



LE PREMIER  
**JEU DE CARTES**  
À COLLECTIONNER  
DU BASKET FRANÇAIS

LES RÈGLES DU JEU



**DEVENEZ LE COACH**



**CRÉEZ VOTRE DECK**



**FAITES GAGNER VOTRE ÉQUIPE !**



**RÈGLES DU JEU**

**JOUEZ ENTRE 2 ET 8 COACHS**  
[+ DE 8 ? ORGANISEZ UN TOURNOI !]

**DÉFIEZ VOS AMIS**  
EN 1 CONTRE 1

**IMMERGEZ-VOUS**  
DANS L'UNIVERS DU BASKET !

# BOOSTER OU DECK ?

.....



## LES BOOSTERS

- Booster de 10 cartes
- Booster de 28 cartes avec 12 cartes Systèmes et 2 cartes Règles



## LES DECKS

- Contient 12 cartes Systèmes



# LES CARTES SYSTÈME & RÈGLES

## CARTE SYSTÈME

Statistique à tirer au hasard



STAT A COMPARER  
PASSE DEC.

### PASSES DÉCISIVES

**SYSTÈME** **ARBITRAGE MAISON**

L'arbitre te favorise et siffle pour toi !  
Cette carte annule la stat du tour en cours et vous devez maintenant comparer la statistique « Faute », (FTES)  
Rappel : C'est le joueur(se) qui a le plus petit nombre qui remporte le tour.

siamdeck.com - Collection 2023 - © SlamDeck

Les 12 premières cartes "SYSTEME" servent à tirer au hasard les statistiques, les cartes "SYSTEME" supplémentaires sont à intégrer au jeu.

1x par partie, met en place ton système pour inverser l'issue de la rencontre !

## CARTE RÈGLES

CARTE 1



**SLAM DECK, LE JEU**  
Composition : 20 cartes joueuses + 22 cartes joueurs + 12 cartes « Jeu »

SlamDeck, c'est un jeu pour 2 ou à plusieurs  
Devenez COACH : Créez votre Deck et faites gagner votre équipe

### Les bases à connaître pour un « Rookie »

- Chaque Coach sélectionne 6 cartes joueur(se)s à sa disposition.
- Lors d'une partie, il y aura 5 tours appelés un contre un (« 1vs1 »).
- Lors d'un 1vs1, les coachs vont jouer une de leurs cartes joueur(se)s. Tous les coachs la révéleront en même temps.
- Une statistique (« stat ») sera alors « comparée », chacun lira cette stat dans le tableau de stats de sa carte joueur(se) jouée.
- Afin de déterminer la stat comparée, il suffira de piocher au hasard une carte « Système » et de lire la stat à comparer sur le haut de la carte.
- Le gagnant d'un 1vs1 est celui dont la stat comparée est la plus élevée. Excepté pour les balles perdues et les fautes, le gagnant est alors celui qui a le plus petit chiffre.
- Après les 5 tours, le coach qui aura remporté le plus de 1vs1 aura gagné la partie.

1/4

CARTE 2



### RÈGLES AVANCÉES

Passez des règles rookie Freshman (1<sup>ère</sup> année) à Sophomore (2<sup>ème</sup> année)

#### Règles Sophomore

- Chaque coach a le droit de mettre une carte «Système» dans son deck (en plus de ses 6 joueurs) ou de choisir un 7<sup>ème</sup> joueur(se) lors de sa création de deck.
- Il peut faire le choix de la montrer (dissuasion) ou de la cacher (effet de surprise).
- Il pourra jouer cette carte «Système» quand bon lui semble. Attention, ces règles nécessitent un set de 12 cartes systèmes supplémentaires.

**SLAM DECK** *Joue ton jeu!*

4/4

# LES CARTES GAMING & COLLECTION

RECTO

**VICTOR WEMBANYAMA**  
**32**  
 ÉVALUATION **20,5**  
 2 SÉLECTIONS  
 19 ANS  
 2M21  
 PIVOT  
 QUALIFICATIONS COUPE DU MONDE 2023  
 FRANCE  
 32  
 MAIF  
 FRA  

TIRS	REBONDS	ATTAQUE	DEFENSE
%3PTS 50,0	OFF. 2,0	PTS 19,5	FTES 0
%2PTS 45,0	DEF. 4,5	PASSE DEC. 1,0	CTRES. 1,0
%1PT 90,0	TOT. 6,5	BAL. PERD. 1,0	INT. 1,5

