



### Tir / Passe

Si un footballeur de ton équipe se situe à 1 point du ballon, lance le dé et déplace le ballon de la valeur du dé.



Ex: Tir de 3 points.



### Blessé

Déclare un footballeur adverse blessé (sauf le gardien). Place-le sur le banc de touche de son équipe, il réintègrera le jeu au prochain engagement.



### Coup d'épaule

Si un footballeur adverse est à 1 point d'un de tes footballeurs, lance le dé et déplace le footballeur adverse de la valeur du dé.



### Faute

Si un footballeur de ton équipe est à 1 point du ballon et d'un footballeur adverse, déclare une faute pour obtenir un **Coup franc** ou un **Pénalty**. Lance le dé spécial pour déterminer la gravité de la faute : annule la faute, indique une faute sans carton, représente une faute avec carton jaune, et représente une faute avec carton rouge.

#### Faute avec carton jaune

Remplace le socle du footballeur adverse fautif par un socle jaune. S'il a déjà un socle jaune, expulse-le du jeu jusqu'à la fin de la partie.

#### Faute avec carton rouge

Expulse le footballeur adverse fautif du jeu jusqu'à la fin de la partie.

En cas d'expulsion du gardien, expulse un autre footballeur de ton équipe à sa place.

**Coup franc** : Si ton footballeur est **hors de la surface de réparation adverse**, bénéficie d'un coup franc. Lance le dé et déplace le ballon de la valeur du dé.

**Pénalty** : Si ton footballeur est **dans la surface de réparation adverse** (lignes incluses), bénéficie d'un pénalty. Positionne le ballon sur le point de pénalty et place ton footballeur à 1 point derrière le ballon. Si une équipe possède d'autres footballeurs (hors gardien) dans la surface, elle doit les déplacer en dehors. Lance le dé et déplace le ballon de la valeur du dé vers le but adverse.



### Sortie

Si ton adversaire place le ballon sur un **point jaune**, obtiens une **Touche**, un **Six mètres** ou un **Corner**.

**Touche** : Si le ballon est sur la **ligne de touche** (hors coins), place un footballeur de ton équipe sur la ligne à 1 point du ballon. Lance le dé et déplace le ballon de la valeur du dé.



**Six mètres** : Si le ballon est sur la **ligne de but** (coins inclus), place le ballon sur la ligne des six mètres à 1 point de ton gardien. Lance le dé et déplace le ballon de la valeur du dé.



**Corner** : Si le ballon est sur la **ligne de but adverse** (coins inclus), place le ballon sur le point de corner le plus proche. Positionne un footballeur de ton équipe sur la ligne à 1 point du ballon. Lance le dé et déplace le ballon de la valeur du dé.



### Arrêt du goal

Si l'adversaire précédent place le ballon sur un point de ton but, défie-le au dé jusqu'à vous départager.

- Si ton score est plus élevé, dégage le ballon sur un point libre dans ta moitié de terrain (ligne médiane incluse).
- Si ton score est plus bas, l'adversaire marque un but.



### Poteau

Si l'adversaire précédent place le ballon sur un point de ton but, défie-le au dé jusqu'à vous départager.

- Si ton score est plus élevé, repousse le ballon de la valeur de ton dé. *L'adversaire est considéré comme le dernier à avoir touché le ballon.*
- Si ton score est plus bas, l'adversaire marque un but.

# FOOTIME

8+ 2-4 = 30 MIN



## CONTENU DU JEU



### 40 cartes Vertes

- 3 Déplacements 1 point
- 6 Déplacements 2 points
- 9 Déplacements 3 points
- 9 Déplacements 4 points
- 7 Déplacements 5 points
- 6 Déplacements 6 points



### 17 cartes Bleues

- 3 Accélération
- 3 Passes aériennes
- 3 Échanges
- 3 Changements
- 2 Gestes techniques
- 3 Dribbles



### 20 cartes Rouges

- 10 Tirs / Passes
- 2 Blessés
- 2 Coups d'épaule
- 4 Fautes
- 2 Sorties



### 3 cartes Jaunes

- 2 Arrêts du goal
- 1 Poteau

1 plateau représentant le terrain de football

1 pion représentant le ballon

1 dé de 1 à 6 points

1 dé spécial avec 6 pastilles à coller sur chaque face

2 jetons en forme de ballon pour le marquage du score sur le plateau

22 pions représentant les footballeurs à assembler avec 22 socles transparents

6 socles jaunes pour identifier les footballeurs sanctionnés d'un carton jaune



## BUT DU JEU

Remporter le match de football en marquant plus de buts que l'équipe adverse !

