

Foot et dé

1. Généralités

1.1. Principes

Les règles du jeu sont inspirées de principes généraux du football. Evidemment pour des raisons de jouabilité, elles ont été simplifiées et adaptées au jeu sur plateau.

« **Foot et dé** » se joue à deux joueurs, chacun gérant une des deux équipes sur le terrain. L'équipe qui a marqué le plus de buts en fin de jeu gagne la partie.

1.2. Matériel

Chaque équipe est composée de 11 « pions-joueurs » (10 pions pour les joueurs de champ, et 1 pour le gardien, qui a une couleur différente des joueurs de champ).

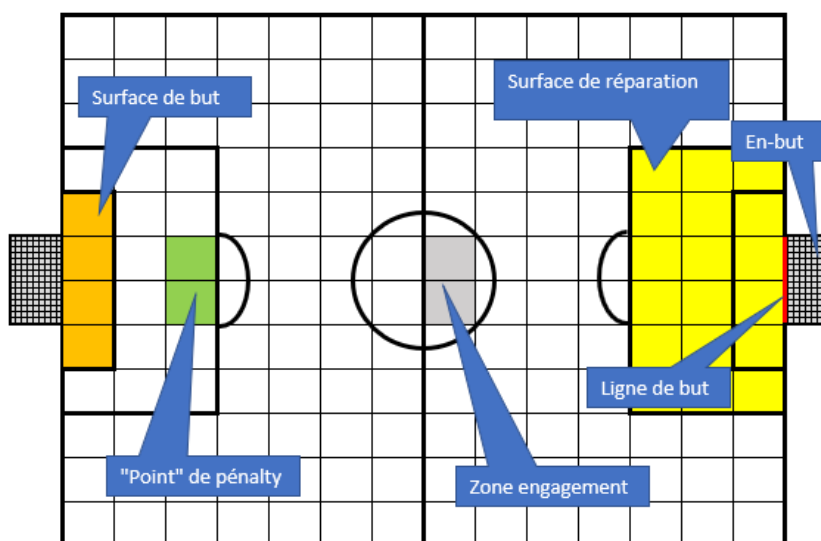
Il ne peut y avoir qu'un seul « pion-joueur » sur une case.

Un pion représente le ballon, le « pion-ballon ». Il peut être :

- seul sur une case, il est alors disponible
- en possession d'un joueur, il est alors situé dans la même case que le pion-joueur.

Un dé à 6 faces (noté 1D6) est utilisé pour le déplacement des pions joueurs et ballon.

Un terrain quadrillé de 14x12 cases



1.3. Actions de jeu

Les équipes jouent à tour de rôle, seules deux séries d'actions peuvent être faites :

1.3.1. Si **l'équipe qui joue n'est pas en possession du ballon** :

- le joueur lance 1D6 et avance un de ses pions-joueurs du nombre de cases indiquées par le dé,
- si le pion termine son déplacement sur une case occupée par le seul ballon, il en prend possession (le pion-joueur est posé dans la même case que le ballon) et il **peut** lancer une seconde fois 1D6 pour déplacer le ballon du nombre de cases indiquées par le dé.

Seule la première action de déplacement est obligatoire.

1.3.2. Sauf cas particulier de l'engagement, si un des pions de **l'équipe qui joue est en possession du ballon** :

- le joueur lance 1D6 et avance un de ses pions-joueurs (éventuellement celui qui est en possession de la balle) du nombre de cases correspondant au résultat du dé,
- le joueur relance ensuite une deuxième fois 1D6 et déplace le ballon du nombre de cases indiqués.

Ces deux actions sont obligatoires.

Dans le **cas de l'engagement** (début de période ou après un but), seule la frappe du ballon est faite : le joueur lance 1D6 et déplace le ballon du nombre de cases indiqués par le dé, ensuite c'est à l'autre équipe de jouer.

Les règles du déplacement d'un joueur sont détaillées dans le §2.

Les règles du mouvement du ballon sont détaillées dans le §3.

1.4. Durée du jeu

Les adversaires se mettent d'accord sur la durée du jeu : par exemple deux mi-temps de 15 ou 30mn.

