



# ★ AIDE MEMOIRE ★

## LIGUE DU BN SAISON 10

Les coachs de la ligue BN saison 10 sont invités à réaliser les séquences d'avant et d'après match de cette manière :

### SEQUENCE D'AVANT et D'APRES MATCH

#### #1 STADE

Si aucun coach n'est résident ou propriétaire d'un stade on détermine le Stade aléatoirement par 2D6 puis 1D6 (ZM2 p31)

Si au moins 1 des 2 Coachs est résident/propriétaire d'un stade, on détermine le coach à domicile par un D6 (relance si égalité). (ZM2 p36)

Le coach à domicile effectue le jet de détermination du stade avec 2D6. Si le résultat est 6-7-8, on joue sur un terrain normal. Sinon, il peut choisir de jouer sur son Stade. Ou alors on détermine avec le D6 le terrain. (ZM2 p36)

#### #2 METEO

Jet de météo (Livre de règle p17)

#### #3 PUBLIC ET FAME

Jets de spectateurs et calcul de la FAME (Livre de règle p17)

#### #4 PRIMES DE MATCH

Procédez au transfert d'argent vers la cagnotte pour l'achat de primes de match comme ceci (ZM1 p23).

L'équipe avec le plus haut TR transfère de l'argent.

L'équipe avec le plus haut TR achète ses primes de matchs.

L'équipe avec le plus bas TR peut ajouter de l'argent à l'écart de valeur entre les 2 équipes.

L'équipe avec le plus bas TR achète ses primes de matchs.

#### #5 ENGAGEMENT

Autrement appelé le TOSS pour savoir qui choisit d'attaquer ou de défendre.



#### JOUER LE MATCH

Coups d'envois et coups de crampons ...

## #6 POPULARITE

Jet d'évolution de la popularité de votre équipe. (ZM1 p24)

---

## #7 JPV et EVOLUTIONS DES JOUEURS

Pour choisir le joueur le plus valable du match, choisissez 3 joueurs ayant joué le match et lancez 1D3 puis faites tous les jets de progressions. (ZM1 p21 a 24).

---

## #8 DIVERS GAINS D'ARGENT

Les gains du match (ZM1 p24).

La demande de sponsor. Elle se fait sur la feuille de match. Les commis feront le jet de D16 sur une partie spécifique du forum. (ZM2 p29).

Les gains ou les pertes via les stades quand on est propriétaire (ZM2 p37).

Revente du Stade. (ZM2 p37).

---

## #9 STADE

Obtenir la résidence d'un Stade. (ZM2 p36)

---

## #10 LICENCIEMENTS

De Staff. (ZM1 p24)

De joueurs. (ZM1 p24)

D'un champion. (ZM2 p28)

Annuler le contrat de résidence du Stade (Coût de 50.000 PO) (ZM2 p36)

En cas de défaite d'une équipe résidente d'un Stade (à domicile ou à l'extérieur) vérifier que l'on n'est pas expulsé du

Stade. (ZM2 p36).

---

## #11 ACHATS

Joueurs et encadrements. (ZM1 p24)

Journaliers au prix d'un trois-quarts débutant. (ZM1 p24)

De champion. (1er à demander, 1er servi) (ZM2 p28)

Paiement partiel du Stade (ZM2 p37)

Achat du Stade. (ZM2 p37)

---

**C'est fini pour les Coachs.**

**La feuille de match est figée.**

---



## L'APRES MATCH DES COMMIS

Mise à jour de la trésorerie finale de la franchise.

On retire de la trésorerie le salaire du champion s'il y en a un. Et qu'il est conservé. (ZM2 p29)

On retire de la trésorerie l'argent lié aux Dépenses exponentielles. (ZM1 p29)

On retire l'argent lié à la règle des erreurs coûteuses. (ZM1 p25)

On ajoute l'argent lié aux gains des challenges BN et LotoBowl. (Forum)