



© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service
Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.fr

0903 13205 101

MB
JEUX



MB
JEUX

BUTEUR



REGLE DU JEU

BUTEUR

Le football à la carte

Contenu

1 planche de jeu, 55 cartes du jeu et 1 ballon.

But du jeu

Avoir marqué le plus de buts à la fin de la partie.

Distribution des cartes

Quand il y a plus de deux joueurs, formez des équipes comme suit:

- Pour 3 joueurs – jouez à deux contre un.
- Pour 4 joueurs – jouez à deux contre deux.

Retirez la carte marquée "Buteur" et mélangez les autres. Distribuez les cartes suivantes, face cachée sur la table, à chaque joueur.

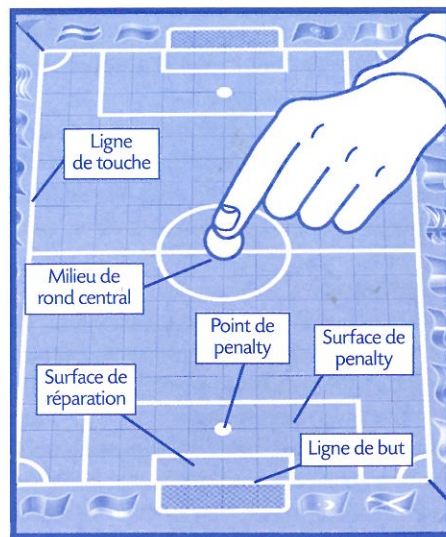
- Pour 2 joueurs – donnez huit cartes à chacun.
- Pour 3 joueurs – donnez six cartes à l'équipe de deux joueurs et huit cartes au joueur qui joue seul.
- Pour 4 joueurs – donnez six cartes à chacun.

Posez le reste des cartes, côté face, sur la table. Les joueurs peuvent alors étudier leurs cartes, sans les montrer aux autres.

Le jeu

Posez le plateau de jeu entre les joueurs et placez le ballon au milieu du rond central (voir Fig. 1).

Fig. 1



Quand il y a deux équipes, il faut jouer en alternance, comme ceci : un joueur d'une équipe, puis un joueur de l'autre équipe. Quand vous jouez à trois, en deux équipes (A contre B et C), A joue deux fois, à chaque tour. Par exemple: A joue, suivi de B, puis A joue à nouveau suivi de C et ainsi de suite.

Décidez qui commence et sur quelle partie du terrain il jouera. Le premier joueur donne le coup d'envoi.

1. A chaque tour vous jouez une carte (les paragraphes 5 et 9 font exception à cette règle) et vous faites avancer le ballon. Le ballon avance en fonction des indications (la flèche et le chiffre) données par la carte: la flèche indique la direction que le ballon doit suivre et le chiffre détermine la distance qu'il doit parcourir, c'est à dire le nombre de cases.

2. Faites toujours avancer le ballon en direction du but adverse. A la fin de chaque tour, n'oubliez pas de reprendre une, ou plusieurs carte(s) pour en avoir toujours le même nombre en main.

3. Le coup d'envoi

Pour donner le coup d'envoi, il faut utiliser une carte d' "Attaquant" : c'est une carte qui présente, dans le coin supérieur gauche, l'un de ces trois symboles : une main, un drapeau rouge ou un drapeau bleu.

Quand vous avez choisi la carte à jouer, posez-la pour que tous les joueurs puissent la voir, sur la table, à côté de la pioche. Faites avancer le ballon en fonction de la flèche et du chiffre indiqués sur la carte, en partant de l'une des deux cases situées de votre côté de la ligne médiane. Reprenez une carte pour remplacer celle que vous avez jouée.

NE PAS OUBLIER – Pour donner le coup d'envoi, vous **devez** utiliser une carte d'Attaquant. Vous ne pouvez pas utiliser une carte de Penalty, de Corner, de Gardien de But ou de Coup Franc.

LES CARTES ET LE JEU

4. Cartes d'Attaquants

En plus du coup d'envoi, ces cartes sont utilisées pour attaquer le but adverse et pour dégager, quand le ballon est sorti, d'un côté ou de l'autre du but. Le drapeau et la main représentés sur les cartes servent à donner le résultat d'un Penalty ou d'un Corner (voir paragraphes 8 et 9).