1.5. Début de partie

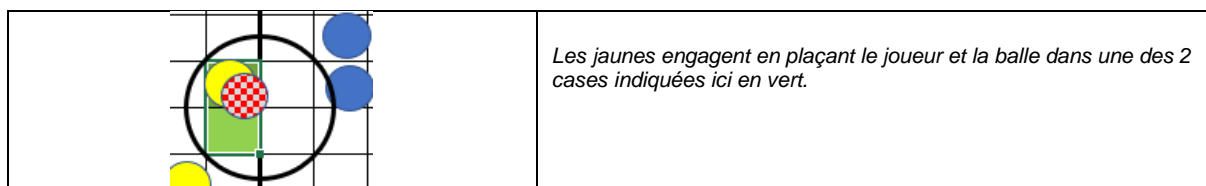
Les équipes jouent à tour de rôle ; un tirage au sort désigne l'équipe qui engage pour démarrer le match.

En début de jeu, de mi-temps ou après un but. Chaque joueur place ses 11 pions dans sa partie de terrain (sauf rond central pour qui n'engage pas).

L'équipe qui engage place un pion-joueur et le pion-ballon dans une des deux cases centrales de son côté de terrain.

Le joueur lance 1D6 et déplace la balle du chiffre indiqué.

C'est ensuite au tour de l'adversaire de jouer.



2. Déplacement d'un pion-joueur

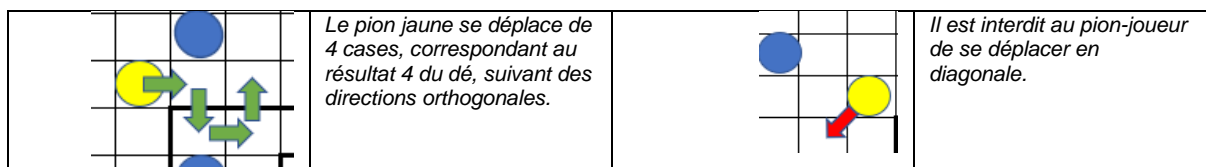
2.1. Principe

Le joueur lance 1D6 et **doit** déplacer un pion du nombre de cases correspondant au résultat du dé.

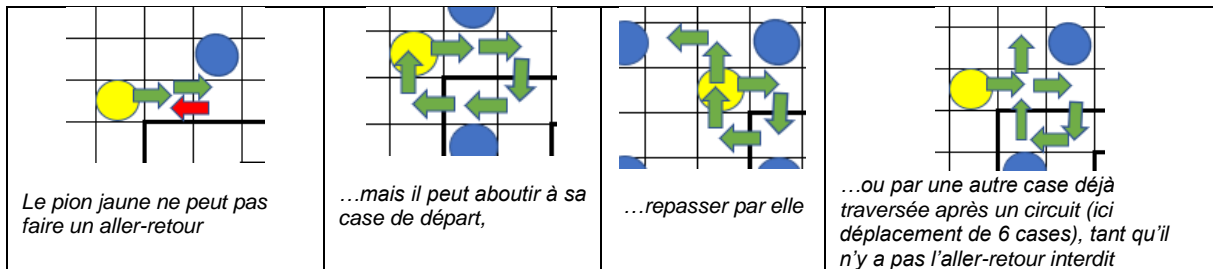
2.2. Règles de mouvement

2.2.1. Le pion-joueur est déplacé obligatoirement du nombre de cases correspondant au résultat du dé. Si le pion-joueur avancé détient la balle, le pion-balle accompagne le déplacement.