 CRÉDIT PHOTO : BELLENGER/IS/FFBB  
 Collection 2023 - © SlamDeck

Tableau des stats

CARTE GAMING

VERSO

TEAM FRANCE BASKET  
 SLAM DECK  
 FFBB

RECTO

GABBY WILLIAMS  
**15**  
 TOKYO 2020  
 TOKYO 2020

Tableau des stats

CARTE GAMING COLLECTION

VERSO

FFBB  
 SLAM DECK  
 TOKYO 2020  
 6 MATCHS JOUÉS  
**GABBY WILLIAMS**  
 @gabbywilliams15  
 09/09/96 à Sparks (Nevada)  
 24 ans / 180cm / Poste 2-3  
 Sélections en Équipe de France : 21  
 Équipe 21-22 : Sopron (Hongrie)  
 Dans le cinq majeur de l'Euroligue dont elle est élue meilleure défenseuse et avec sa médaille d'argent à l'Euro deux mois plus tôt, Gabby Williams arrive en grande forme à Tokyo. Elle s'affirme comme une joueuse majeure de l'Équipe de France tout le long du tournoi en apportant dans tous les secteurs de jeu. Gabby finit la compétition en étant la meilleure rebondeuse, la meilleure passeuse et la joueuse française avec la meilleure évaluation. Elle repart avec 2 médailles autour du cou après ces 2 premières compétitions et confirme son statut de joueuse cadre.  

TIRS	REBONDS	ATTAQUE	DEFENSE
%3PTS 40,0	OFF. 1,2	PTS 10,7	FTES 1,8
%2PTS 35,1	DEF. 5,0	PASSE DEC. 4,5	CTRES. 0,7
%1PT 80,0	TOT. 6,2	BAL. PERD. 1,5	INT. 2,8

 Disponible sur App Store  
 ÉVALUATION **16,5**  
 Disponible sur Google Play  
 Crédits Photos : Belleuger/IS/FFBB  
 slamdeck.com  
 Collection 2021 - © Slam Deck

Évaluation compétition



# LE PRINCIPE DU JEU



6 CARTES PAR JOUEUR

1 PARTIE = 5 DUELS\*

VS

STAT A COMPARER / % 1PT

**LANCERS-FRANCS**

**SYSTÈME / CIRCUS SHOT**

Cette carte annule la stat du tour en cours !  
Elle provoque un nouveau tirage au sort de la statistique à comparer.

slamdeck.com - Collection 2023 - © SlamDeck

1

À chaque duel, un coach tire au hasard une carte Système et lit la stat écrite en haut

2

\* Les duels sont appelés 1 contre 1 (1vs1)



# RÈGLES DE BASE

.....

## LES STATS DES CARTES GAMING

Le gagnant d'un 1vs1 est celui dont la statistique comparée est la plus élevée sauf pour les balles perdues et les fautes où le gagnant est celui qui a le plus petit chiffre.

**Sandrine GRUDA** ÉVALUATION 10,8

**Rudy GOBERT** ÉVALUATION 17,5

**VS**

TIRS		REBONDS		ATTAQUE		DEFENSE	
%3PTS	0	OFF.	1,3	PTS	10,2	FTES	1,2
%2PTS	50,0	DEF.	3,0	PASSE DEC.	1,3	CTRES.	0,5
%IPT	64,3	TOT.	4,3	BAL. PERD.	1,2	INT.	1,0

EUROBASKET 2023

CRÉDIT PHOTO : JULIEN BACOT/AGATHE BRETON/FFBB Collection Noël 2023 - 18/54

TIRS		REBONDS		ATTAQUE		DEFENSE	
%3PTS	0	OFF.	1,5	PTS	10,8	FTES	2,3
%2PTS	69,6	DEF.	6,8	PASSE DEC.	1,3	CTRES.	1,8
%IPT	64,7	TOT.	8,3	BAL. PERD.	2,0	INT.	1,0

COUPE DU MONDE 2023

CRÉDIT PHOTO : MATTHIEU MÉTIVET/YOANN GUÉRINI Collection Noël 2023 - 15/54

Le coach qui remporte le plus de 1vs1 aura gagné la partie !

Chacun lit la stat tirée dans le tableau de stats de sa carte joueur(se) jouée.

# POUR COMMENCER

.....

