 catcheurs, il reçoit 2 cartes : 10-8).

Ces cartes reçues permettent de mieux choisir au moment de la draft.

En ce qui concerne la draft, chaque joueur va recevoir une main de 8 cartes, simultanément, les joueurs choisissent une carte qu'ils posent face cachée devant eux et passent les cartes restantes à leur voisin de gauche.





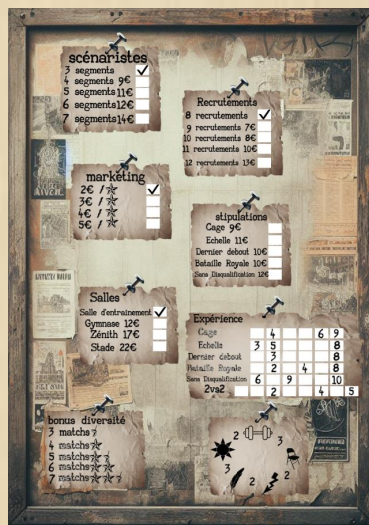
Dans cette configuration, « A » passe ses cartes à « B », « B » passe ses cartes à « C » et « C » passe ses cartes à « A ».

Mode local avec draft en équipe

Les règles sont les mêmes que le mode local avec draft sauf que les joueurs jouent en équipe de deux et choisissent ensemble comment drafter.

Il est également possible de faire une draft à 8 joueurs max (nombre pair) et chaque joueur dans une équipe décide en amont une stratégie de recrutement et les deux vont drafter 4 cartes chacun. C'est une fois la draft terminée que les joueurs peuvent mettre en commun les catcheurs recrutés pour composer leur show.

Peu importe la variante du mode local, les joueurs peuvent convenir en début de partie de s'attribuer des améliorations pour rendre la partie plus réflexive. Les joueurs peuvent déterminer que chacun dispose de 40€ ou 50€ à dépenser dans des améliorations avant de commencer la partie. L'argent non dépensé sera ajouté au budget de départ (50€).

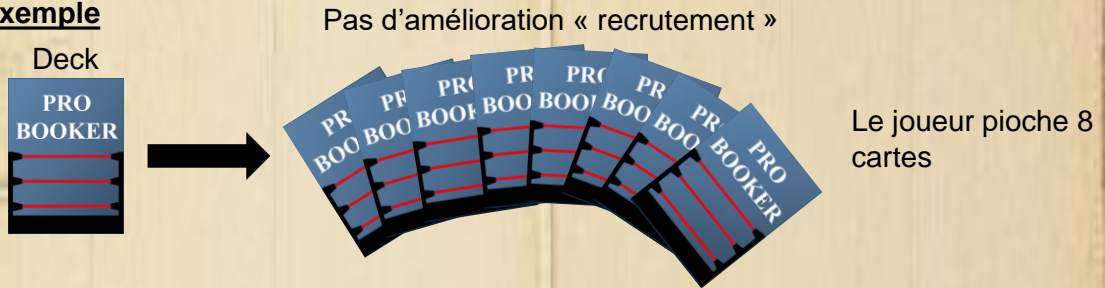


Mode régional

Le mode régional, jouable seul ou à deux, est un mode plus poussé que le mode local. Les joueurs devront gérer un roster en recrutant des catcheurs et éventuellement en se débarrassant de certains. Chaque joueur bénéficie d'un paquet de 15 catcheurs tirés aléatoirement. Lors de la phase de recrutement, le joueur pioche un nombre de cartes égale au niveau d'amélioration recrutement (8 à 12).

Le joueur peut payer 2€/carte pour piocher une (ou plusieurs) carte(s) supplémentaire(s), s'il désire utiliser tout ou partie des cartes piochées, il doit payer le coût de chaque carte conservée. La ou les cartes non utilisées va/vont dans la défausse.

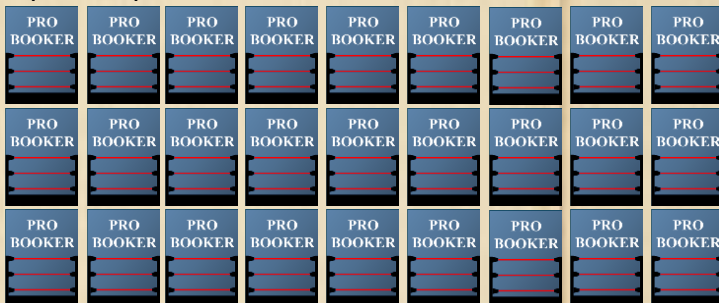
Exemple



Le joueur place alors les cartes devant lui pour préparer ses différents segments. Une fois les décomptes faits, l'ensemble des cartes va dans la défausse. Avant de démarrer un nouveau tour, le joueur pioche 3 et ce dernier peut recruter 1 nouveau catcheur en payant son coût. A deux joueurs, les joueurs choisissent chacun leur tour.

Mode régional avec draft

Le principe est le même que le mode régional mais les deux joueurs vont drafte les 15 cartes qui vont composer leur deck de départ. On dispose 30 cartes (face visible) entre les joueurs et les joueurs choisissent chacun leur tour une carte jusqu'à ce que les trente cartes soient attribuées aux deux joueurs.



Mode local

- Mélangez le deck de cartes et mettez-le au centre de la table
- Distribuez à chaque joueur une fiche « bureau du booker »
- Distribuez à chaque joueur un cube de couleur
- Distribuez à chaque joueur une fiche « finance » et les joueurs inscrivent dans la ligne budget initial « 50€ ».
- Distribuez à chaque joueur une fiche « programmation »

Mode régional

- Mélangez le deck de cartes et mettez-le au centre de la table
- Distribuez à chaque joueur une fiche « bureau du booker »
- Distribuez à chaque joueur un cube de couleur
- Distribuez à chaque joueur une fiche « finance » et les joueurs inscrivent dans la ligne budget initial « 50€ ».
- Distribuez à chaque joueur une fiche « programmation »
- Chaque joueur (1 ou 2) pioche 15 cartes et en prend connaissance, puis les mélange et pose le paquet face cachée

Mode régional avec draft

- Mélangez le deck de cartes et mettez-le au centre de la table
- Distribuez à chaque joueur une fiche « bureau du booker »
- Distribuez à chaque joueur un cube de couleur
- Distribuez à chaque joueur une fiche « finance » et les joueurs inscrivent dans la ligne budget initial « 50€ ».
- Distribuez à chaque joueur une fiche « programmation »
- Disposez 30 catcheurs face visible devant les deux joueurs
- Une phase de prise de carte chacun son tour a lieu pour répartir les 30 cartes et que chaque joueur démarre avec son deck de 15 cartes.

