

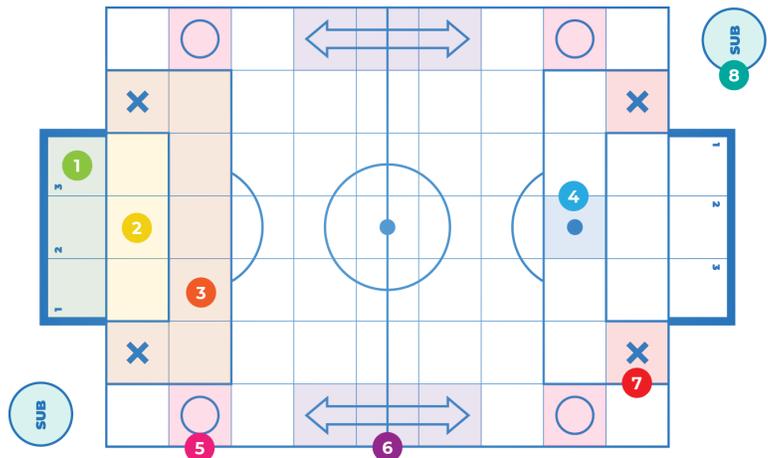
**Avertissement:** Les règles multilingues sont traduites à l'aide d'un traducteur AI, donc si quelque chose semble déroutant ou peu clair, consultez la version principale sur *Anglais*.

### Composants

- 1 tapis de bord
- 1 jeton ballon de foot
- 7 pions bleus
- 7 pions oranges
- 12 jetons jaunes
- 2 jetons rouges

### Légende du tableau

- But de football
- Zone de coup de pied de but
- Zone de penalty
- Point de penalty
- Espace de passe longue
- Zones de vitesse
- Espaces bloqués (X)
- Espaces de remplacements



*Remarque : Le plateau est symétrique, les deux moitiés ont le même type d'espace.*

### Paramètre

- Chaque équipe place 6 "pions" ( orange ou bleu) sur leur moitié de plateau et 1 sur le **Espaces de remplacements** . Dans la **Zone de coup de pied de but** , vous ne pouvez avoir que 1 pion à tout moment du jeu en tant que gardien de but.
- Les 6 les pions sur le plateau peuvent être placés dans n'importe quelle configuration mais ne peuvent pas être placés sur le d'espaces spéciaux du conseil (**Zones de vitesse** o **Espaces de passe longue** ). La rangée du milieu est un terrain neutre et est hors limites pour commencer la partie.
- Lancer une pièce ou le **jeton de boule de football** pour déterminer quelle équipe commencera. Le gagnant placera la balle sur un pion et partira du centre du plateau.

### Tour de jeu

- A tour de rôle, chaque équipe pourra faire 1 de 4 choses par tour : **Déplacer, Passer, Donner un coup, À Voler.**
- **Déplacer:** Vous pouvez déplacer un pion à la fois à votre tour, le pion peut se déplacer à tout moment adresse 1 espace. Seulement lorsque vous atterrissez sur un **Zones de vitesse** vous pourrez avancer jusqu'à 3 cases à l'intérieur de la zone de vitesse.

