

Sport game

FOOTBALL

RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 7 séries de 50 cartes classées par thème
- 6 cartons bleus
- 6 figurines
- 1 bloc de licences

BUT DU JEU

Le but du jeu est de devenir **CHAMPION DU MONDE**.
Pour y parvenir, vous devrez répondre correctement
à **au moins 3 questions par niveau**.

6 niveaux successifs composent le jeu, à savoir :

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 1/ AMATEURS | 4/ COUPES EN EUROPE |
| 2/ CHAMPIONNATS DE FRANCE | 5/ ÉQUIPES DE FRANCE |
| 3/ COUPES EN FRANCE | 6/ COUPES DU MONDE |

Un thème appelé «**PAPINADES**» contient des questions plus ludiques qui permettent de progresser dans le jeu quel que soit le niveau où vous vous situez.

1 / PRÉPAREZ LE TERRAIN...

Placez les 7 paquets de cartes (7 séries de 50 cartes classées par niveaux) dans les espaces prévus. Chaque joueur choisit une figurine qu'il place sur une case «DÉPART» du plateau de jeu. Les joueurs lancent le dé : celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie. Il lance alors le dé et répond à la question «AMATEURS» qui lui est posée (voir le rôle du dé ci-dessous).

2 / LE RÔLE DU DÉ

Le dé joue un rôle différent selon le niveau où vous vous situez.

1^{er} cas : Niveaux **AMATEURS** et **COUPES DU MONDE**

Vous avancez d'une case par bonne réponse. Le dé détermine uniquement le numéro de la question à poser.

Exemple: Vous êtes au niveau «AMATEURS» et faites 2 avec le dé.

On vous pose la question n° 2 sur une carte du niveau «AMATEURS». Si vous répondez correctement, vous avancez d'une case sur le plateau de jeu et relancez le dé afin de déterminer le numéro de la question suivante. Sinon c'est au joueur suivant de lancer le dé.

2^e cas : Niveaux **CHAMPIONNATS DE FRANCE, COUPES EN FRANCE, COUPES EN EUROPE** et **ÉQUIPES DE FRANCE**

Vous lancez le dé et avancez selon le chiffre obtenu. Ce dernier désigne également le numéro de la question à poser.

Exemple: Vous êtes au niveau «ÉQUIPES DE FRANCE». Vous faites 5 avec le dé : vous avancez alors de 5 cases sur le plateau de jeu. Si vous tombez sur une case question, on vous pose la question n°5 d'une carte du niveau «ÉQUIPES DE FRANCE». Si vous répondez correctement, vous relancez le dé. Sinon c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Dans tous les cas, vous gardez la main et rejouez tant que vous répondez correctement aux questions qui vous sont posées. Lorsque votre réponse est fautive, c'est au joueur suivant de lancer le dé. N'importe quel joueur autre que vous peut poser les questions.

3 / OBTENEZ VOTRE LICENCE

La licence de jeu individuelle est un véritable tableau de bord. Chaque joueur devra cocher les «espaces» ou «marques» de sa licence pour visualiser l'état d'avancement de sa partie : y figurent votre nom, votre niveau et vos cartons «CONTRÔLE». Pour obtenir votre licence, vous devez répondre correctement à 3 questions issues de la série «AMATEURS».

A chaque bonne réponse, vous avancez votre figurine sur la case suivante du plateau de jeu, jusqu'à la positionner sur la case «LICENCE OK», une fois les 3 bonnes réponses données.

4 / ÉVOLUEZ SUR LE CIRCUIT

Vous évoluez désormais sur le circuit dans le sens des flèches figurant sur le plateau.

Vous devez répondre aux questions qui vous sont posées, en fonction du niveau où vous vous situez, soit dans l'ordre : «CHAMPIONNATS DE FRANCE», «COUPES EN FRANCE», «COUPES EN EUROPE» et enfin «ÉQUIPES DE FRANCE».

Notez chaque bonne réponse sur votre licence en cochant un des espaces prévus à cet effet.

Lorsque les 3 espaces d'un niveau sont cochés, vous passez au niveau supérieur, et ainsi de suite jusqu'au niveau «ÉQUIPES DE FRANCE» inclus.

5/ MAIS ATTENTION, DES CASES SPÉCIFIQUES JALONNENT LE PARCOURS !

■ Cases «Carton Jaune» et «Carton Rouge»

Quand vous tombez sur une case «CARTON JAUNE» ou «CARTON ROUGE», vous passez alors automatiquement la main au joueur suivant et effacez, sur votre licence, votre dernière marque pour un carton jaune, et vos deux dernières marques pour un carton rouge.

■ Case «Contrôle»

Si vous tombez sur la case «CONTRÔLE», vous êtes considéré comme dopé. Automatiquement rétrogradé d'un niveau, vous passez la main et corrigez votre licence en conséquence.

Exemple: Si vous êtes à 2 bonnes réponses au niveau «COUPES EN FRANCE», vous redescendez au niveau «CHAMPIONNATS DE FRANCE», toujours avec 2 bonnes réponses.

Chaque fois que vous tombez sur la case «CONTRÔLE», cochez un des espaces prévus en bas de votre licence. Si, au cours de la partie, vous tombez 3 fois sur la case «CONTRÔLE», vous êtes automatiquement renvoyé à la case «DÉPART», niveau «AMATEURS». Vous devrez à nouveau obtenir votre licence (à moins de détenir deux cartons bleus, voir ci-dessous).