## NIVEAU DE JEU

**Amateur** : Maîtrisez le jeu progressivement en jouant sans les cartes pro

**Pro** : Ajoutez du réalisme à vos matchs en ajoutant les cartes pro

## DURÉE DE LA PARTIE

**Match rapide** : Sans **Mi-temps**, la **Fin de match** intervient dès que la pioche est épuisée.

**Match réaliste** : La **Mi-temps** intervient dès que la pioche est épuisée et la **Fin de match** intervient lorsque la pioche est épuisée une seconde fois.

**Variantes** : Définissez un temps de jeu ou un nombre de buts à marquer pour gagner.



**AIDE DE JEU**  
Maîtrise parfaitement chaque carte grâce à ton aide de jeu interactive !



gamestud.fr/help/footime.html

Un jeu édité par GAMESTUD, 36 rue Victor Hugo 80300 Albert, France. RCS Amiens B 898 922 471



F2FR25-01

4

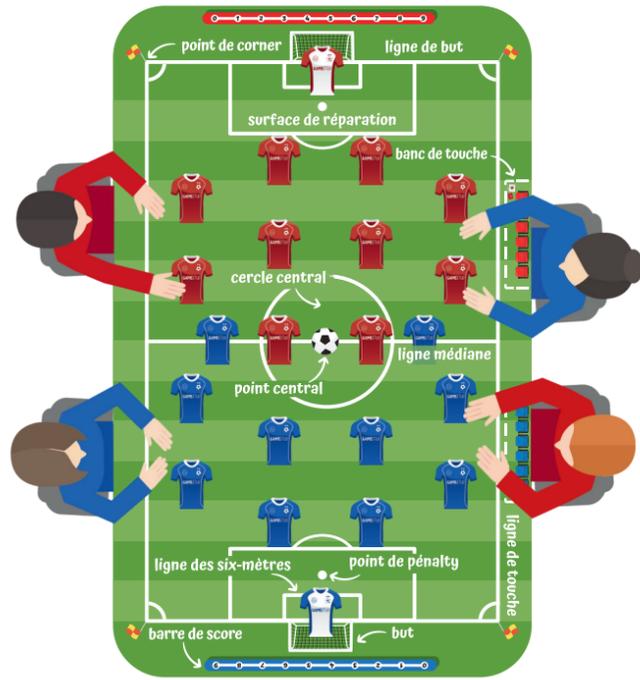
JEAN-JACQUES MATTIOLI

GROPIXEL

1

## MISE EN PLACE

- Formez 2 équipes avec un nombre égal de joueurs, pour jouer en 1 contre 1 ou 2 contre 2.
  - Placez-vous autour du plateau en alternant les équipes.
  - Choisissez le niveau de difficulté en ajoutant ou en retirant les cartes pro possédant le logo .
  - Mélangez et distribuez 6 cartes, face cachée, à chaque joueur. Prenez vos cartes en main, face visible, sans les communiquer aux autres joueurs.
  - Placez les cartes restantes, face cachée, à côté du plateau pour former la pioche.
  - Désignez 1 joueur par équipe qui sera le capitaine, et choisissez votre couleur d'équipe, **bleue** ou **rouge**.
  - Les capitaines se départagent au dé, l'équipe du capitaine ayant obtenu le score le plus élevé engage.
  - Placez le ballon sur le point central du plateau de jeu.
  - Positionnez vos footballeurs sur les points  ou  selon votre couleur d'équipe, dont vos gardiens au centre de leur but (voir le schéma ci-dessus). Placez vos footballeurs restants sur les points bicolores  sachant que l'équipe qui engage les place dans le cercle central et l'équipe adverse les place à l'extérieur.
- Pro:** Placez vos footballeurs librement dans votre moitié de terrain afin de créer votre propre formation. L'équipe qui engage possède la priorité sur la ligne médiane.



## COMMENT MARQUER UN BUT ?

Un but est marqué quand le ballon est sur un point du but et que le joueur suivant ne joue pas de carte **Jaune** pour défendre au début de son tour. Après un but, l'équipe qui marque ajoute le but à sa barre de score. Chaque équipe répète les étapes 8 et 9 de la **Mise en place**. Le joueur ayant encaissé le but engage pour reprendre la partie.



## MI-TEMPS

La mi-temps intervient lorsque la pioche est épuisée. Défaussez vos cartes en main puis répétez les étapes 4, 5, 8 et 9 de la **Mise en place**. Le capitaine de l'équipe qui n'a pas engagé en début de match engage.

## FIN DE MATCH

La partie se termine quand la pioche est épuisée. L'équipe ayant marqué le plus de buts gagne. En cas d'égalité, il est possible de jouer la **Prolongation** ou les **Tirs au but** pour se départager.