CRÉEZ  
VOTRE  
ÉQUIPE

3 MODES DE SÉLECTION  
POUR CONSTRUIRE SON ÉQUIPE

1

LUCKY SHOT

Tirez 6 cartes  
joueur(se) au hasard

dans votre collection ou dans un deck  
commun et partagé pour cette partie  
avec tous les coachs.

Choisissez  
6 cartes  
joueur(se)  
dans votre collection.

GENERAL MANAGER

2

3

DRAFT

Mettez en commun  
un deck de cartes  
joueur(se)

et chacun leur tour, les coachs  
choisissent un joueur(se), jusqu'à avoir  
leur équipe de 6 !

# AVEC QUELLE STRATÉGIE ALLEZ-VOUS JOUER ?

.....

3 MODES  
DE JEU  
AU CHOIX

MODE DE JEU

PICK & POP

1

Chaque coach choisit le joueur(se) qu'il va jouer sans connaître la statistique.

2

Une stat est tirée au sort (pour se faire, piochez une des 12 cartes "Système" au hasard et lisez la stat inscrite au verso).

3

Comparez la stat entre vos cartes joueurs et le coach ayant la meilleure stat remporte le duel.

MODE DE JEU

PICK & ROLL

1

Une stat est tirée au sort et connue de tous.

2

Chaque coach choisit ensuite son joueur(se) pour ce duel en fonction de la statistique.

3

Comparez la stat entre vos cartes joueurs et le coach ayant la meilleure stat remporte le duel.

MODE DE JEU

COACH

1

5 stats sont tirées au hasard en tout début de partie en piochant 5 cartes "Système" parmi les 12. Elles seront déclenchées dans l'ordre de leur pioche.

2

Chaque coach joue une carte joueur par tour en effectuant les duels un par un et dans l'ordre tiré au sort.

3

Le coach ayant remporté le + de duel gagne le match !

# VICTOIRE!

LE COACH QUI A LE PLUS DE VICTOIRES  
LORS DES 1vs1 REMPORTE LA PARTIE

En fin de partie, en cas d'égalité de victoires lors de 1vs1 entre 2 coachs, il y a des prolongations.

## PROLONGATIONS

1

Chaque coach choisit et joue une de ses cartes joueur(se) en même temps.

2

Une statistique est tirée au sort pour un dernier 1vs1. Le gagnant de ce 1vs1 a gagné la partie.

3

En cas de nouvelle égalité, les coachs choisissent une deuxième carte joueur(se) pour un nouveau 1vs1, et ainsi de suite jusqu'à déterminer un vainqueur.

MANCHE 1  
GAGNÉE!

VS

GABY WILLIAMS

REBONDS		ATTAQUE		DEFENSE	
OFF.	2,8	PTS	19,0	FTES	0,8
DEF.	5,5	PASSE DEC.	1,0	CTRES.	2,8
TOT.	8,3	BAL. PERD.	1,8	INT.	

TIRS		REBONDS		ATTAQUE		DEFENSE	
%3PTS	30,0	OFF.	0,5	PTS	12,3	FTES	2,0
%2PTS	56,7					CTRES.	0,5
						INT.	2,0

# TROP SIMPLE POUR VOUS ?

.....



**Jouez avec nos cartes systèmes pour encore plus de rebondissements !**

**DECK  
TACTIQUE**

**RÈGLES FRESHMAN**



- 🔥 Créer un deck "TACTIQUE" de 3 cartes choisies ou tirées au hasard parmi les cartes "SYSTÈME".
- 🔥 Le coach qui révèle la plus petite évaluation du joueur(se) choisi(e) commence avec ce deck "TACTIQUE".
- 🔥 À chaque 1vs1, le coach avec le deck "TACTIQUE" peut choisir de jouer une des cartes de ce deck ou le garder.
- 🔥 S'il choisit d'en jouer une, il la mettra de côté et devra ensuite passer le deck au coach qui cumule le moins de victoires sur cette partie. En cas d'égalité, il pourra choisir à quel coach, il préfère passer le deck "TACTIQUE".

.....

Chaque coach peut rajouter une carte "SYSTÈME" dans son deck ou choisir un 7<sup>ème</sup> joueur(se). 🔥

Il peut faire le choix de la montrer (dissuasion) ou de la cacher (effet de surprise). 🔥

Il pourra jouer cette carte "SYSTÈME" quand bon lui semble. 🔥



**RÈGLES SOPHOMORE**

**MAINTENANT  
À VOUS DE JOUER !**

