

# FOOT 2 RUE

## ATTAQUE ET TIRE !

7+

### LA BOÎTE CONTIENT:

- 22 cartes bleues
- 22 cartes oranges
- 6 cartes « balle au centre »
- 2 pions
- 2 tableaux des scores
- 2 buts à assembler
- 2 zones de tir
- 1 ballon en plastique

Nombre de joueurs : 2



Fig. 1

Le jeu représente un vrai match de foot de rue dynamique et captivant, divisé en deux temps, dont l'objectif est de marquer le plus grand nombre de buts possibles.

Chaque joueur représente une équipe et dispose de 22 cartes ; il peut choisir entre les cartes au dos bleu (cartes bleues) et celles au dos orange (cartes oranges) (fig. 1). Sur chaque carte sont reportés deux chiffres, l'un se référant à la défense et l'autre à l'attaque (fig. 2), qui seront utilisés selon la

situation (attaquant ou défenseur) de chaque équipe.

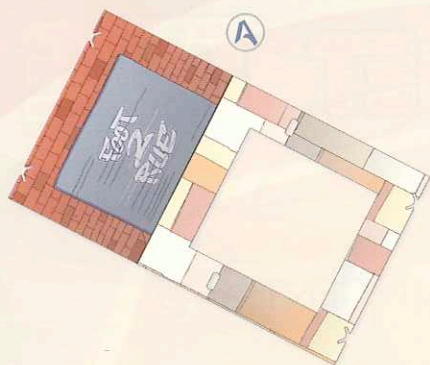


Fig. 2

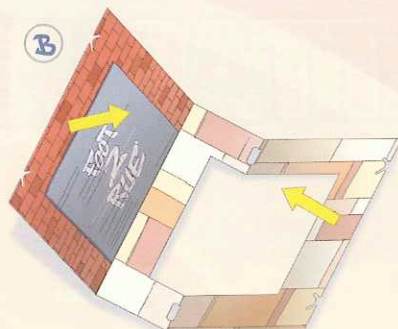
## PRÉPARATION :

Assembler les deux buts et les mettre en place

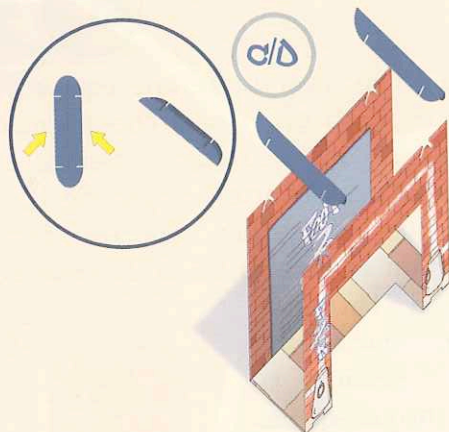
### Assemblage des buts



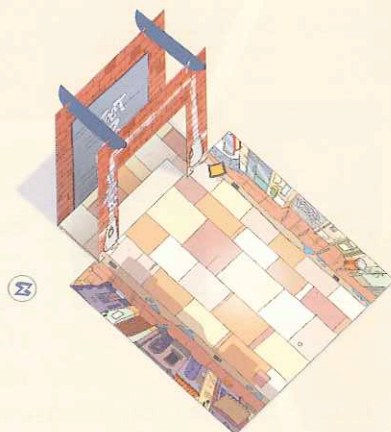
A - Détacher les buts de la planche prédécoupée



B - Plier les buts comme indiqué



C - Insérer les fixations des buts dans les encoches



D - Assembler les buts à leur zone de tir respective



Prendre les cartes et enlever du jeu les six cartes « balle au centre » (fig. 3) ; puis, séparer les cartes bleues des cartes oranges, de façon que chaque joueur ait son propre jeu de cartes.

Chacun doit bien mélanger ses cartes et en prendre 5 en main ; les autres cartes serviront de pioche. Le joueur le plus jeune pioche alors au hasard une des 6 cartes « balle au centre » et la pose découverte sur la table.