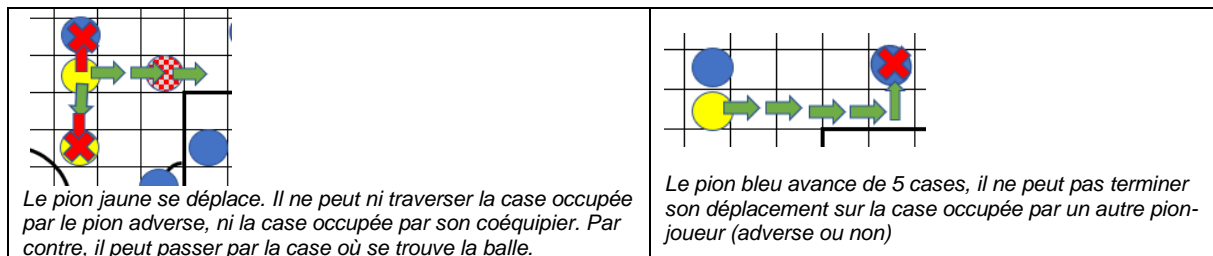
2.2.2. Le pion ne peut être déplacé qu'orthogonalement (donc uniquement entre des cases adjacentes par un côté).



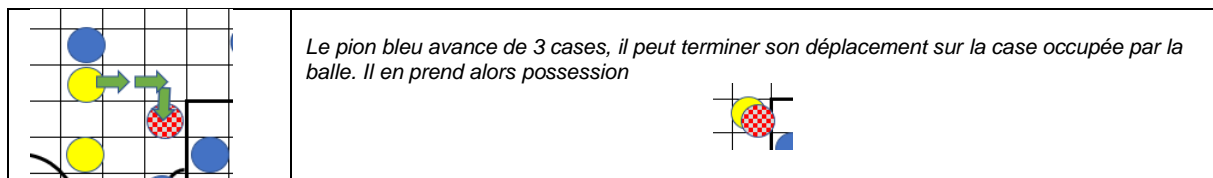
2.2.3. Un pion qui se déplace ne peut pas revenir d'une case vers la case immédiatement quittée (pas d'aller-retour entre deux cases adjacentes), mais peut revenir ou repasser sur une case traversée précédemment à la case immédiatement quittée.



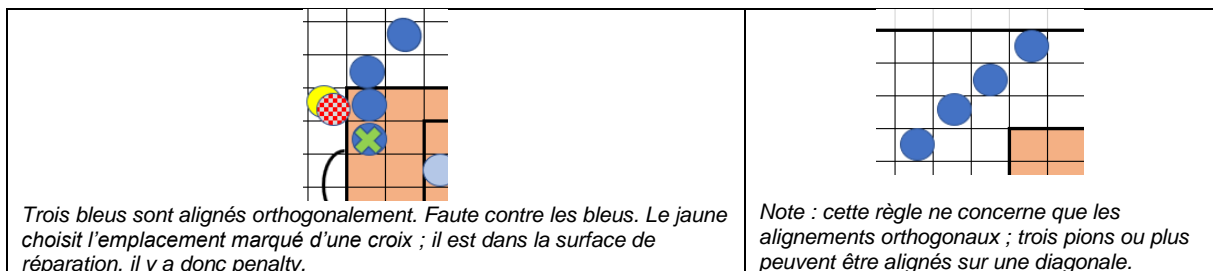
2.2.4. Un pion qui se déplace ne peut pas traverser une case occupée par un autre pion-joueur, ni y aboutir. Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion-joueur sur une case. Il peut par contre traverser la case où se trouve le ballon seul.



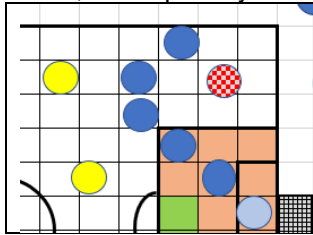
2.2.5. Un pion qui se déplace peut **terminer** son déplacement sur le pion-ballon (si ce dernier est seul sur une case, non tenu par joueur). Il prend alors « possession » du ballon (les deux pions sont placés sur la même case).



2.2.6. A l'issue du déplacement, il ne doit pas y avoir trois pions (ou plus) de la même équipe, alignés orthogonalement. Le cas échéant, un coup franc ou un penalty est accordé à l'adversaire à partir de la position d'un des pions en cause. Le joueur qui bénéficie de la faute choisit une des cases où se trouvent les 3 (ou plus) pions alignés. Si la case choisie est extérieure à la surface de réparation, le coup franc est tiré de cette case ; si la case choisie est à l'intérieur de la surface de réparation, un penalty est tiré du point de penalty (dans la pratique d'une des deux cases liées au point de penalty).



