




Consultez le livre de règlements pour la version complète des règles.  
Questions? [info@soccertacticsWORLD.com](mailto:info@soccertacticsWORLD.com)

Traduit par Robert Aubé, Canada


 **1. Déplacement des joueurs (pions):** Les pions peuvent se déplacer en ligne droite ou en diagonale (dans n'importe quel direction). Les pions ne peuvent changer de direction qu'une seule fois durant un même mouvement. Les pions peuvent se faufiler «au travers» leurs coéquipiers, mais ils sont arrêtés par les joueurs adverses. Les pions en défense (sans numéro) ne peuvent traverser la ligne médiane.


(Règles 2)

 **2. Mouvement du ballon:** Le ballon se déplace exactement comme les pions. Le ballon peut passer « au travers » ( ou au dessus) de tous les pions, peu importe l'équipe à laquelle ils appartiennent. Lors d'un même mouvement, le ballon ne peut passer de nouveau sur une rangée ou une colonne dans laquelle il a déjà passé (aucun déplacement «étrange» du ballon n'est permis). (Règle 3)

 **3. Séquence offensive:** L'équipe en possession du ballon (**équipe à l'offensive**) roule le dé et déplace l'un de ses pions (sauf celui en possession du ballon) du nombre de case indiqué par le dé. L'équipe à l'offensive lance de nouveau le dé et avance le ballon du nombre de case indiqué par le deuxième lancé du dé:

- Si l'équipe à l'offensive peut faire une passe directe à un coéquipier, elle relance le dé et déplace le ballon de nouveau. Si elle réussit une deuxième passe directe, son tour prend fin. **L'équipe en défense** lance le dé à son tour et tente de déplacer un pion sur la case où se trouve le ballon pour en disputer le contrôle (lutte).
- Si l'équipe à l'offensive pousse le ballon sur une case libre (aucun pion sur la case), elle lance de nouveau le dé et tente de reprendre le contrôle du ballon en déplaçant un pion sur la case où se trouve le ballon. Si l'équipe à l'offensive arrive à reprendre le contrôle du ballon, l'équipe en défense roule le dé et tente de déplacer un de ses pions sur la case où se trouve le ballon afin d'en disputer le contrôle. (Règle 4)


 **4. Lutte pour le contrôle du ballon:** Dès que l'équipe en défense arrive à déplacer l'un de ses pions sur la case où se trouve le pion de l'équipe offensive en contrôle du ballon, la lutte pour le contrôle du ballon doit immédiatement être résolue. Chaque équipe lance son dé et le plus élevé prend le contrôle du ballon (en cas d'égalité, lancez les dés de nouveau). L'équipe qui a gagné la lutte et pris le contrôle du ballon débute une nouvelle séquence à l'offensive. Les pions en défense (sans numéro) obtiennent un bonus de +1 sur leur lancé de dé lors d'une lutte. Le gardien obtient quant à lui un bonus de +2. (Règle 4D)

 **5. Marquer un but:** Une passe directe faite à un coéquipier en surface de réparation est une opportunité de compter! Faites alors tourner la flèche du disque au centre du terrain. Si la flèche s'arrête sur un ballon, c'est le but! Les drapeaux rouges vous donne un coup de pied de coin (corner) et un « 1 » équivaut à un tir au but (arrêt du gardien). (Règle 5)

Si le ballon a été lancé dans la surface de réparation et que l'équipe à l'offensive en reprend le contrôle, l'équipe en défense tente alors de se rendre sur la case où se trouve le ballon afin de provoquer une lutte pour le contrôle de celui-ci. Si l'équipe à l'offensive gagne la lutte, elle obtient immédiatement un tir au but! Si c'est l'équipe en défense qui gagne le combat, elle prend alors le contrôle du ballon et débute une nouvelle **séquence offensive**.

 **6. Coup d'envoi:** Si un but est marqué, remettez les équipes en position de coup d'envoi. L'équipe qui a été victime du but effectue le coup d'envoi. (Règle 1)

Lors du début de la partie, à la mi-temps ou après un but, déplacez d'abord le ballon et tentez ensuite d'en prendre le contrôle. Un coup d'envoi est différent d'une **séquence offensive** normale.

 **7. Fautes:** Lors d'une lutte pour le contrôle du ballon, si une équipe roule un « 6 » et que l'autre équipe roule un « 1 », l'équipe qui a roulé le « 1 » a commis une faute! Un carton jaune est alors présenté au pion fautif et l'équipe qui a roulé le « 6 » se voit accorder un coup franc. Si un pion reçoit 2 cartons jaunes lors de la partie, il est expulsé de la partie et doit être placé sur la case avec son numéro sur le plateau. Les cartons jaunes et rouges sont placés près du numéro du joueur fautif dans la section «faute». (Règle 9)

**ATTENTION! Danger d'étouffement. Petites pièces.  
Non recommandé pour les enfants de moins de 3 ans.**