Fig. 3

### DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur dont les cartes ont la même couleur que celle représentée sur la carte « balle au centre » attaque en premier : il jouera avec les cartes du côté « attaque », alors que l'équipe adverse jouera avec les cartes retournées du côté « défense » (fig. 4-5).

Les joueurs ne doivent pas montrer les cartes qu'ils tiennent en main. L'équipe attaquante effectue des passes ou des tirs au but et continue de garder le ballon jusqu'à ce qu'elle marque un but ou que l'équipe adverse réussisse à intercepter une passe ou un tir.



Fig. 4



Fig. 5

## PASSES :

Le joueur attaquant abat une carte qui a un chiffre différent de celui imprimé sur la carte « balle au centre » placée sur la table (illustrant le 6). À partir de ce moment, à chaque fois que l'attaquant abat une carte, deux situations peuvent se présenter :

- si le chiffre est immédiatement proche du précédent (dans le cas du début du match, un 7 ou un 5 sont abattus), la passe a été très précise et le défenseur ne peut pas intervenir ; l'action se poursuit et l'attaquant peut jouer une autre carte.
- si le chiffre n'est pas immédiatement proche de celui sur la table (par exemple, dans le cas du début du match si un 3 ou un 9 sont abattus), le défenseur peut intercepter la passe de l'attaquant en jouant une carte ayant un chiffre compris entre les deux dernières cartes abattues par l'attaquant (dans le cas mentionné ci-dessus, les chiffres 4 et 5, ou 7 et 8 sont valables).

Une fois l'action interrompue, le défenseur devient à son tour attaquant : il retourne ses cartes et recommence à jouer en partant de la carte avec laquelle il avait réussi à intercepter l'adversaire, qui maintenant devient défenseur (fig. 6).

Attention : quand le joueur tourne ses cartes, le chiffre de départ ne sera plus celui de la défense, mais sera celui de l'attaque ; par exemple, si l'action a été interrompue en jouant le chiffre de "défense" 9, en retournant la carte le joueur devra repartir avec le chiffre "d'attaque" 3.

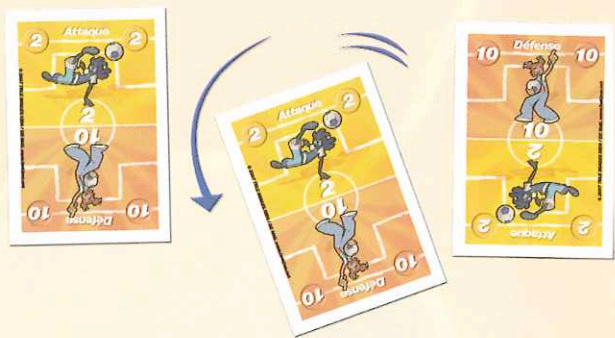


Fig. 6

## LA PIOCHE :

Après avoir abattu sa propre carte, le joueur doit en piocher une autre de son jeu de façon à en avoir toujours 5 en main.



## TIRS AU BUT :

Le joueur attaquant peut déclarer vouloir effectuer un tir au but à n'importe quel moment. Le défenseur ne peut l'arrêter qu'en jouant une carte ayant une valeur plus élevée que celle abattue par l'attaquant.

Exemple : si l'attaquant, après avoir joué la carte ayant le chiffre 7, déclare vouloir effectuer un tir au but, le défenseur ne peut empêcher le tir qu'en jouant une carte avec les chiffres 8, 9, 10 ou 11.

Si le défenseur possède une de ces cartes, l'attaquant ne pourra plus effectuer le tir au but et devra donc passer la balle à l'adversaire, qui deviendra alors attaquant et repartira en suivant les règles des passes.

Si par contre le défenseur ne possède aucune de ces cartes, l'attaquant pourra effectuer son tir au but.

Cependant, plus le chiffre sur la carte est élevé et plus il sera facile d'avoir la possibilité de marquer un but. Le 11 permet de tirer au but automatiquement.