- 2.2.7. A l'issue du déplacement, la position des joueurs de l'équipe ne doit pas être telle qu'elle interdise complètement l'accès au ballon pour un pion-joueur adverse. Le cas échéant un coup franc est accordé à l'adversaire à partir de la case où se trouve le ballon, ou un penalty si le ballon est dans la surface de réparation de l'équipe en cause.



Les bleus viennent de terminer leur déplacement. Les joueurs jaunes n'ont aucune trajectoire possible pour arriver au ballon (même en plusieurs coups de dé). Faute contre les bleus ; coup franc à partir de la case où se trouve le ballon. Il y aurait eu pénalty si la balle avait été à l'intérieur de la surface de réparation bleue.

- 2.2.8. Un pion ne peut pas sortir terrain

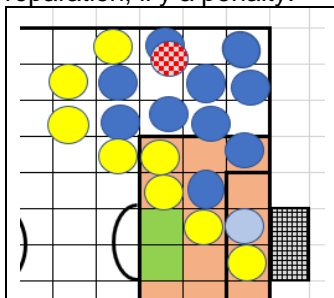
- 2.2.9. Dans foot et dé, la règle du hors-jeu n'est pas appliquée.

2.3. Déplacement impossible du joueur suite au lancer de dé

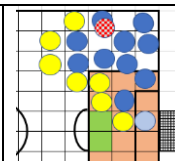
Après le lancer du dé pour un déplacement, le joueur est obligé de déplacer un pion. Il doit donc choisir un de ses pions (dont le gardien) ayant assez de champ pour effectuer le mouvement.

Dans le cas où aucun de ses pions, dont le gardien, ne peut effectuer ce déplacement dans les règles, le système de jeu considère que c'est l'adversaire qui est responsable de ce blocage et une faute est « sifflée » à son encontre. **L'équipe bloquée, dans l'impossibilité un quelconque de ses pions, bénéficie d'un coup franc.**

Le coup franc est tiré à partir de la case où se trouve le ballon. Si le ballon est dans la surface de réparation, il y a un penalty.



C'est au bleu de jouer. Le dé indique 2. Aucun joueur ne peut effectuer un tel déplacement dans les règles (rappel un aller-retour d'une case à l'autre est interdit). Un coup franc est sifflé contre les jaunes car ils bloquent complètement les pions adverses. Le coup franc sera tiré par les bleus à partir de l'emplacement de la balle.



Note : dans le cas ci-contre, il n'y a pas de blocage, car un pion bleu (le gardien peut effectuer un déplacement ci-dessus de deux).

3. Mouvement du ballon

3.1. Principe

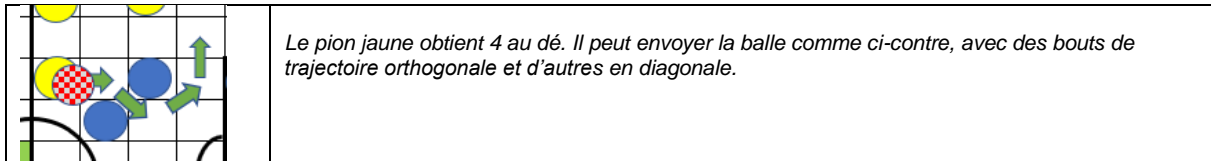
Le joueur en possession de la balle lance 1D6 et déplace le pion-ballon du nombre de cases correspondant aux points du dé.

