Présentation

FOOTIME

PLAY

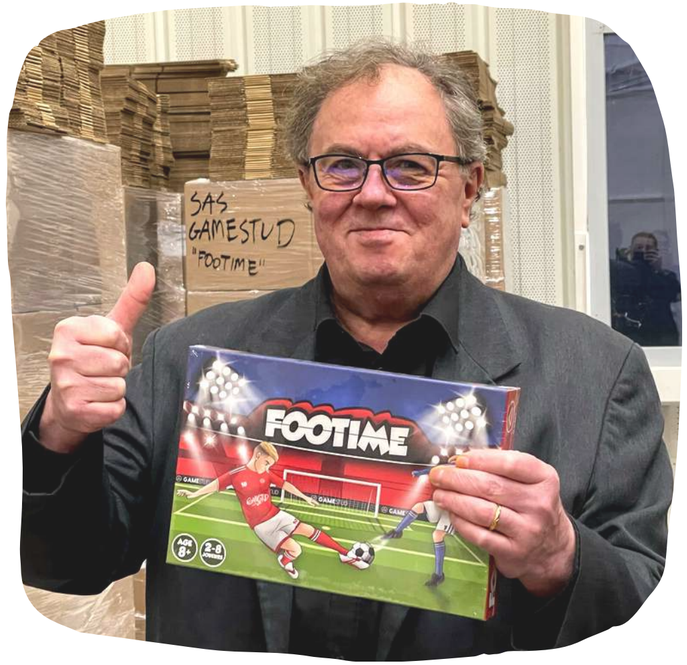
l'Idée d'un père,
l'Histoire d'une famille

En 1998, l'équipe de France remporte la Coupe du Monde de Football. Jean-Jacques a une idée, rejouer les matchs dans son salon !

Père d'une grande fratrie, il fait découvrir sa création à ses enfants et alors que les années passent, "le jeu du foot" demeure le jeu de société préféré de toute la famille.

En 2021, nous avons décidé de créer GAMESTUD pour rendre le jeu de société imaginé par notre père accessible à tous.

Kévin, Anthony et Billy
MATTIOLI



Jean-Jacques MATTIOLI

Auteur du FOOTIME

FOOTIME

Le jeu de simulation de football

GAMEPLAY INNOVANT

Combinez le déplacement des pions sur le plateau avec la stratégie du jeu de cartes et l'aléatoire du dé.

À 2,4,6 OU 8 JOUEURS

En face à face ou par équipe partagez un maximum d'émotions et de sensations autour du plateau de jeu.

À PARTIR DE 8 ANS

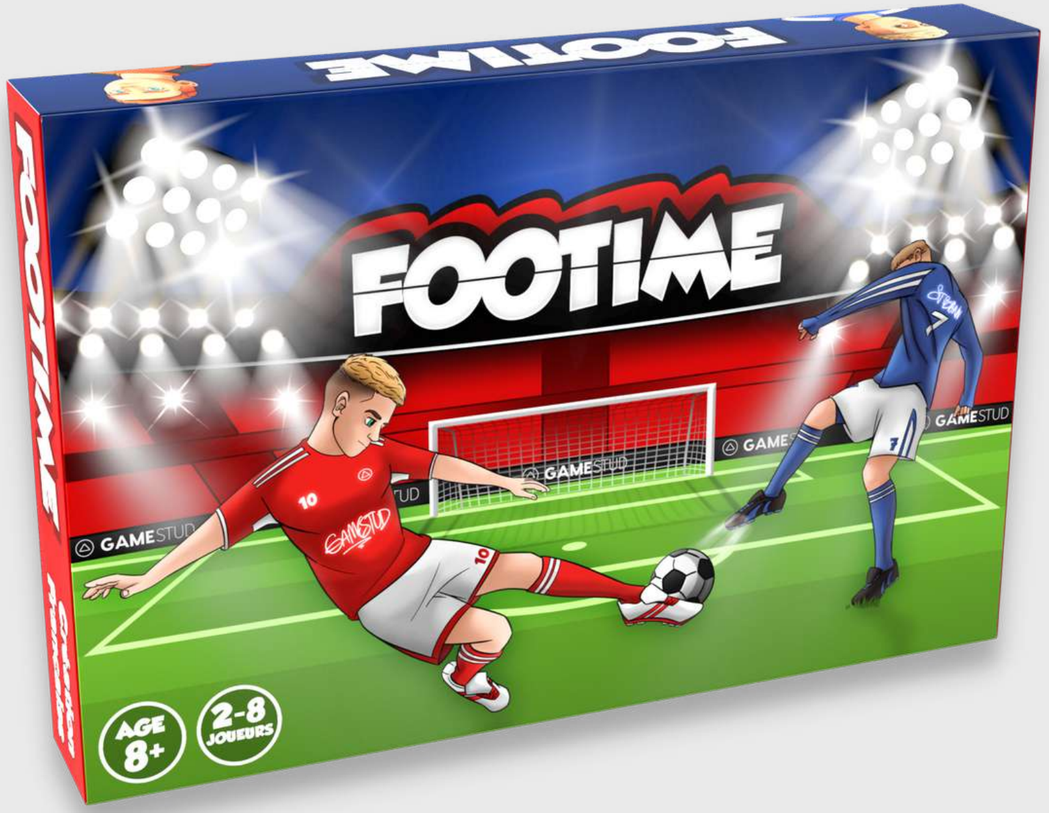
Le FOOTIME est un jeu de stratégie simple et convivial qui se joue en famille et entre amis.