5. Cartes de Coup Franc

Ces cartes peuvent être utilisées à tout moment, sauf quand le ballon se trouve dans la surface de penalty. Les pointillés indiquent le choix que vous pouvez faire. Quand vous avez joué une carte de Coup Franc, **vous devez jouer une carte d'Attaquant immédiatement, au même tour**. Faites avancer le ballon de la somme totale des deux cartes. Si le ballon arrive dans la surface de penalty et que vous avez une carte de Penalty, vous pouvez aussi la jouer, au même tour (voir la section Penalty). Reprenez, dans la pioche, le nombre de cartes que vous avez utilisées.

Si vous pouvez tirer au but avec une carte de Coup Franc, vous n'avez pas besoin de jouer ensuite une carte d'Attaquant.

6. Dégagements

Pour dégager, utilisez une carte d'Attaquant ou une carte de Gardien de But. Quand le ballon sort du terrain, à droite ou à gauche du but, le joueur suivant dégage. Si le ballon a passé la ligne à droite, faites partir le tir de l'une des deux cases à droite de la surface de réparation (voir Fig. 2). Si c'était à gauche, utilisez les cases de gauche.

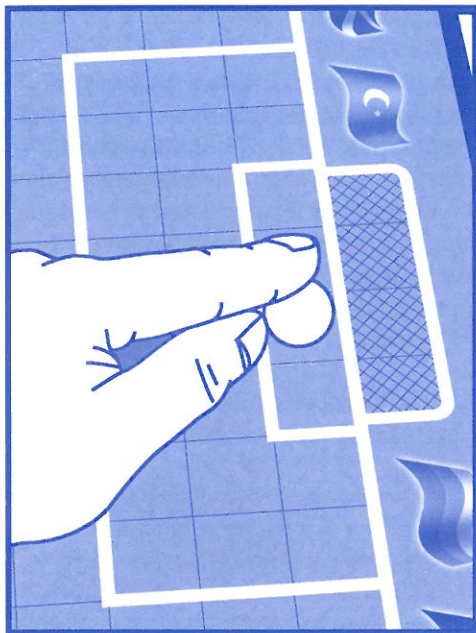


Fig. 2

7. Carte de Gardien de But

Un but n'est pas marqué, même s'il est entré dans le filet, avant que le joueur suivant ait eu l'occasion de l'arrêter. Pour arrêter un but, vous pouvez utiliser une carte de Gardien de But et faire avancer le ballon en suivant les flèches indiquées sur la carte.

8. Cartes de Corner

Un but peut aussi être arrêté à l'aide d'un Corner. Comme la carte de Gardien de But, la carte de Corner ne peut être utilisée qu'après l'entrée du ballon dans le filet. Sur chaque carte de Corner, il y a un drapeau rouge ou bleu. Quand vous jouez cette carte, posez le ballon sur le coin correspondant à la couleur indiquée.

Le joueur suivant (qui appartient à l'équipe qui a tiré le but) doit alors couper la pioche pour tirer une carte :

- Si la carte comporte un drapeau de la même couleur que le coin où se trouve le ballon, le but est alors marqué. Après un but, le ballon est remplacé au centre pour un nouveau coup d'envoi. L'équipe qui n'a pas marqué donne le coup d'envoi.
- S'il n'y a pas de drapeau sur la carte, ou si le drapeau est d'une couleur différente de celle du corner ou s'il y a une main, le but est arrêté. Remplacez le ballon dans n'importe quelle case de la surface de réparation pour que le joueur arrière puisse dégager.

9. Carte de Penalty

Si le ballon se trouve dans la surface de penalty et que vous avez une carte de Penalty, vous pouvez l'utiliser au même

tour. Posez votre carte de Penalty et placez la pioche sur le point de penalty (voir Fig. 3).