3.2. Règles du mouvement.

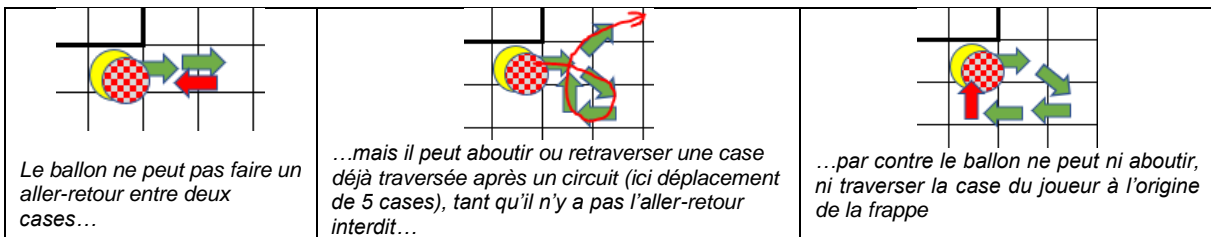


- 3.2.1. Le pion-ballon ne peut être déplacé que par un joueur qui le détient (donc si ces deux pions occupent la même case)
- 3.2.2. Le pion-balle est déplacé obligatoirement du nombre de cases indiqués par le lancer de dé (sauf si la balle arrive dans l'en-but, cf. §4.1.2.).

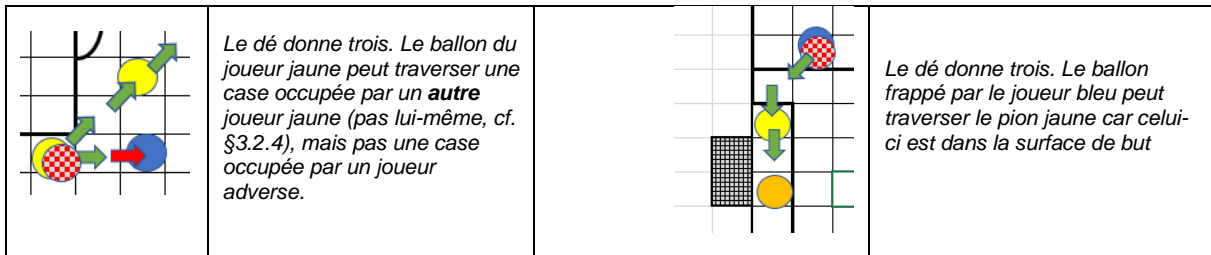
3.2.3. Contrairement au pion-joueur, le ballon peut être déplacé orthogonalement ou en diagonale (sauf entrée dans le but cf. §4.1.2.)



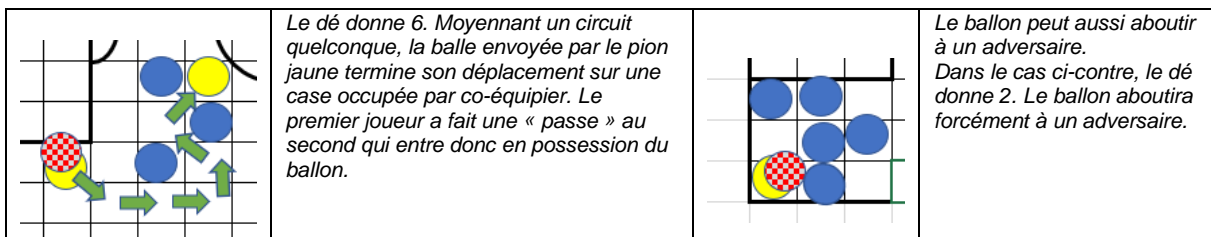
3.2.4. Le pion-ballon ne peut pas revenir d'une case vers la case immédiatement quittée (pas d'aller-retour entre deux cases), mais peut repasser sur une case traversée avant la case immédiatement quittée. Par contre, la balle ne peut pas **terminer** son déplacement sur la case du joueur qui a effectué la frappe, ni traverser cette case.



3.2.5. Le pion-ballon ne peut pas **traverser** une case occupée par un pion **adverse**, sauf s'il s'agit d'un joueur de champ placé sur la surface de but.