Etapas d'un tour de jeu

8

Quel que soit le mode choisi, le tour se divise en plusieurs phases. Dans un premier temps, il y a une phase de gestion de la structure, puis de recrutement, de programmation et de décompte des points. Elles doivent être faites dans l'ordre, chaque joueur annonçant ce qu'il fait aux autres joueurs.

1- Gestion structure

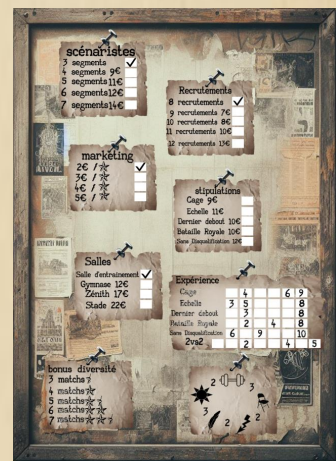
Durant cette phase, vous pouvez apporter des améliorations à votre structure pour proposer des meilleurs shows, récupérer de l'argent ou anticiper un meilleur recrutement. Tous les choix s'appliquent dès les prochaines phases du tour. Les joueurs annoncent chacun leur tour ce qu'ils font.

Vous bénéficiez de **3 actions** à effectuer parmi les suivantes:

- Solliciter un **sponsor** pour **récupérer 10 €** : **Votre budget augmente de 10€**
- Faire du **repérage** de catcheur (**augmentez le recrutement du prochain show de 2**). Ce repérage vient en plus de l'amélioration recrutement et n'est valable que pour le show à venir
- **Améliorer** la structure en achetant une amélioration : cocher la case de l'amélioration souhaitée.

Lors de cette phase, de l'argent peut être gagné (sponsor) ou dépensé (amélioration), ce montant +/- devra être reporté dans la case « gestion de structure » de la fiche en additionnant les sponsors

budget initial	€
Gestion de structure	€,



Exemple : si un joueur choisit de solliciter trois sponsors, il écrit +30€ dans la case amélioration, s'il choisit un sponsor, un repérage et une amélioration à 12€, il écrit -2€ (10-12)

budget initial	€
Gestion de structure	-2.€,

Conseil : pour se rappeler des actions, il est possible de poser le calcul sur la fiche (ex : +10 -12 = -2)

Améliorer sa compagnie

9

Votre structure de base possède des caractéristiques de base (marquées d'une ✓) qui pourront être améliorées au cours de la partie. C'est lors de la phase 1 « gestion de structure » que vous pouvez payer le coût d'une amélioration pour la débloquer définitivement en échange d'une action.

Par exemple, Shawn dépense deux actions pour débloquer le match échelle et les 4 segments, ce qui lui coûte 9+11 = 20€

Attention : à l'exception des « stipulations », toutes les améliorations doivent se débloquer de haut en bas.

Toutes les caractéristiques de bases sont déjà cochées, elles octroient :

- 3 segments
- 8 recrutements
- 2 € / étoile obtenu durant le show

Bloc : Bureau du Booker

Dans cette situation, le joueur a débloqué :

- 4 segments ①
- 9 recrutements ②
- Match Echelle ③
- Gymnase ④

The corkboard contains the following cards and information:

- scénaristes**: 3 segments ✓, 4 segments 9€ ✓, 5 segments 11€ ✓, 6 segments 12€, 7 segments 14€
- Recrutements**: 8 recrutements ✓, 9 recrutements 7€ ✓, 10 recrutements 8€, 11 recrutements 10€, 12 recrutements 13€
- marketing**: 2€ / ☆ ✓, 3€ / ☆ ✓, 4€ / ☆, 5€ / ☆
- stipulations**: Cage 9€, ③ Echelle 11€ ✓, Dernier debout 10€, Bataille Royale 10€, Sans Disqualification 12€
- Salles**: Salle d'entraînement ✓, ④ Gymnase 12€, Zenith 17€, Stade 22€
- bonus diversité**: 3 matchs ✓, 4 matchs ☆, 5 matchs ☆, 6 matchs ☆, 7 matchs ☆
- Expérience** table:

Cage	4			6	9
Echelle	3	5			8
Dernier debout	3				8
Bataille Royale	2		4		8
Sans Disqualification	6		9		10
2vs2	2			4	5

Scénaristes : Un show se divise en plusieurs éléments, dans le catch on appelle ça des segments. Il s'agit d'une suite de matchs et d'angles. Cette amélioration permet de faire plus de segments lors d'un show. De base, vous disposez de 3 segments.



Recrutement : Cette amélioration permet de récupérer plus de catcheurs dans la phase recrutement, et donc disposez d'un choix plus large

Marketing : Cette amélioration permet de gagner de l'argent pendant le show, à raison de X€ gagné par étoile obtenu durant le show

Stipulations : Cette amélioration permet de débloquent de nouveaux matchs qui apportent des nouvelles règles pour gagner des étoiles, combinables avec les trois matchs de base (ex, 2vs2 à l'échelle, 1vs1vs1 en cage ou 1vs1 no DQ). Seule la Battle Royale a ses propres règles. Les stipulations (sauf battle royal) requièrent des catcheurs d'un certain style (ou à défaut d'un spécialiste)

Salles : Cette amélioration permet de proposer le show dans d'autres salles aux bonus différents. Après la programmation, vous pouvez choisir dans quelle salle votre show aura lieu.