## Préparation du tir au but :

Placer les buts et les zones de tir face à face à une distance que les adversaires auront choisie avant le début du match, selon leur habilité (fig. 7) ; positionner le ballon en plastique sur le trou de sa propre zone

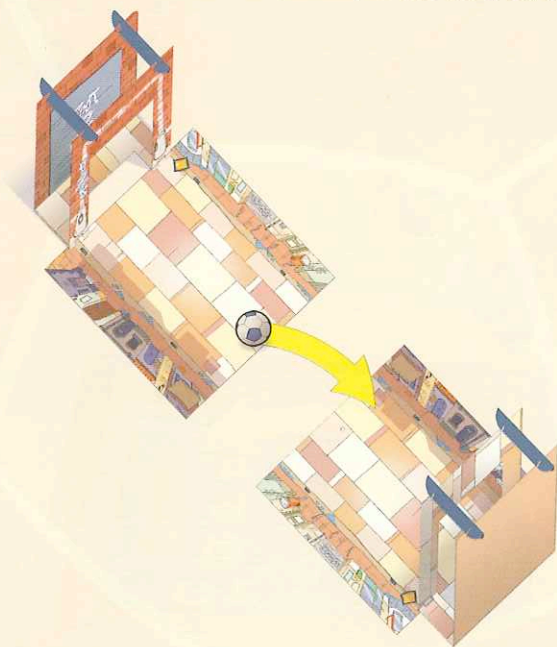


Fig. 7

de tir afin qu'il ne bouge pas (fig. 8). L'objectif du tir est de faire rentrer le ballon dans le but adverse, en le lançant avec un seul doigt (fig. 9).

Si le joueur réussit à marquer le but, son pion devra être déplacé sur la case correspondante du tableau des scores (fig. 10) et le jeu pourra reprendre en mettant une carte « balle au centre » sur la table. Le joueur qui a subi le tir au but a le droit d'attaquer en premier.

Si le joueur ne réussit pas à marquer le but, le défenseur deviendra attaquant, comme s'il avait réussi à interrompre l'action.

Dans aucun des deux cas, les cartes ne doivent être à nouveau mélangées mais les deux joueurs doivent poursuivre le jeu avec les cartes restantes.

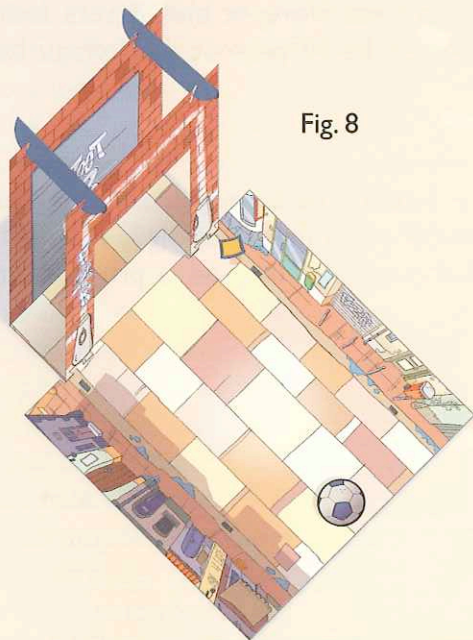


Fig. 8

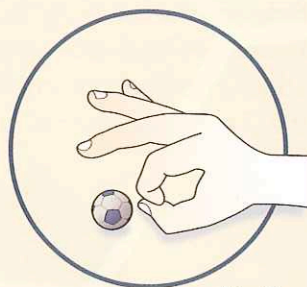


Fig. 9

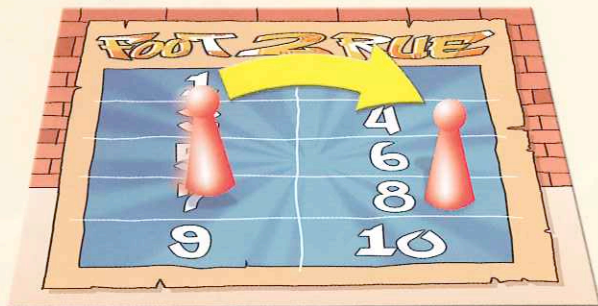


Fig. 10

### REPLACEMENTS :

Au cours du match chaque joueur peut effectuer 3 remplacements. Chaque remplacement est effectué en mettant au fond de sa pioche une de ses propres cartes et en piochant la première carte de son tas. Chaque joueur peut effectuer cette opération à n'importe quel moment du match.