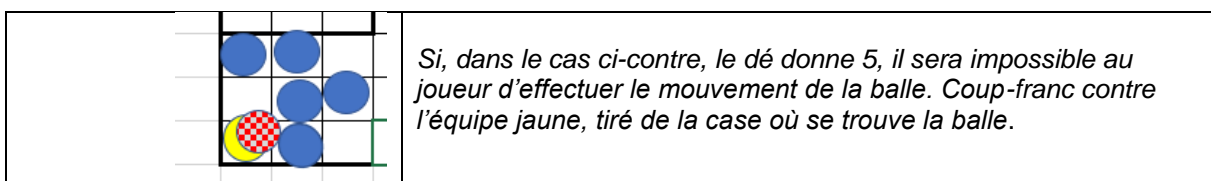
3.2.6. Le pion-ballon peut, par contre, **terminer** son déplacement sur une case occupée par un autre pion-joueur (équipier ou adversaire) ; ce dernier en prend alors possession.



3.2.7. Le pion-ballon ne peut pas sortir du terrain.

3.3. Impossibilité d'effectuer la distance de lancement demandé par le dé.

S'il est impossible au lanceur de déplacer le pion-balle du nombre de cases imposé par le dé, une faute « est sifflée » à son encontre et l'**équipe adverse bénéficie d'un coup franc** à partir de la case où se trouve le ballon, ou d'un penalty si cette case est dans la surface de réparation adverse.



4. Situations diverses

4.1. But ou arrêt du gardien

4.1.1. Principe

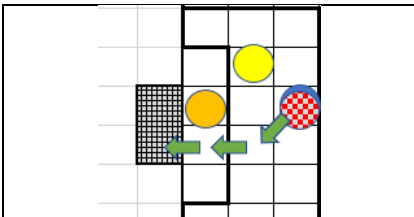
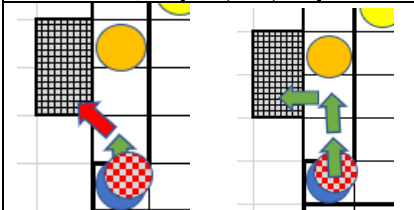
Pour qu'il y ait but, il faut

- que le ballon ait assez de « puissance » pour passer la ligne de but (cf. §4.1.2.)
- et qu'il ne soit pas arrêté par le gardien (cf. §4.1.3.).

4.1.2. Puissance du tir

Il faut que le déplacement du ballon frappé aboutisse au-delà de la ligne de but. Ainsi, si le pion-joueur qui envoie la balle se trouve à une distance de 3 cases du but, il doit au moins obtenir une valeur au lancer de dé supérieure à 3, donc 4, 5 ou 6. La trajectoire du ballon s'arrête dès qu'il a franchi la ligne de but, même si le dé indique un nombre de point plus important.

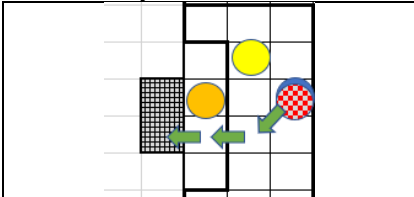
Attention, le ballon ne peut pénétrer dans le but que par une fin de trajectoire orthogonale et non diagonale.

	<p><i>Tir du joueur bleu. Si le dé donne 3, 4, 5 ou 6, il y a assez de puissance pour le but.</i></p>
	<p><i>Le ballon ne peut pas pénétrer en diagonale dans le but (flèche rouge). Ci-contre, il faut au moins 3 au lancer du dé pour une trajectoire autorisée.</i></p>

4.1.3. Arrêt du gardien

Si la puissance ci-dessus est suffisante, le gardien, uniquement s'il se trouve dans sa surface de but, lance 1D6 pour tenter de l'arrêter (sauf dans la situation du penalty).

Pour ce faire, il lui faut obtenir un chiffre inférieur à la trajectoire du ballon jusqu'au but. Dans le cas contraire, il y a but.

	<p><i>Après le tir du joueur bleu avec une puissance suffisante (3, 4, 5 ou 6 au dé), le gardien lance 1D6.</i></p> <p><i>Pour arrêter la balle et empêcher le but, il doit obtenir un chiffre inférieur à la trajectoire effective du ballon (ici 3). Il peut lancer le dé car il est dans sa surface de but.</i></p>
---	--

4.2. Renvoi du gardien

Lorsque le gardien a arrêté un tir au but (cf. §4.1.3.), il est placé avec le ballon sur une des cases de sa surface de réparation.