Expérience : Quand un match présent dans « Expérience » est programmé, cochez une case dans le type de match. Si un bonus est inscrit dans la case, vous ajoutez cette valeur au match. Lorsque la ligne est complète, tous les matchs qui suivront auront de base le bonus de la dernière case (exemple, si vous avez complété toute la ligne match « cage », tous les matchs « cage » vaudront +9,

Attention : Le bonus ne s'applique pas si le type de prédilection n'est pas présent et qu'il est remplacé par un spécialiste (exemple : combattant pour le match en cage)

Gestion de ses finances

11

L'argent est le nerf de la guerre. Il est indispensable pour améliorer sa structure et faire combattre tous les catcheurs, même les plus onéreux. Mais pour cela, il vous faudra veiller à vos dépenses et à profiter de la publicité, du marketing et des sponsors pour maintenir votre compagnie sur les bons rails.

Pour connaître le détail de vos dépenses et recettes, vous serez muni d'une fiche calendrier qui permet de calculer son budget chaque mois. Vous pouvez également jouer avec la « Place des finances », où chaque dépense ou recette lors du tour de jeu sera reporté sur le plateau. Il est recommandé de jouer de cette façon quand on a plusieurs parties au compteur.

Bloc : Finances

Mois	
budget initial	€
Gestion de structure	€
Recrutement supplémentaire	/.....€
Coût du show	€
Catcheurs Off	€
Publicité	€
Marketing	€
<hr/>	
budget final	€

Mois : Vous pouvez indiquer le mois en cours (janvier... décembre), mais vous pouvez aussi les numéroté

Budget initial : il s'agit de votre budget de début de partie (50€) ou de votre budget final du mois précédent

Gestion de structure : Reportez ici votre balance de gestion entre les sponsors et les améliorations (+/-)

Recrutements supplémentaires : Vous devez indiquer si vous avez pioché des catcheurs et si vous en avez recruté
Pioche... / Recrutement...

Coût du show : Il s'agit de la somme du coût de tous les segments

Catcheurs off : Vous reportez ici le coût de tous les catcheurs que vous n'avez pas sollicité pour votre show.

Publicité : Si vous avez fait un angle « pub » durant votre show, vous pouvez reporter ce gain sur cette ligne

Marketing : Cette ligne correspond aux recettes que vous avez reçues durant le show. Il s'agit de X€ par étoile obtenu durant le show (voir bureau du booker)

Budget final : Faites le calcul de votre budget après show :
Budget initial +/- gestion – recrutements supplémentaires – coût du show
+ catcheurs off + publicité + marketing

2- Recrutement

12

Le recrutement est la phase où vous allez prendre connaissance, ou choisir de votre roster que vous devrez utiliser pendant votre show. La façon de composer votre Roster dépend du mode choisi :

- **Mode local** : Le tirage est aléatoire en piochant des cartes du deck, 8 de base + autant que la meilleure amélioration débloquée par un joueur. Les deux groupes de cartes sont distincts.
- **Mode local avec draft** : le tirage ici est drafté par les joueurs, en ce qui concerne le roster de base (8 catcheurs), les autres recrutements (repérage, amélioration) sont piochés aléatoirement avant la draft.
- **Mode régional** : Dans ce mode, le joueur pioche autant de cartes de son deck que son niveau de recrutement + éventuels repérages

Recrutement supplémentaire

S'il vous manque des catcheurs ou que la sélection ne vous satisfait pas, vous pouvez procéder à un recrutement supplémentaire.

- **Mode régional et local (1 joueur uniquement)** : Le joueur peut dépenser 2€ pour piocher une carte (max 5 cartes), s'il désire conserver un catcheur, il doit payer son coût pour l'intégrer à son roster.

Recrutement supplémentaire ...!...€

Coût
pour
piocher

Coût
catcheur

Exemple: Mickaël a pioché 8 cartes pour son recrutement de base. Il souhaite piocher deux nouvelles cartes, ce qui lui coûtera 4€.



Il décide de recruter Pierre Tombale, qui lui coûte 3€. L'opération lui aura coûté 7€ (4€ pour la pioche et 3€ pour le recrutement de Pierre Tombale)

Recrutement supplémentaire ...4...!...3...€

3- Programmation

13

Une fois les catcheurs sélectionnés, vient alors la phase de programmation. C'est à ce moment-là que vous allez décider de l'organisation de votre show. Vous devez programmer autant de segments que ne vous le permet votre structure (de base 3 + améliorations possibles jusqu'à 7 maximum).

Un segment est un composant du show. Il peut s'agir d'un angle ou d'un match qui seront détaillés plus bas. Il ne peut pas y avoir plus d'angles que de matchs (ex : 2 matchs 1 angle).

Un catcheur ne peut servir que pour un segment, match ou angle.

Lorsqu'un catcheur est placé, il n'est plus possible de l'enlever ou de le changer de segment. Une fois les catcheurs placés dans le show, on passe à l'étape d'après.

Besoin de challenge ? Vous pouvez vous octroyer une limite de temps pour programmer votre show. 1, 2 ou 3 min

L'ensemble des segments est reporté sur votre fiche de programmation qui vous permet de compter plus facilement le coût du show. Elle permet aussi de garder une trace d'anciens combats et de leurs scores.

Bloc : Programmation

Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€
Segment	:	dans un	€

① Segment .1. : ② 25.vs..... ③ dans un ④ 1vs1... 8 €

Pour chaque ligne segment 14

- Indiquer le numéro du segment ①
- Indiquer le numéro des catcheurs composants le segment ②
- Indiquer le type de match ou angle (1vs1 2vs2 1vs1vs1 C E DQ DD BR) ③
- Indiquer le coût du segment ④
- Quand tous vos segments sont faits, tracer cette forme et indiquer à sa pointe le numéro des catcheurs off ⑤



Les bonus de show

14

Les segments ne sont pas les seuls éléments qui rapportent des étoiles, mais ils contribuent à gagner des étoiles bonus :

- Diversité des matchs
- L'effet de la salle dans laquelle vous faites votre show.