TEMPS DE JEU LIBRE

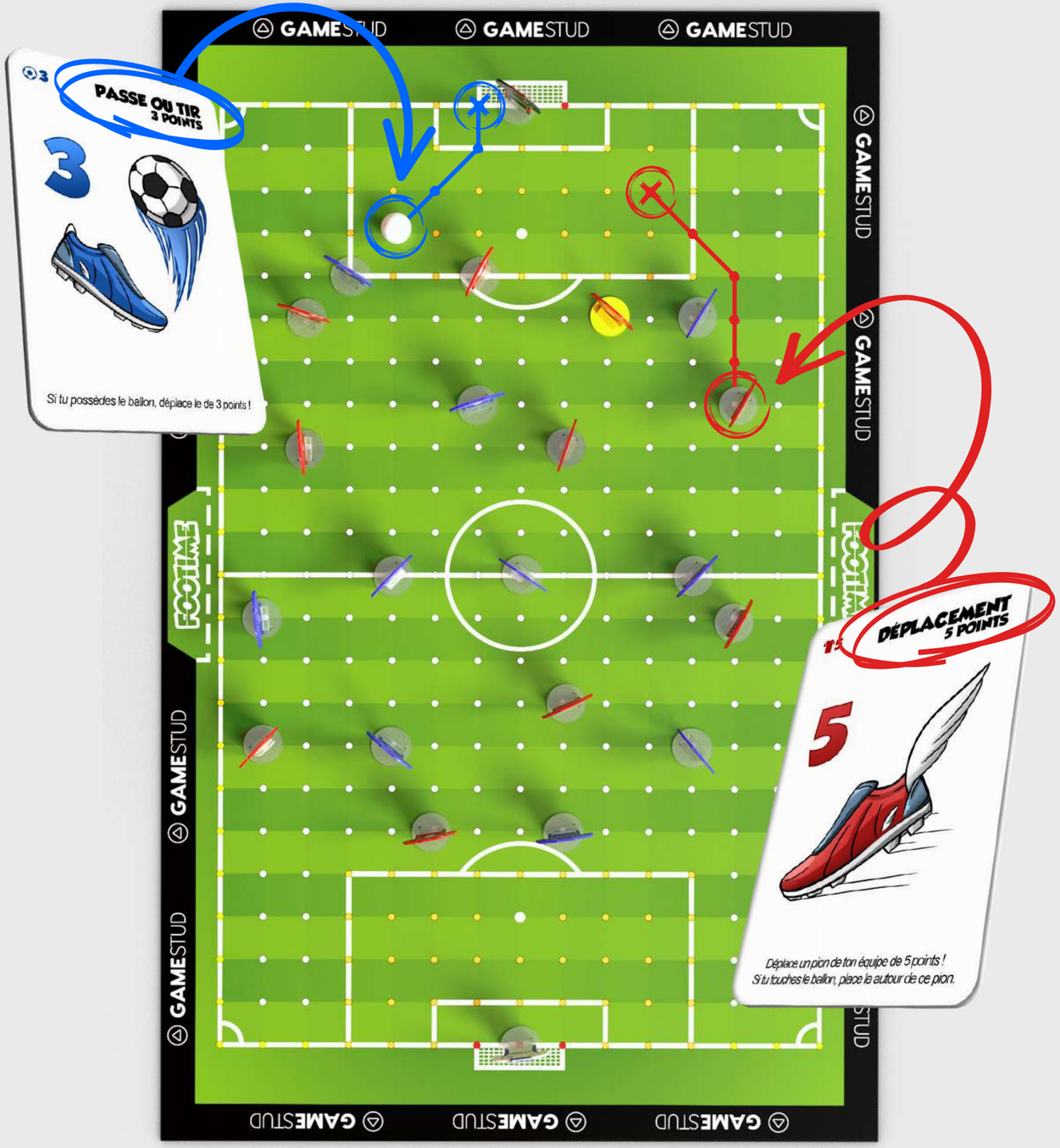
Choisissez ensemble le temps de jeu qu'il vous convient, nous conseillons 30 à 90 minutes pour une partie.