### PREMIÈRE ET DEUXIÈME MI-TEMPS :

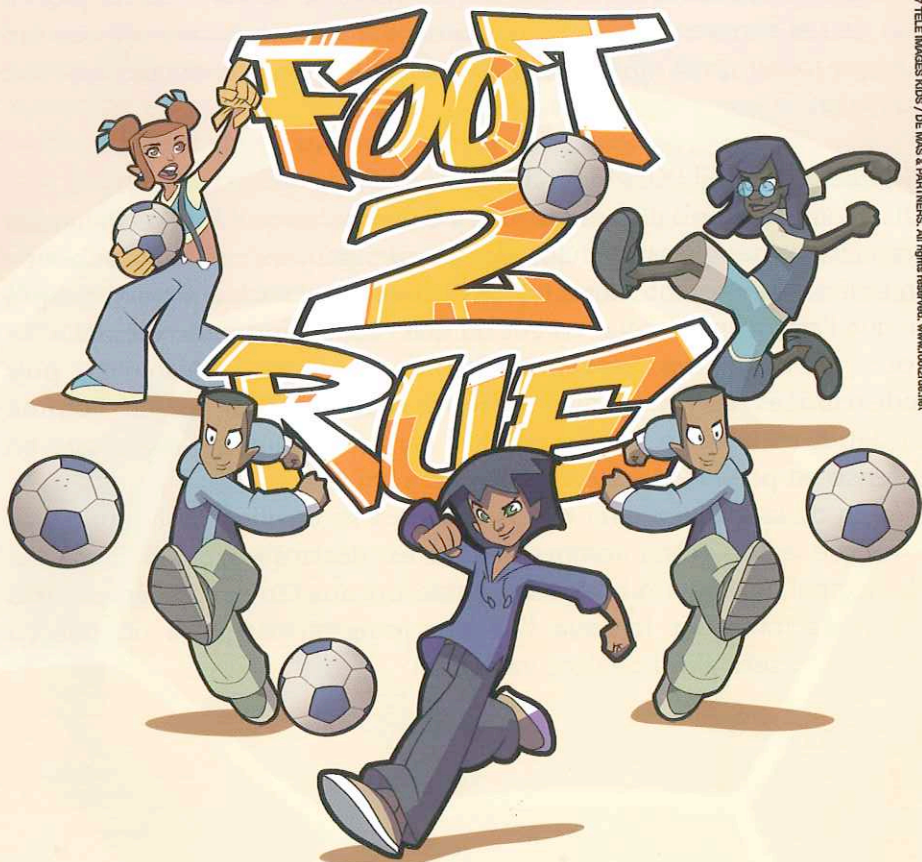
Quand un joueur n'a plus de cartes à piocher parce qu'il les a terminées, la première mi-temps est écoulée ; les joueurs peuvent poursuivre l'action en utilisant seulement les cartes qu'ils tiennent dans leurs mains jusqu'à ce que l'attaquant marque un but ou que l'action soit interrompue.

Pour la deuxième mi-temps les cartes sont mélangées, puis redistribuées et les joueurs doivent recommencer le jeu comme au début mais cette fois l'attaquant sera le joueur qui avait joué en défense en premier lors de la première mi-temps.

À la fin de la deuxième mi-temps, le match se termine et le joueur qui a marqué le plus grand nombre de buts est déclaré vainqueur. En cas de résultat nul ou d'égalité, les joueurs passeront aux temps supplémentaires qui se termineront lorsque l'un des joueurs marquera un but en premier : il sera alors déclaré vainqueur.

Bon match !





© 2007 TELE IMAGES KIDS / DE MAS.  
www.foot2rue.net

Clementoni France

Z.A.C. de la Bérangerais  
10 rue de Fionie  
44240 La Chapelle sur Erdre

Instructions à conserver

www.clementoni.fr

S92431