Diversité des matchs



La qualité d'un show dépend de la diversité des matchs. Plus vous faites des matchs différents, plus vous avez des étoiles bonus. Deux matchs sont différents quand ils n'ont pas le même match de base et/ou la même stipulation.

Exemple : 1vs1 cage est différent d'un 1vs1 et d'un 2vs2 en cage

Se produire dans des meilleures salles

Au départ votre show se fait dans la salle d'entraînement qui n'offre aucun bonus, vous pourrez par la suite acheter des nouvelles salles qui offrent un bonus :

- **Gymnase** : 3 points / match différent
- **Zénith** : 2 points / catcheur utilisé lors du show
- **Stade** : X points (X étant la somme des popularités des catcheurs du show)



4- Calcul du budget et détermination des étoiles

Une fois la programmation terminée, chacun son tour les joueurs révèlent d'abord leur segment 1, quel type de segment, combien il coûte et combien d'étoiles il rapporte.

- Le nombre d'étoiles est directement ajouté au total sur le plateau « place de la renommée ».

On répète l'opération pour tous les segments, puis les joueurs annoncent :

- Si des bonus sont appliquées (diversité / salle)
- Combien d'étoiles ont-ils en cumulé. (score qui sera reporté sur la fiche finances à côté du budget final)

Show 1

budget final€ **6,5**

le joueur reporte son score + son score précédent (cumulé)
Ici, c'est le 1^{er} show donc le joueur reporte que son score du 1^{er} show

Show 2

budget final€ **12**

Si show suivant à 5,5 étoiles
Reporter 12 (6,5 + 5,5)

- Puis chacun de son côté complète sa partie argent comme suit

Coût du show€	→	Dépense totale pour le show
Catcheurs Off€	→	Valeur des catcheurs non utilisés
Publicité€	→	Combien à rapporter l'éventuelle publicité
Marketing€	→	Se référer à l'amélioration Marketing
budget final€	→	Budget initial +/- gestion structure – recrutement sup – coût du show + catcheurs off + pub + marketing

Exemple : Florian a terminé un show de trois segments qui ont coûté : 5€ / 4€ / 4€ soit 13€

budget initial€	41
Gestion de structure€	0
Recrutement supplémentaire€	0
Coût du show€	13
Catcheurs Off€	6
Publicité€	0
Marketing€	8
budget final€	42



Il a décidé de ne pas utiliser ces deux catcheurs dont la somme des coûts rapporte 6€ à Florian

Il n'a pas utilisé l'angle publicité, il ne gagne donc rien sur cette ligne



- Florian a fait un show qui lui a rapporté 4 étoiles, il n'a pas encore amélioré le marketing, il gagne donc 2€ par étoile gagné, soit 2x4=8€
- Il n'y a plus qu'à déduire et ajouter les différentes lignes
41-13+6+8 =42€ soit un bénéfice de 1€


Conversion des points en 16 étoiles


Chaque match et angle répond à des règles qui permettent de gagner des points. Ces points vont être convertis en étoile. Une fois tous les éléments du match ou de l'angle calculés, segment par segment, vous devez déterminer le résultat en étoiles, ce qui donnera le rang de vos segments

Sachant que :

- 5 fans rapportent $\frac{1}{2}$ étoile 
- 10 fans rapportent 1 étoile 


Exemples


Un match/angle de 22 points rapporte 2 étoiles 

Un match/angle de 26 points rapporte 2,5 étoiles 

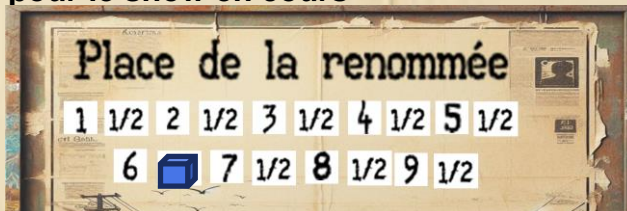
Ce calcul s'applique également pour le calcul de bonus de la salle.

Exemple

Le gymnase de 9 points rapporte $\frac{1}{2}$ étoile 

Le zénith de 28 points rapporte 2,5 étoiles 

Les étoiles sont à reporter avec votre cube sur le plateau « place de la renommée » pour le show en cours



Ici le joueur a fait un show 6,5 étoiles avec ses segments et bonus

Comme indiqué précédemment, on note le score cumulé de tous les shows à côté du budget final.

Show 2

budget final€ 6,5

Exemple : Mickaël a fait 2 étoiles lors du premier show. Sur le deuxième show, il a fait 4,5 étoiles. En additionnant les deux shows, Mickaël compte 6,5 étoiles qu'il additionnera avec le résultat du troisième show

Evaluation d'un match de base

17

Le booker est le metteur en scène d'un spectacle de catch, il décide les catcheurs qui travaillent ensemble et dans quel type de segment. Un segment peut être:

- Soit un match : Principe d'affrontement entre deux (ou plus) catcheurs pour déterminer un vainqueur et un perdant.
- Soit un angle : Il s'agit de petits interludes entre les matches, pour préparer la suite ou pour mettre en avant des catcheurs. Ici pas de vainqueur et de perdant.

Quels sont les matches de base?

Les matches de base répondent à des règles simples et peu spectaculaires mais aussi moins coûteux. Il existe trois configurations pour les matches de base :

- **1vs1** impliquant deux catcheurs
- **2vs2** impliquant quatre catcheurs
- **1vs1vs1** impliquant trois catcheurs

Ces trois matches peuvent par la suite être complétés par des stipulations pour booster le match

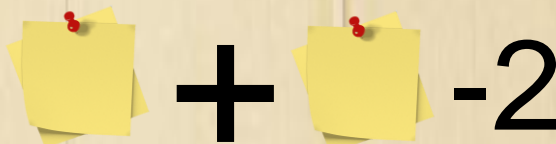
La qualité des segments va dépendre entièrement de l'analyse et de l'assemblage des CV des catcheurs pour qu'ils travaillent efficacement ensemble.