Deux joueurs de champ de chaque équipe peuvent être repositionnés à ce moment. Si les deux joueurs souhaitent occuper la même case lors de ce repositionnement, priorité est donnée au pion qui est dans son camp.

La partie reprend ensuite dans le cas « Si l'équipe du joueur est en possession du ballon », cf. §1.3.2.

4.3. Coup-franc

Rappel des motifs pouvant donner le bénéfice d'un coup-franc (selon la position des pions) :

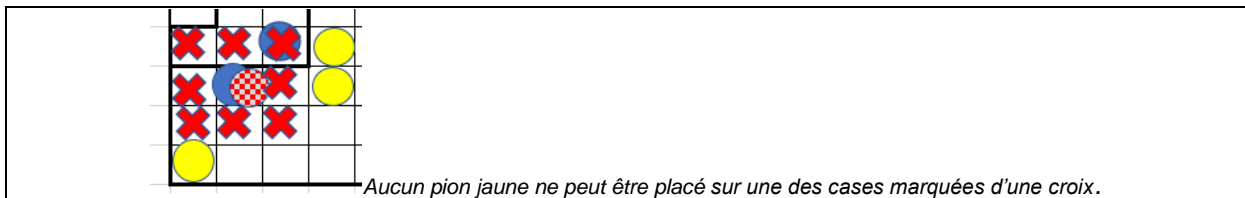
- à l'issue de la phase de déplacement, trois pions adverses (ou plus) sont alignés orthogonalement cf. §2.2.6.
- à l'issue de la phase de déplacement, la position des pions adverses enlève toute possibilité d'accès au ballon pour un de ses pions cf. §2.2.7.
- aucun de ses pions ne peut effectuer le déplacement correspondant au nombre de cases indiqué par le dé cf. §2.3. (...on considère que c'est l'adversaire qui bloque fautivement)
- l'adversaire est dans l'impossibilité de déplacer le ballon du nombre de cases indiqué par le dé cf. §3.3.

Un pion de l'équipe bénéficiaire du coup franc (le tireur) **est placé** avec le pion-ballon sur la case fonction de l'action (cf. différentes situations ci-dessus).

Chacun des joueurs peut repositionner ses pions (dont les gardiens) sur l'ensemble du terrain.

Aucun pion adverse ne doit cependant être placé sur une des cases voisines du tireur.

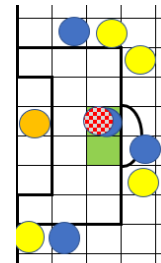
Si les deux adversaires souhaitent placer un pion sur la même case, priorité est donné au joueur qui est dans son camp.



4.4. Penalty

Les motifs pouvant donner le bénéfice d'un penalty sont les mêmes que ci-dessus pour un coup-franc. C'est la position du pion qui tranchera entre coup franc et penalty.

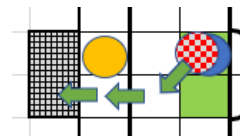
Un pion de l'équipe bénéficiaire du penalty (le tireur) **est placé** avec le pion-ballon sur une des deux cases liées au pénalty (au choix du tireur).



Une fois ce choix fait, chacun des joueurs peut repositionner ses pions (dont les gardiens) sur l'ensemble du terrain, à l'exception de la surface de réparation où a lieu le tir, dans laquelle, il ne doit y avoir que le gardien défenseur et le tireur.

Si les deux adversaires souhaitent placer un pion sur la même case, priorité est donné au joueur qui est dans son camp.

Pour qu'il y ait but, le tireur doit obtenir au moins 3 au dé. Contrairement au cas général, le gardien ne lance pas 1D6 pour valider ou non le but. Si le ballon ne pénètre pas dans l'en-but (manque de puissance), le gardien récupère la balle (cf. 4.2.)



4.5. Remise en jeu après but.

Même principe que pour l'engagement de début de partie §1.5. L'équipe qui a encaissé un but, engage.