APPORTS ÉDUCATIFS

Affutez votre esprit de compétition et d'équipe et usez de votre stratégie, réflexion, et créativité pour réaliser vos meilleures performances.



Fabrication Européenne



BUT DU JEU

Marque un maximum de but à l'équipe adverse au cours d'un match chronométré de 2 mi-temps de même durée.

Pendant le match, jouez, chacun votre tour, l'une de vos 8 cartes en main pour déplacer les pions de votre équipe et le ballon afin de créer des actions de jeu.

À la fin de la partie, l'équipe qui a marqué le plus de buts gagne !

COMMENT JOUER ?

- Formez 2 équipes du même nombre de joueurs.
- Alternez les joueurs par équipe autour du plateau de jeu.
- Mélangez et distribuez 8 cartes par joueur.
- Placez le reste des cartes, face cachée, à côté du plateau de jeu pour former la pioche.
- Déterminez l'équipe qui engage au dé.
- Placez les pions de votre équipe dans votre moitié de terrain.
- Effectuez l'engagement au dé puis jouez vos cartes, chacun votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

JOUER UNE CARTE

Les cartes permettent de générer des actions sur le plateau de jeu et des intéractions entre les joueurs.

C'est à toi de jouer !

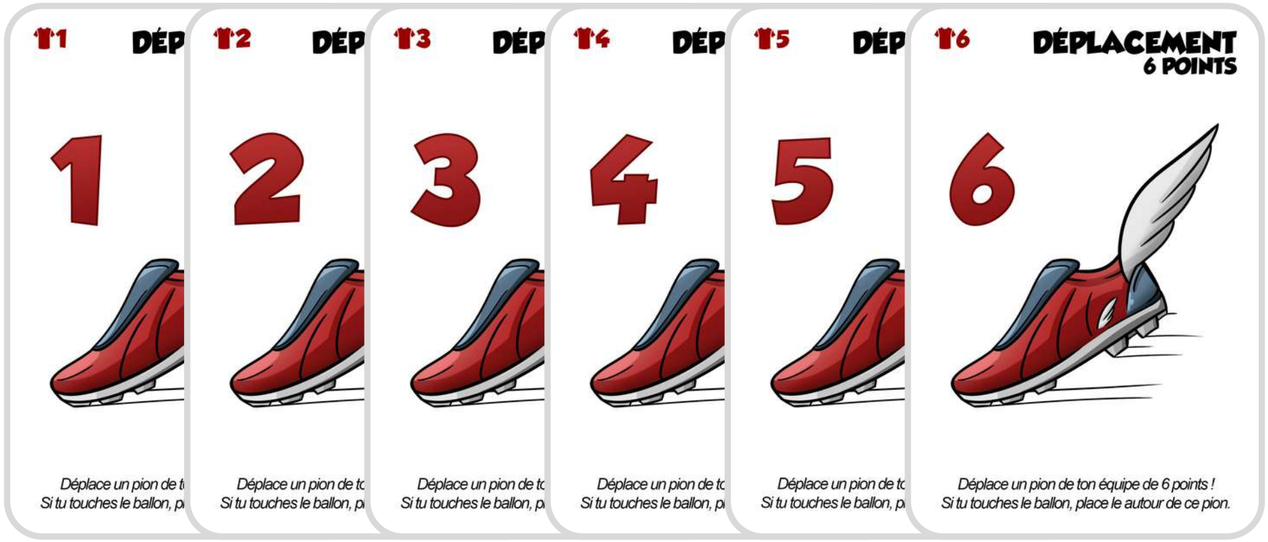
- Choisis une de tes cartes en main.
- Joue la carte face visible à côté de la pioche.
- Pioche une nouvelle carte pour la remplacer.
- Effectue ton action de jeu.

*Certaines cartes peuvent être combinées entre elles ou permettent de rejouer.

LES CARTES DE DÉPLACEMENT

Déplace un pion avec ou sans ballon

Si tu passes sur le ballon, récupère le et place le autour de ton pion à la fin de ton déplacement.

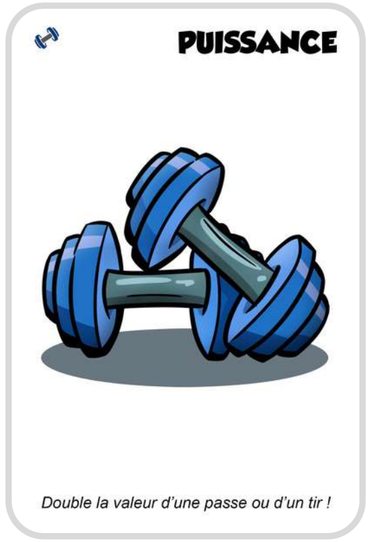


*Tous les pions de ton équipe peuvent être déplacés.