Les matches de base s'appuient principalement sur :

- **La popularité des catcheurs** (si vous faites affronter des catcheurs semblables, le match n'en sera que meilleur, un trop gros écart fait perdre de l'intérêt)
- **L'orientation des catcheurs** (deux « face » ou deux « heel » ne fait pas des bons matches, il faut pour le public un catcheur à aimer et un à détester, comme dans les films, séries, romans...)
- **L'adaptation des styles** (certains « matchent » entre eux pour rendre les matches meilleurs)
- **L'alchimie** (certains s'entendent bien, d'autres non)
- **La capacité à prendre des risques** (ne pas mettre un casse-cou avec un plus prudent)

Evaluation d'un match 1vs1

Il s'agit du match le plus simple que peut proposer un booker. Deux catcheurs s'affrontent, pas de règles spéciales. Ils sont certes moins impressionnants mais moins chers. Il suffit d'additionner la valeur des catcheurs du match et d'enlever deux.



Définition des points

1/ la Popularité

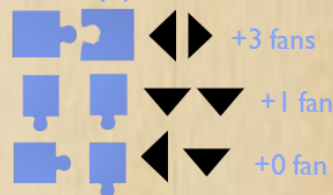
Si vous faites affronter un **Face contre un Heel**, vous **additionnez** les popularités.
 Si vous faites affronter un **Face contre un Face** ou un **Heel contre un Heel**, vous ne gardez que **la plus forte popularité**.
 Si les deux catcheurs ont la **même popularité**, vous gagnez un **bonus de 3 points**.



2/ L'alchimie

Si les catcheurs s'entendent bien, le travail n'en sera que meilleur. La statistique "équipe" se compose de pièces de puzzle. Si deux catcheurs ont des **formes identiques**, vous gagnez un bonus de **1 point**. Si les pièces se complètent pour former **un puzzle complété**, vous gagnez un bonus de **3 points**.

Alchimie / Equipe



3/ Le danger

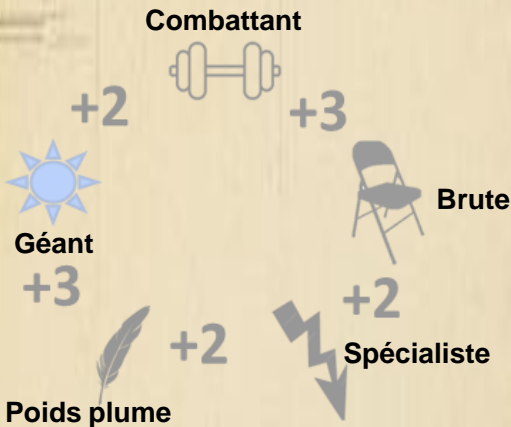
19

Certains sont plus « kamikaze » que d'autres, si les deux catcheurs sont sur la même longueur d'onde, le match sera bon. Si le **nombre de symboles "danger" est identique**, vous gagnez un bonus de **3 points**.



4/ Le style

Les catcheurs appartiennent à un style de combat, chacun peut **s'adapter à deux autres styles** pour rendre le combat meilleur. Si un catcheur **combat contre un style connecté à lui**, vous gagnez le **bonus indiqué** entre les deux styles.



Il est obligatoire de faire catcher deux styles différents

① Popularité :
Face contre heel : $2+2 = 4$
Popularités identiques : $+3$

② Alchimie :
Forme complétée : $+3$

③ Danger :
Nombres différents : $+0$

④ style :
Styles ne matchent pas : $+0$

Exemple : 1vs1 à 10 points (1 étoile)
Coût : $3+3-2 = 4\text{€}$

Evaluation d'un match 2vs2

Il s'agit du match par équipe. Dans ce type de match, il faut bien constituer les deux équipes car elles détermineront le succès ou l'échec du match. Pour le coût, il suffit d'additionner la valeur du catcheur le plus cher dans chaque équipe.

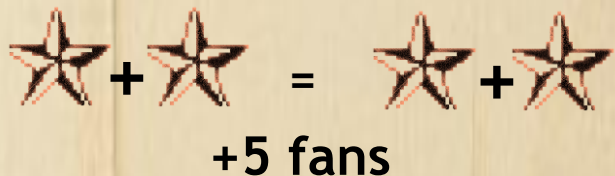
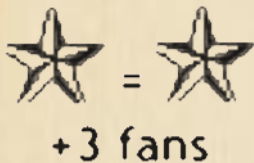


Définition des points

1/ la Popularité

Si au sein d'une équipe les catcheurs ont la **même popularité**, vous gagnez un bonus de **3 points**.

Si vous faites affronter **deux équipes qui ont la même popularité** (addition des deux catcheurs de chaque équipe), vous gagnez un bonus de **5 points**



Exemple :

Equipe 1 : 3 et 3
Equipe 2 : 2 et 3 Total : +3 points (même popularité équipe 1)

Equipe 1 : 2 et 4
Equipe 2 : 3 et 3 Total : +8 points (même popularité équipe 2 et même popularité entre les deux équipes (6))

Equipe 1 : 3 et 3
Equipe 2 : 3 et 3 Total : +11 points (même popularité dans les deux équipes et même popularité entre les deux équipes (6))

2/ Les rôles d'équipe

Si vous faites affronter une équipe composée de **deux "Face"** contre une équipe composée de **deux "Heel"**, vous gagnez **8 points**.

Dans les autres cas, vous gagnez **3 points** si vous composez des équipes de **catcheurs qui ont la même orientation**.

Face / Face vs Face / Face = 3 + 3

Face / Heel vs Face / Face = 0 + 3

Face / Heel vs Face / Heel = 0

3/ L'alchimie

Si les deux catcheurs d'une même équipe ont des formes identiques, vous gagnez un bonus de 1 fan. Si les formes se complètent pour former un losange, vous gagnez un bonus de 3 fans.