- **Passe ou coup de pied** : Tu peux *marché* la balle entre vos pions. Le pion qui reçoit la balle doit être à **2** espaces du pion qui passe la balle.  
Quand vous *pâte* le ballon, vous pouvez le lancer dans le but de l'adversaire ou dans n'importe quel espace vide ; tant qu'il s'agit de deux cases ou moins. **Espaces bloqués** **7** ils sont hors de portée pour empêcher l'équipe offensive d'avoir un avantage injuste lorsqu'elle essaie de marquer. *Important : Lorsque vous frappez le ballon vers le but, les espaces intermédiaires doivent être vides.*
  - **Passer au-dessus** : Si vous êtes dans un **Espaces de passe longue** **5**, vous pouvez passer la balle à n'importe quel pion ou espace vide à l'intérieur de ce **moitié** du plateau, y compris la rangée centrale de cases.
  - **Passage en chaîne**: Si vous avez **2** ou plusieurs pions à moins de 2 espaces les uns des autres, vous pouvez enchaîner les passes entre eux. **Un passage en chaîne** ne peut pas être combiné avec un **Passer au-dessus** ○ **Donner un coup**.
- **Voler**: Vous pouvez **Voler** la balle se déplaçant vers l'avant, vers l'arrière ou latéralement pour prendre possession de la balle et de la place du pion de votre adversaire. Le pion de votre adversaire doit échanger des espaces avec vous et ne peut pas voler votre balle lors de son prochain tour. **Règles importantes lors du vol du ballon**:
  - **Diagonale robot** : Vous pouvez voler le ballon en effectuant un mouvement en diagonale, mais cela se traduira par un **Carton jaune** de mise en garde. Attention: Si une équipe effectue un vol en diagonale à l'intérieur de son **Zone de penalty** **3** qui se traduira par une **Tir de pénalité**.
    - **Carton jaune**: Reçu en volant avec succès le ballon tout en exécutant un mouvement en diagonale. Un jeton jaune doit être placé sur le pion de l'équipe.
    - **Carte rouge**: Reçu en volant avec succès le ballon tout en exécutant un mouvement en diagonale après que le pion a été marqué d'un avertissement de carton jaune. Le pion sera immédiatement éjecté du jeu et l'équipe devra continuer sans **1** pion. Placez le jeton rouge sur le pion de cette équipe et retirez-le du plateau. Laisser la boule dans l'espace vide laissé par le pion expulsé.

Si le gardien de but est expulsé avec un **Carte rouge**, vous pouvez déplacer n'importe quel pion sur le plateau vers la position du gardien de but avant le prochain tour.

### Règles supplémentaires :

- **Marquer**: Lorsqu'une équipe réussit à déplacer ou à botter le ballon dans le but de l'adversaire. Après le but, les deux équipes relancent leurs formations et l'équipe qui n'a pas marqué démarre avec le ballon du centre.
- **Espaces bloqués** **7** : Les espaces marqués d'un « X » ne peuvent pas être utilisés pour le marquage.
- **Remplacements** **8** : Chaque équipe a **1** pion de substitution (Sub) qu'il peut utiliser à tout moment de la partie avant ou après son tour. Pions avec cartons *rouges* » il ne peut pas être

remplacé et la substitution ne peut pas être utilisée pour remplir une case vide d'un pion expulsé.

- **Tir de pénalité** : L'équipe avec le ballon doit être placée dans **Tir de pénalité**  devant le gardien adverse. Les deux équipes jouent maintenant à un mini-jeu modifié pierre-papier-ciseaux en utilisant **1, 2, O 3** doigts qui représentent **3** espaces de but. Si les deux servent un nombre différent qui compte pour un **But**. S'ils obtiennent tous les deux le même numéro, c'est un **arrêt** du gardien et il garde le ballon.

*Remarque : Si le gardien de but est expulsé avec un carton rouge au moment du penalty, un autre pion de jeu doit prendre sa place avant le penalty.*

- **Partie perdue** : Une équipe avec **4** pions renvoyés avec un  **Carte rouge** perd automatiquement le match. L'équipe adverse gagne.

#### Mode de jeu et durée :

- **But en or**: La première équipe à marquer un but gagne. **Environ. 15-20 minutes.**
- **Limite d'objectif** : Les deux équipes s'accordent à l'avance sur un nombre fixe de buts à gagner. **Environ. 30 min, match à 3 buts.**

#### Équipement:

- **1v1** : Un joueur par camp.
- **Équipes** : Chaque côté est une équipe de 3 joueurs par équipe. Chaque équipe joue à tour de rôle, en alternance jusqu'à ce qu'elle complète une rotation complète. Les coéquipiers ne doivent pas se coacher pendant qu'ils jouent. Si un coéquipier tente d'entraîner le joueur qui joue, ce joueur perd son tour dans la rotation de cette équipe. Si ça se reproduit **Tir de pénalité** doit être prise contre cette équipe.

#### Conseils pour jouer :

- Ne vous concentrez pas uniquement sur le déplacement du pion avec la balle. La façon dont vous déplacez et placez les autres pions est tout aussi importante que celle avec le ballon.
- Si une zone devient trop encombrée, essayez de déplacer, d'ouvrir et de reculer vos pions. N'ayez pas peur de prendre du recul et d'essayer de nouvelles stratégies.