■ Cases «Carton Bleu»

Quand vous tombez sur une case «CARTON BLEU», vous recevez un vrai carton qui vous servira à annuler un carton jaune ou un carton rouge que vous pourriez recevoir ultérieurement.

Détenir deux cartons bleus vous permet même d'éviter la rétrogradation au niveau «AMATEURS» si vous tombez une troisième fois sur la case «CONTRÔLE». Dans ce cas, ne cochez pas la troisième marque «CONTRÔLE» sur votre licence, et rendez vos deux cartons bleus.

■ Cases «Licence OK»

Une fois sur le circuit, lorsque vous tombez sur une case «LICENCE OK», vous gardez la main et relancez le dé. Cette case est neutre.

■ Cases «Duel»

Quand vous tombez sur une case «DUEL», vous choisissez un adversaire qui est sur le circuit, quel que soit son niveau. Il est interdit de provoquer un joueur des niveaux «AMATEURS» et «COUPES DU MONDE».

a) Cas d'une partie à plus de deux joueurs

Un troisième joueur, appelé pour l'occasion «l'Arbitre», tire une carte au hasard dans l'un des 7 niveaux du jeu. C'est le dé qui détermine le numéro de la question à poser par «l'Arbitre».

Le gagnant des deux duellistes est celui qui répond correctement et le plus rapidement à la question posée. S'il n'y a pas de bonne réponse, «l'Arbitre» pose une autre question de la même carte jusqu'à ce que l'un des 2 joueurs en duel réponde correctement. Si les deux joueurs ne répondent correctement à aucune des 6 questions figurant sur la carte, le résultat est nul et les joueurs se départagent en lançant le dé : le chiffre le plus élevé désigne le gagnant.

b) Cas d'une partie à deux joueurs

Les deux joueurs s'affrontent en se posant successivement les 6 questions d'une carte tirée au hasard dans l'un des 7 niveaux du jeu. Le gagnant du duel est le joueur qui répond au plus grand nombre de questions. Si le résultat est nul, les joueurs se départagent en lançant le dé : le chiffre le plus élevé désigne le gagnant.

Le gagnant garde la main ou la prend s'il ne l'avait pas au moment du duel et coche sur sa licence un espace du niveau où il se situe. Le perdant, lui, efface sa dernière marque.



■ Cases «Papinades»

Quand vous tombez sur une case «Papinades 9», vous devez répondre à une question originale : certaines concernent bien sûr la carrière ou la vie de Jean-Pierre PAPIN.

Vous gardez la main en cas de réponse juste et cochez une case sur votre licence, quel que soit le niveau où vous vous situez... merci JPP !

En cas de mauvaise réponse, vous perdez la main.

6/ REMPORTEZ LA COUPE DU MONDE !

Lorsque vous atteignez le niveau «ÉQUIPES DE FRANCE» et que les 3 espaces correspondant de votre licence sont cochés, vous devez réussir à vous placer, toujours à l'aide du dé, sur une case où figure l'inscription : «EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE!».

Si vous cochez votre troisième marque du niveau «ÉQUIPES DE FRANCE» alors que vous êtes déjà sur une case où figure cette inscription, bien joué ! Vous êtes positionné pour vous attaquer directement à la Coupe du Monde.

Sinon, lancez le dé et jouez normalement jusqu'à passer par une case «EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE!» où vous vous arrêtez, quel que soit le chiffre indiqué par le dé. Avant d'y parvenir, le niveau des questions auxquelles vous aurez à répondre sera déterminé par vos adversaires.

C'est le dé qui déterminera le numéro de la question à poser.

Avant de répondre à une première question «COUPES DU MONDE», placez votre figurine sur la première case d'une des rampes d'accès menant au titre de Champion du Monde. Tant que vous répondez correctement, vous gardez la main et relancez le dé pour déterminer le numéro de la question suivante.

Plusieurs joueurs peuvent utiliser la même rampe d'accès. Il est impossible de reculer sur cette rampe.

A chaque bonne réponse, vous progressez sur les cases du plateau «1-0», «2-0» et «3-0».

Vous êtes le premier à donner 3 bonnes réponses du niveau «COUPES DU MONDE» ? ...CHAMPION DU MONDE !

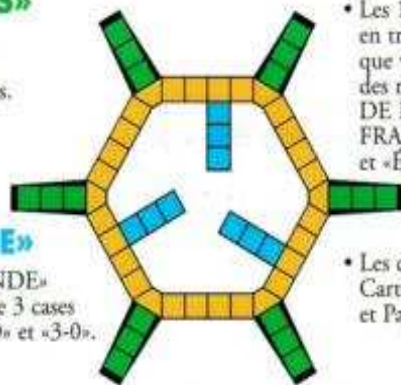
TOUT SUR LE PLATEAU DE JEU

RAMPES «AMATEURS»

- Le niveau «AMATEURS» est symbolisé par les 6 rampes de 3 cases placées devant les ballons.

RAMPES «COUPES DU MONDE»

- Le niveau «COUPES DU MONDE» est symbolisé par les 3 rampes de 3 cases où figurent les scores «1-0», «2-0» et «3-0».



LE CIRCUIT contient :

- Les 12 cases où figurent des supporters en tribune : c'est sur toutes ces cases que vous seront posées les questions des niveaux «CHAMPIONNATS DE FRANCE», «COUPES EN FRANCE», «COUPES EN EUROPE» et «ÉQUIPES DE FRANCE».

- Les cases spécifiques : Cartons, Contrôle, Duel, Licence OK et Papinades.



Marque et modèle déposés : J3P. © J3P 2001. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro SAS.

Code 05230101