Alchimie / Equipe



Exemple : 2vs2 à 15 points (1,5 étoiles)

Coût : 3+3 = 6€

1 Popularité :

Equipe 1 : identiques +3 (2 et 2)

Equipe 2: différentes +0 (3 et 2)

Entre Equipe 1 et 2 : différentes 0 (2+2=4 et 3+2=5)

2 Rôle :

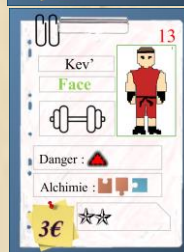
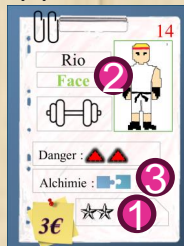
Team Face vs Team Heel : +8

3 Alchimie :

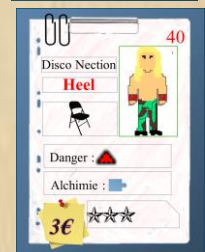
Equipe 1 : forme complétée +3

Equipe 2 : forme identique +1

Equipe 1



Equipe 2



Evaluation d'un match 1vs1vs1

22

Il s'agit du match chacun pour soi à trois catcheurs.

Pour le coût, il suffit d'additionner la valeur du catcheur le plus cher et la valeur du catcheur le moins cher.



Définition des points

1/ la Popularité

Vous additionnez la plus grande et la plus petite popularité



2/ Le danger

Vous additionnez les deux plus grands niveaux de danger.



3/ Le style

Si un catcheur combat contre un style connecté à lui, vous gagnez le bonus indiqué entre les deux styles. Si plusieurs connexions se font, vous cumulez les fans. Attention une connexion ne peut être ajoutée qu'une fois (ex- Match entre 2 poids plume et 1 Géant, le bonus de +3 ne s'applique qu'une fois, même si la connexion se fait deux fois).

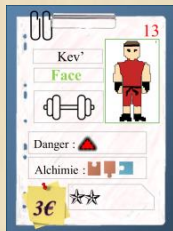
4/ Le scénario

Si dans le combat, il y a au moins un « face » et un « heel », vous obtenez un bonus de 3 points



**Exemple : 1vs1vs1
à 18 points (1,5
étoiles)**

Coût : 4+3 = 6€



1 Popularité :

La plus haute : 3 points

La plus basse : 2 points

Total : 5 points

2 Danger :

Le plus grand : 4 points

Le plus petit : 1 point

Total : 5 points

3 Style :

Géant et Combattant : 2 points

Combattant et Brute : 3 points

4 Scénario :

Une « Face » et un Heel : 3 points

Comment améliorer les matchs de base?

23

Les matchs de base demeurent limités dans leur potentiel, c'est pourquoi il est possible d'y ajouter des stipulations pour améliorer la qualité du match. Les trois matchs de base peuvent être combinés avec toutes les stipulations (exception : bataille royale qui est un match à part). Chaque stipulation a un style de prédilection qui octroie un bonus au style en question. Il faut donc qu'au moins un catcheur de ce style soit dans le match. Un spécialiste fait office de joker et peut remplacer le style de prédilection demandé mais ne permet pas d'améliorer l'expérience.

Match en cage



Il doit y avoir au moins un combattant ou un spécialiste

Bonus : Somme des dangers (si plus de 2 catcheurs, les deux plus grands dangers)



Coût 1vs1 : somme des catcheurs +4

Coût 1vs1vs1 : Catcheur le plus cher et le moins cher +4

Coût 2vs2 : Catcheur le plus cher de chaque équipe + 4

Les **combattants** ont un **bonus de +3** à répartir danger / popularité.

Attention, Si le match ne contient pas de combattant, mais un spécialiste il n'y a pas d'avancement dans l'expérience et si l'expérience est à la dernière case, le bonus ne s'applique pas.

Match sans disqualification



Bonus : Produit des dangers (si plus de 2 catcheurs, les deux plus grands dangers)

Coût 1vs1 : somme des catcheurs +6

Coût 1vs1vs1 : Catcheur le plus cher et le moins cher +6

Coût 2vs2 : Catcheur le plus cher de chaque équipe + 6

Il doit y avoir au moins une brute ou un spécialiste

Les **brutes** ont un **bonus de +3** à répartir danger / popularité.

Attention, Si le match ne contient pas de brute, mais un spécialiste, il n'y a pas d'avancement dans l'expérience et si l'expérience est à la dernière case, le bonus ne s'applique pas.



Match Dernier debout

Il doit y avoir au moins un géant ou un spécialiste



Bonus: somme du plus grand niveau de danger et de la plus grande popularité



+



Coût 1vs1 : somme des catcheurs +5

Coût 1vs1vs1 : Catcheur le plus cher et le moins cher +5

Coût 2vs2 : Catcheur le plus cher de chaque équipe + 5

Les **géants** ont un **bonus de +3** à répartir danger / popularité.

Attention, Si le match ne contient pas de géant, mais un spécialiste, il n'y a pas d'avancement dans l'expérience et si l'expérience est à la dernière case, le bonus ne s'applique pas.

Match à l'échelle

Il doit y avoir au moins un poids plume ou un spécialiste



Bonus: le plus petit danger multiplié par 3



x3

Coût 1vs1 : somme des catcheurs +4

Coût 1vs1vs1 : Catcheur le plus cher et le moins cher +4

Coût 2vs2 : Catcheur le plus cher de chaque équipe + 4

Les **poids plumes** ont un **bonus de +3** à répartir danger / popularité.

Attention, Si le match ne contient pas de poids plume, mais un spécialiste, il n'y a pas d'avancement dans l'expérience et si l'expérience est à la dernière case, le bonus ne s'applique pas.

Bataille Royale

Min 4 catcheurs max 8 catcheurs

Coût du match : 8 dollars auquel on ajoute 1 dollar par catcheur

+2 points par catcheur dans le combat.

2/



les styles de combat :

2 styles différents : 1 point

3 styles différents : 4 points

4 styles différents : 7 points

5 styles différents : 11 points

Somme de la plus grande et plus petite popularité.