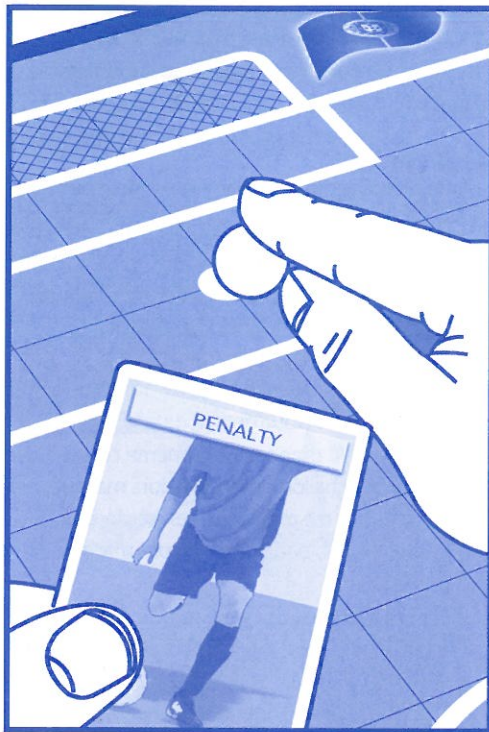


Fig. 3

Votre adversaire doit alors couper la pioche pour tirer une carte:

- Si la carte indique une main, le Penalty est arrêté et le ballon doit être remplacé sur n'importe quelle case de la

surface de réparation. Le joueur suivant peut alors utiliser une carte pour dégager.

- Si la carte n'indique pas de main, vous marquez et le ballon est remplacé au milieu du rond central pour un nouveau coup d'envoi.

10. Remises en Jeu

Si le ballon passe la ligne de touche, à n'importe quel moment, le joueur suivant doit le remettre en jeu. Remettez d'abord le ballon sur la case où il a quitté le terrain puis faites-le avancer d'une case dans n'importe quelle direction et jouez normalement en utilisant une carte. Ainsi, si le ballon a passé la ligne de touche en diagonale, remettez-le sur la dernière case avant la ligne puis avancez d'une case comme précédemment ; si le ballon est sorti en diagonale, à un coin, remettez-le sur la case du coin avant d'avancer d'une case.

11. Tirs au But

Le ballon n'a pas besoin d'entrer dans le but avec un nombre exact de cases. Il suffit qu'il traverse la ligne de but, entre les poteaux. Si le joueur suivant ne peut pas arrêter le tir avec un Corner ou un Gardien de But, le but est marqué. N'oubliez pas de noter votre score !

12. Fin de la Première Mi-temps

Le jeu est joué en deux mi-temps, comme un véritable match. Quand il ne reste plus que trois cartes, ou moins, dans la pioche, c'est la fin de la première mi-temps. Le joueur suivant doit jouer et prendre le nombre de cartes

dont il a besoin pour compléter sa main.
Si le dernier coup était un tir au but et que le joueur suivant a un Gardien de But ou un Corner, le but est automatiquement arrêté. Il n'est pas nécessaire de faire bouger le ballon ou de couper la pioche pour un Corner. La deuxième mi-temps peut commencer (voir section suivante).

Si la dernière carte jouée était un Penalty et qu'il ne reste plus que trois cartes, ou moins, dans la pioche, le joueur suivant doit utiliser l'autre pile (celle des cartes défaussées) pour décider du résultat du Penalty. Après cela, la deuxième mi-temps commence.

13. Deuxième Mi-temps

Quand la deuxième mi-temps commence, tous les joueurs gardent les cartes qu'ils avaient en main à la fin de la première mi-temps. Mélangez toutes les cartes qui sont sur la table et posez-les, face cachée, pour former une nouvelle pioche. Vérifiez que vous avez le bon nombre de cartes en main et, s'il le faut, prenez celles qui vous manquent avant de recommencer à jouer.

Les équipes changent de partie de terrain. Posez le ballon sur le milieu du rond central avant de donner un nouveau coup d'envoi. L'équipe, ou le joueur, qui n'a pas donné le coup d'envoi à la première mi-temps, le donne à la deuxième.

14. Fin du Jeu

Quand le paquet de cartes a été utilisé une seconde fois, le jeu est fini. Utilisez les règles de la fin de la première

mi-temps pour décider du résultat d'un tir au but ou d'un Penalty.

15. Le Gagnant

L'équipe ou le joueur qui a marqué le plus de buts à la fin du match a gagné !