LES CARTES DE PASSE OU TIR

Déplace le ballon uniquement

Si tu positionnes le ballon à côté d'un autre pion de ton équipe, tu réalises une passe.
Lorsque tu effectues une passe, ton adversaire passe son tour.



*Avant de jouer, assure toi que le ballon est à côté d'un pion de ton équipe.

LES CARTES DE JOKER

Transforme ton Joker en "Déplacement" ou "Passe ou Tir"

Effectue l'action de ton choix.

*En fonction de ton choix, ta carte JOKER peut se combiner avec une carte ACCELERATION ou PUISSANCE

LES CARTES TACTIQUES

Bouleverse le jeu

Modifie le cours du jeu et tente de prendre l'avantage sur le plateau.

GT **GESTE TECHNIQUE**

Si tu possèdes le ballon repositionne le autour de ton pion et rejoue !

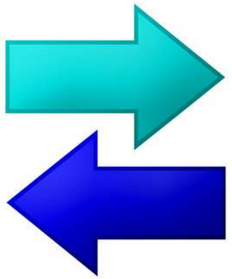
VS **DUEL**

Défie au dé l'adversaire qui vient de placer son pion à côté d'un des tiens et rejoue. Si tu gagnes déplace le pion adverse de la valeur de ton dé !

BLESSÉ

Déclare un pion adverse blessé ! Place le dans une zone hors du terrain et rejoue.

ÉCHANGE



Échange une de tes cartes avec n'importe quel joueur en piochant dans son jeu et rejoue !

CHANGEMENT

Renouvelle tes cartes, remplace 1 pion averti d'un carton jaune ou blessé et rejoue !

REDISTRIBUTION

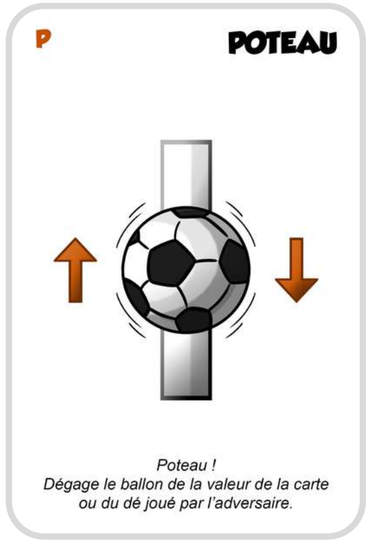
Provoque la redistribution des cartes et rejoue !

*Après l'usage d'une carte tactique, rejoue.

LES CARTES DE PARADE

Stoppe une action de but

Utilise une carte de parade lorsque ton adversaire positionne le ballon dans ton but.



*Lors d'un but, seules les cartes de parade et la carte VAR peuvent être utilisées.

LES CARTES D'ARBITRAGE

Appeler à l'arbitrage

Utilise une carte d'arbitrage pour déclarer un fait de jeu en ta faveur.

FAUTE

Déclare une faute quand l'adversaire vient de placer son pion à côté d'un des tiens !

CARTON JAUNE

Aggrave une faute !
Un pion recevant 2 cartons jaunes est expulsé.

CARTON ROUGE

Aggrave une faute ou un carton jaune !
Un pion recevant un carton rouge est expulsé.

VAR

Affronte au dé l'adversaire précédent pour contester un but, une faute ou un carton. Celui qui gagne valide ou annule l'action !

SORTIE

Bénéficie d'une touche, d'un six-mètres ou d'un corner si l'adversaire place le ballon sur la ligne de touche ou la ligne de but !

*Les coups francs, pénaltys, touches, corners et six mètres s'effectuent à l'aide du dé.

VERSION ÉVOLUTIVE

Jouer étape par étape

Pour une prise en main plus rapide et pour un apprentissage plus simple des règles du jeu, retire les **Cartes d'Arbitrage** et/ou les **Cartes Tactiques** avant de commencer la partie. Une fois les bases assimilées, ajoutes de nouvelles cartes pour pimenter les autres parties.

Marquer plus rapidement

Pour marquer plus rapidement et plus souvent, tu peux aussi retirer les **Cartes de parade** du jeu avant de commencer la partie ! Ça te permettra aussi de savourer tes buts sans attendre de savoir si l'adversaire peut les arrêter...

ENTRE DANS LE GAME !

Le jeu sans limite.

Bon jeu à tous,

L'équipe GAMESTUD