+



L'expérience

25




Expérience						
Cage		4			6	9
Echelle	3	5				8
Dernier debout		3				8
Bataille Royale		2		4		8
Sans Disqualification	6		9			10
2vs2		2			4	5

L'expérience des stipulations est importante. Plus vous faites des matchs aux règles spéciales, plus ceux-ci sont maîtrisés et apportent des bonus.

Pour progresser, il faut qu'il y ait au moins un catcheur du style de prédilection dans le combat. Si vous utilisez un spécialiste, il n'y a pas de progression.

Lorsque vous cochez une case avec une valeur vous ajoutez au match la valeur de la case cochée. Lorsque vous êtes sur la dernière case, tous vos prochains matchs gagnent de base la valeur de la dernière case si un catcheur du style de prédilection est présent.

Exemple : Dans ce cas, le prochain match à l'échelle donne un bonus de 5 points au match, le prochain match bataille royale donne un bonus de 2 points.



Expérience						
Cage	X	X	X		6	9
Echelle	X	5				8
Dernier debout		3				8
Bataille Royale	X	2		4		8
Sans Disqualification	6		9			10
2vs2	X	2			4	5

Les différents angles

Un show peut ne pas se composer que de matchs, un segment peut être utilisé pour faire ce qu'on appelle un angle. Il faut qu'il y ait plus de matchs que d'angles (exemple pour un show à 4 segments il faut 3 matchs et un angle). Les points sont convertis en étoile comme les matchs

Publicité



0€



+D6

Le (ou les 2) catcheurs qui fait/font de la pub rapporte(nt) son (leur) coût auquel on ajoute un dé à 6 faces par niveau de **marketing** atteint:

niveau 1 : 2€ / étoile

niveau 3 : 4€ / étoile

niveau 2 : 3€ / étoile

niveau 4 : 5€ / étoile

Promotion



5/8€



+



En échange de 5€ (8€ si deux catcheurs), le catcheur qui fait une promo rapporte autant de fans que sa valeur en danger et en popularité auxquels on ajoute un lancer de dé à 6 faces par niveau de **scénariste** atteint:

niveau 1 : 3 segments

niveau 4 : 6

niveau 2 : 4 segments

niveau 3 : 5 segments

niveau 5 : 7

Turn



3€

Pas besoin de catcheur pour cet angle qui coûte 3\$, il permet à un catcheur de changer le temps du show son orientation. De plus, il octroie un bonus de +1 à appliquer à sa popularité ou son niveau de danger. L'angle rapporte un dé à 6 faces par **stipulation** débloquée.

Promotion du main event



15€

L'angle rapporte le même nombre de fans que le que le meilleur segment. Un bonus s'applique en fonction de la salle :

Gymnase : main event + plus petit segment

Zénith : main event + popularité des catcheurs engagés dans le show.

Stade: main event X2

Fin de partie

27

La partie (ou campagne) prend fin au bout d'une année dans le jeu, soit douze tours.

Sinon, la partie s'arrête quand les conditions de fin de partie fixées par le ou les joueurs sont remplies (X tours ou X étoiles à obtenir).

Succès

Il s'agit de défis à réaliser en solo ou à plusieurs, cochez lorsque l'objectif est rempli

- Obtenez 50 étoiles
- Obtenez 100 étoiles
- Obtenez 500 étoiles
- Réalisez 5 matchs différents
- Réalisez 6 matchs différents
- Réalisez 7 matchs différents
- Faites un show à 15 catcheurs
- Faites un show à 18 catcheurs
- Amenez une stipulation au niveau max en une campagne
- Amenez deux stipulations au niveau max en une campagne
- Programmez 3 matchs 2vs2 en un show
- Amenez 3 stipulations au niveau 4 ou +
- Réalisez un show à moins de 10 €
- Réalisez un show à moins de 5 €
- Réalisez une promo 2,5 étoiles
- Faites un 2vs2 avec une équipe composée de deux références catches
- Faites un show avec deux batailles royales.
- Gagnez une campagne contre l'IA en mode normal
- Gagnez une campagne contre l'IA en mode difficile
- D'autres à venir sur le site : www.olijeux.odoo.com

Mode initiation

28

Ici, point question d'argent ou de structure, il s'agit d'une version permettant de se familiariser aux matchs de base



Solo

Vous pouvez effectuer ces shows d'initiation des manières suivantes:

- Piochez autant de cartes qu'indiqué en haut à gauche de chaque carte show.
- Piochez deux cartes et gardez en une, répétez l'opération pour avoir le nombre de cartes indiquées en haut à gauche de la carte show.

Trois ou quatre joueurs

Vous pouvez effectuer ces shows d'initiation des manières suivantes:

- Piochez autant de cartes qu'indiqué en haut à gauche de chaque carte show. Chacun programme sur une feuille de programmation
- Donnez à chaque joueur autant de cartes qu'indiqué en haut de chaque carte show et procédez à une draft classique.



Deux joueurs

Vous pouvez effectuer ces shows d'initiation des manières suivantes:

- Piochez autant de cartes qu'indiqué en haut à gauche de chaque carte show. Chacun programme sur une feuille de programmation
- Piochez 3 cartes et gardez en une et votre adversaire 1, répétez l'opération pour avoir le nombre de cartes indiquées en haut à gauche de la carte show.
- Disposez autant de cartes face visible entre les deux joueurs que le nombre de cartes indiquées X2

Jouer contre l'IA

29

L'IA est un adversaire virtuel qui gagnera des étoiles en fonction de vos choix et deviendra plus fort au fil des mois. Une fois votre show terminé, vous devez calculer le score de l'IA. 6 règles vont permettre à l'IA de gagner des étoiles.

Cependant, avant chaque tour, le joueur doit lancer 1 dé pour savoir quelle règle ne s'applique pas, sauf à partir de septembre où plus aucun lancé n'est fait.

L'IA démarre avec un nombre d'étoiles d'avance par rapport à vous.

