

**Jamais le football n'aura été si rapide!** Un jeu de football turbulent pour 2 – 8 footballeurs habiles aux cartes

**Contenu :** 75 cartes pour l'équipe rouge, 75 pour l'équipe noire

**Les Rouges contre les Noirs : ça y va bon train, dans ce jeu turbulent de football, car tous les joueurs s'efforcent simultanément de poser les cartes qu'il faut au milieu de la table, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe à marquer 5 buts a gagné.**

**Avant le coup d'envoi :** D'abord, on forme les deux équipes : Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaque équipe compte autant de joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4.

Mais quand on joue à 3 ou à 5, les équipes sont de taille différente. Selon le cas, on aura un joueur contre 2 (pour le jeu à 3) ou 2 contre 3 (pour le jeu à 5).

L'équipe rouge reçoit les cartes rouges et l'équipe noire les cartes noires. Les équipes mélangent bien leurs cartes et les distribuent à peu près également entre les coéquipiers (si un joueur est seul dans son équipe, il reçoit toutes les cartes de son

8

équipe). Tous les joueurs forment un paquet avec leurs cartes et tiennent ce paquet face cachée dans leur main. Et c'est parti!

**Coup d'envoi!** Sur un signal donné par le joueur le plus âgé, tous les joueurs commencent – en même temps! – à jouer, et posent, face visible, 3 cartes l'une à côté de l'autre devant eux sur la table (exception pour une partie à 3, 5 ou 7 joueurs, voir encadré).

### 3, 5 ou 7 footballeurs ?

**3 footballeurs :** Le joueur qui est seul dans son équipe pose 4 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre et les deux joueurs de l'équipe de 2 en posent chacun 2. **5 footballeurs :** Les joueurs de l'équipe de 3 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 2 chacun 3 cartes.

**7 footballeurs :** Les joueurs de l'équipe de 4 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 3 chacun 3 cartes.

Dès que leurs trois cartes sont posées, les joueurs peuvent retourner d'autres cartes du paquet qu'ils ont dans la main et les poser sur l'une des trois piles de leur choix.

Ou bien : le joueur prend une carte de l'une de ses trois piles et la pose sur la pile de jeu qui se trouve au milieu de la table, à condition que cela soit possible. Ce faisant, il prend le ballon et c'est lui qui poursuit l'attaque.

9

### Règles pour poser les cartes :

- On ne peut poser que la carte du dessus de l'une de ses piles au milieu de la table.
- On ne peut poser les cartes qu'avec une seule main, l'autre devant tenir le paquet de cartes.
- Si, au cours de la partie, un joueur a épuisé tout son paquet de cartes, il reprend toutes ses cartes dans la main, les mélange rapidement et continue de jouer avec les autres.

A le droit de donner le coup d'envoi l'équipe dans laquelle apparaît en premier l'un des gardiens de but, Patrick ou Tim (tous deux ont un « 1 » sur la carte). Immédiatement, on place cette première carte de gardien de but au milieu de la table : c'est le début de la pile de jeu. À peine le ballon en jeu, on ne peut plus retenir les équipes ! La tension est à son comble, parce que les équipes tentent toutes deux, en posant toujours de nouvelles cartes, de tirer le ballon dans le but ennemi.

Au milieu de la table, il y a toujours une seule pile de jeu. La carte du dessus de la pile montre toujours quel joueur (au milieu de la carte) a le ballon à ce moment-là, à quel(s) coéquipier(s) il peut la passer (dans les coins de la carte, dans la couleur de son équipe) et quel(s) adversaire(s) est (sont) en mesure de lui prendre le ballon (dans les autres coins de la carte, dans la couleur de l'équipe adverse).

10

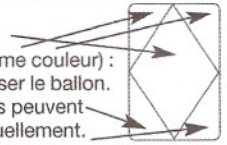
### Les cartes

**Au milieu:** Le joueur qui a le ballon.

Dans les coins : Les **coéquipiers** (même couleur) :

Le joueur qui a le ballon peut leur passer le ballon.

Les **adversaires** (couleur adverse) : ils peuvent prendre le ballon au joueur qui l'a actuellement.



Il en résulte un turbulent va-et-vient où tous les acteurs se trouvent en même temps sur le terrain et courent après le ballon.

**Astuce** Il est astucieux, pendant le jeu, de crier à chaque fois bien fort le nom des joueurs que vous cherchez : ainsi, vous les trouverez plus rapidement et en plus cela déconcentre bien l'équipe adverse ! Cela donnerait par exemple : « Dennis, Dennis », « Mario/Stefan, Mario/Stefan, Mario/Stefan », « Axel, Axel, Axel », « Leon/Dominik, Leon/Dominik », etc.

**Buuuut !** Le mieux étant bien sûr de marquer des buts. Chaque équipe dispose pour cela de 8 cartes de buts. Si un joueur parvient à poser une carte de but sur la pile de jeu, son équipe a marqué un but !!

D'abord, on fait une petite pause pour les félicitations ! Puis on met la carte de buts bien en vue sur le côté, et elle reste là jusqu'à la fin du jeu. Ainsi, les spectateurs peuvent

11

constamment voir qui est actuellement en tête. On trie par couleur et d'après leur verso (équipe rouge, équipe noire) les cartes du milieu de la table et on les rend aux équipes. Tous les footballeurs reprennent toutes leurs cartes dans les mains, les mélangent et se préparent pour l'attaque suivante !

Toutes les attaques suivantes se passent exactement comme la première, c'est à dire que tous les joueurs posent des cartes devant eux sur la table, on place le premier gardien au milieu de la table, et l'attaque perdure jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

**Un exemple du tour (voir page 6/7) :** « Tim envoie le ballon. Le ballon arrive sur Stefan, Stefan perd le ballon au profit de Jonas, Jonas tire sur Dennis, Dennis sur Luca, Luca est devant le but..., mais Dieter saute et intercepte le ballon! Dieter va maintenant sur Max, Max sur Paul et Paul tire un buuuut ! »

**Coup de sifflet final!** Quand un équipe marque son cinquième but, on donne le coup de sifflet final et l'équipe gagnante quitte le terrain en vainqueur. Félicitations !

**Le ballon sort :** Il peut arriver qu'on ne puisse plus jouer aucune carte. Si les deux équipes sont d'accord sur ce point, on interrompt le jeu un court moment pour redistribuer toutes les cartes de la pile de jeu – exceptée celle du dessus – aux équipes. Chacun mélange de nouveau ses paquets et ensuite le jeu continue.

12