## PROLONGATION

Défaussez vos cartes en main puis répétez les étapes 4, 5, 7, 8 et 9 de la **Mise en place**. Si la pioche est épuisée pendant la prolongation, mélangez les cartes jouées pour former une nouvelle pioche. La première équipe qui marque gagne.

## TIRS AU BUT

Réinitialisez les barres de score et rassemblez les footballeurs par équipe au centre du terrain.

**Déroulement de la séance :** Les capitaines lancent un dé. Le gagnant commence à tirer et le perdant choisit la moitié du terrain pour la séance. Les joueurs tirent chacun leur tour jusqu'à ce que chaque équipe comptabilise 5 tirs.

**Tir au but :** Le tireur place le ballon sur le point de pénalty avec un de ses footballeurs derrière, tandis que l'adversaire place son gardien sur la ligne de but. Le tireur lance le dé et déplace le ballon de la valeur du dé. Si le ballon atteint un point du but, il ajoute le but à sa barre de score. Le tireur place son footballeur sur le banc de touche de son équipe pour compter les tirs effectués.

**Condition de victoire :** L'équipe avec le plus de buts à la fin de la séance gagne. En cas d'égalité après cinq tirs, les tirs continuent jusqu'à ce qu'une équipe marque et l'autre non.

## COMMENT JOUER ?

**Le jeu se déroule en tour par tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.** Le capitaine ayant gagné le duel de dé commence la partie.

À son tour, un joueur peut jouer jusqu'à une carte de chaque couleur (**Verte, Bleue, Rouge, Jaune**) dans l'ordre de son choix. Il pose la carte face visible à côté de la pioche et effectue l'action correspondante. Selon la carte, le joueur peut, par exemple, déplacer les pions, lancer le dé, et/ou interagir avec un autre joueur. À la fin de son tour, le joueur pioche pour toujours disposer de 6 cartes en main et indiquer que c'est au tour du joueur suivant.

**Ex:** Le joueur a joué 3 cartes lors de son tour, il pioche donc 3 cartes à la fin de son tour.



Si besoin, un joueur peut choisir de passer son tour pour renouveler son jeu. Dans ce cas, il jette de 1 à 6 cartes indésirables dans la défausse, puis pioche jusqu'à avoir à nouveau 6 cartes en main.

## DÉPLACEMENT DES PIONS

**Tous les pions (footballeurs et ballon)** se déplacent de point en point, dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale. Chaque point parcouru coûte 1 point de la valeur de la carte ou du dé.

**Un footballeur** doit contourner les autres footballeurs. Un footballeur peut déplacer le ballon. Pour ce faire, il doit obligatoirement passer sur le ballon ou s'arrêter dessus. Dans ce cas, le ballon est placé à 1 point autour du footballeur à la fin de son déplacement.

**Le gardien** est le seul footballeur qui peut être positionné sur un point du but, **il revient toujours au centre de son but** à la fin du tour.

**Le ballon** peut passer par les points occupés par les footballeurs, mais il doit terminer sur un point libre.

**Ex:** Déplacement du footballeur.



**Ex:** Déplacement du ballon.



## HORS-JEU

Un footballeur est hors-jeu s'il se trouve plus proche de la ligne de but adverse que le ballon et le dernier défenseur adverse. Dans ce cas, si ce footballeur joue le ballon après une passe, un tir ou un coup franc d'un coéquipier sans que l'adversaire ait touché le ballon entre-temps, l'équipe adverse peut déclarer le hors-jeu. Le joueur fautif perd son tour. Le joueur suivant récupère le ballon dans sa moitié de terrain (ligne médiane incluse) et joue.



## CARTES DE JEU

### Déplacement

Déplace un footballeur de ton équipe de la valeur de la carte. Si ton footballeur passe sur le ballon, place le ballon à 1 point autour de lui à la fin de son déplacement.

**Ex:** Déplacement de 3 points.



### Accélération

Combine cette carte à une carte **Déplacement** pour doubler sa valeur.

### Passe aérienne

Si un footballeur de ton équipe est à 1 point du ballon, déplace le ballon à 1 point de n'importe quel autre footballeur de ton équipe.

### Échange

Place une de tes cartes, face cachée, devant le joueur de ton choix, et pioche au hasard dans son jeu. Le joueur récupère ta carte en échange.

### Changement

Jette de 1 à 6 cartes indésirables dans la défausse, puis pioche jusqu'à avoir 6 cartes en main.

### Geste technique

Si un footballeur de ton équipe est à 1 point du ballon, réoriente le ballon à 1 point autour de lui.

### Dribble

Si un footballeur de ton équipe est à 1 point du ballon, lance le dé et déplace ton footballeur de la valeur du dé en passant sur le ballon. Place le ballon à 1 point autour de lui à la fin de son déplacement.