Difficulté de l'IA : Facile 5 étoiles / Normal 7 étoiles / Difficile 10 étoiles

Notez le score de l'IA à côté du votre sur votre fiche « calendrier ».

Janvier Février Mars 1 lancer

- 1/ Coût du show (1/2 étoile / 5€ dépensé)
- 2/ 1 étoile / angle
- 3/ ½ étoile / catcheur non utilisé
- 4/ +4 dés de valeur 6, ½ étoile par tranche de 5
- 5/ 1 étoile / deux matchs identiques
- 6/ ½ étoile pour chaque segment de moins de 1,5 étoiles

Mai Juin Juillet août 1 lancer Juin : PPV +2 recrutements et +1 segment

- 1/ Coût du show 1/2 étoile / 5€ dépensé + ½ étoile / 3 catcheurs utilisé
- 2/ 1 étoile ½ étoile / angle
- 3/ 1 étoile / catcheur non utilisé
- 4/ +5 dés de valeur 6 ½ étoile par tranche de 5
- 5/ 1 étoile ½ / deux matchs identiques
- 6/ +1 étoile / segment de moins de 1,5 étoiles

Septembre Octobre Novembre Décembre 0 lancer

- 1/ Coût du show X3 1/2 étoile / 5€ dépensé
- 2/ 2 étoiles / angle
- 3/ 2 étoiles / catcheur non utilisé
- 4/ +5 dés de valeur 6 X2 ½ étoile par tranche de 5
- 5/ 2 étoiles / deux matchs identiques ou à stipulation identique
- 6/ 1 étoile ½ pour chaque segment de moins de 2 étoiles

Récapitulatif d'un tour

1/ Gestion : 3 actions

- solliciter un sponsor pour récupérer 10\$
- Faire du repérage de catcheur (augmente le recrutement du prochain show de 2)
- Acheter une amélioration

2/ Recrutement

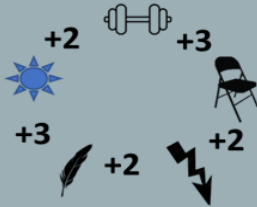
- Piocher des catcheurs
- En recruter d'autres (optionnel)

3/ Programmation

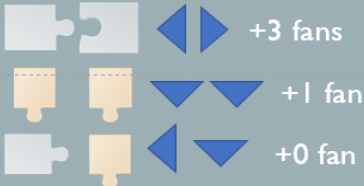
- Disposition des catcheurs dans les segments
- Calcul des étoiles (segments + bonus)

Rappel des compatibilités

Style



Alchimie / Equipe



0\$ 5/8\$ Les angles 3\$ 15\$

Pub Valeur catcheur +D6 (niveau marketing)

Promo + + D6 (niveau scénariste)

Turn D6 (niveau training)

Main Event Nbre fans Main event + règle salle

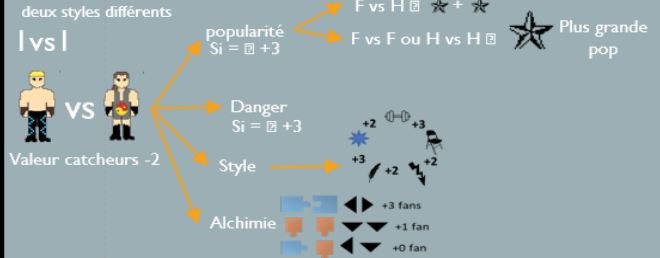
Bonus Match

- 3 matchs différents :
- 4 matchs différents :
- 5 matchs différents :
- 6 matchs différents :
- 7 matchs différents :

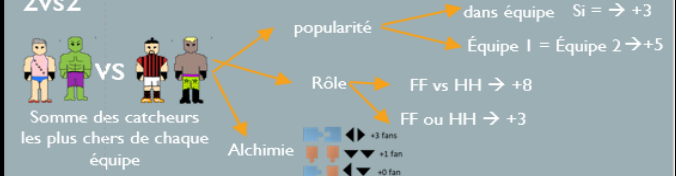
Bonus Salle

- Gymnase : +3 fans par match différent
- Salle Municipale + 2 fans /catcheur utilisé
- Palais des sports : +1 /

Les matchs de base



2vs2



1vs1vs1



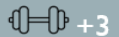
Match en cage

Bonus : **Somme des dangers** (ssi plus de 2 catcheurs, le + petit et + grand danger)

Coût 1vs1 : somme des catcheurs +4

Coût 1vs1vs1 : Catcheur le plus cher et le moins cher +4

Coût 2vs2 : Catcheur le plus cher de chaque équipe + 4



Match no DQ

Bonus : **Produit des dangers** (si plus de 2 catcheurs, le + petit et + grand danger)

Coût 1vs1 : somme des catcheurs +6

Coût 1vs1vs1 : Catcheur le plus cher et le moins cher +6

Coût 2vs2 : Catcheur le plus cher de chaque équipe + 6



Battle Royale

Définition des fans:

• +2 fans par catcheur dans le combat.

• Somme de la plus grande et plus petite popularité.

• En ce qui concerne les styles de combat:

+2 styles différents : 1 fan

+3 styles différents : 4 fans

+4 styles différents : 7 fans

+5 styles différents : 11 fans

Coût du match : 8 dollars auquel on ajoute 1 dollar par catcheur engagé dans le combat

Match dernier debout

Bonus: **somme du plus grand niveau de danger et de la plus grande popularité**

Coût 1vs1 : somme des catcheurs +5

Coût 1vs1vs1 : Catcheur le plus cher et le moins cher +5

Coût 2vs2 : Catcheur le plus cher de chaque équipe +5



Match Échelle

Bonus: **le plus petit danger multiplié par 3**

Coût 1vs1 : somme des catcheurs +4

Coût 1vs1vs1 : Catcheur le plus cher et le moins cher +4

Coût 2vs2 : Catcheur le plus cher de chaque équipe + 4



Pour jouer sur mobile/PC



SCAN ME

