

PRÉSENTATION DU JEU

OBJET DU JEU

- GENERATION FOOT associe 2 modes de jeu :
 - Un jeu de quizz (1000 questions de "loisirs & culture" et 1000 questions sur "le monde du football" dont un grand nombre sur la Coupe du Monde - France 98.)
 - Un jeu dynamique suggérant un tir au but impliquant 2 adversaires - l'un faisant office de buteur, l'autre de gardien de but. Son rôle est de valider ou d'invalider une série de bonnes réponses.

COMPOSITION DU JEU

La boîte de GENERATION FOOT contient :

- 1 plateau composé de 4 bases-joueurs avec perforations pour placement de la cage de but
- 1 petite boîte "quizz" contenant 504 cartes :
 - 440 cartes "standards" : fond vert et jaune
 - 60 cartes "rouges" : fond vert et jaune + réponses sur fond rouge.Ces cartes sont imprimées R°V°. Sur chaque face, 2 questions à 4 choix de réponses : 1 question "loisirs & culture" et 1 question "football". La bonne réponse à une question est repérée visuellement par un petit ballon.
 - 4 cartons rouges.
- 1 cage de but mobile
- 1 sachet contenant :
 - 4 pions-tireurs
 - 1 pion-goal
 - 1 dé à 6 faces spécifiques
 - 2 petits ballons identiques (1 en réserve en cas de perte)
- 1 planche d'autocollants prédécoupés avec notice incorporée pour habillage des pions
- 1 carnet de 25 feuilles de score (scoreur)
- 1 feuillet règles de jeu.

RÈGLES DU JEU

A. NOMBRE DE JOUEURS

• GENERATION FOOT se joue idéalement à partir de 10 ans à 2 ou 4 joueurs. Il peut néanmoins se jouer à plus de 4 joueurs en composant des équipes. (*par ex. : 2 par équipe*)

B. PRINCIPE DU JEU

Chaque participant joue sur une base-joueur qui lui est propre. Celle-ci comprend successivement une case "départ", 3 cases numérotées de 1 à 3 et enfin, un point blanc dit "point penalty". Les 4 bases-joueurs sont disposées sur le plateau de telle manière qu'elles se font face 2 à 2.

Reposant sur l'esprit d'une partie de football, le joueur fait progresser son "pion-tireur" vers le but adverse en répondant correctement à une série de questions posées par son adversaire direct (face à lui). Après chaque bonne réponse, le joueur fait avancer son "pion-tireur" d'une case dans le sens des numéros croissants, rapprochant ainsi physiquement ce dernier du "point-penalty". L'idéal est de placer son "pion-tireur" sur celui-ci en répondant correctement à la série de questions nécessaire pour y parvenir.

Si après une bonne réponse, le "pion-tireur" est positionné sur 1 des 3 cases numérotées, le joueur a le choix :

- de tenter de se rapprocher encore du but adverse en répondant correctement à une nouvelle question posée par son adversaire direct ;
- de tirer au but, c'est-à-dire essayer de marquer un but en plaçant la balle sur la case où se trouve son "pion-tireur" puis en la projetant à l'aide de celui-ci dans la cage de but gardée par son adversaire direct. Le joueur peut donc prendre des risques et tenter un tir lointain... comme

au football! Son adversaire placé en face devra, quant à lui, essayer d'arrêter le tir. Il fait office de gardien de but. Au moment du tir, il utilise le "pion-goal" comme rempart. (Voir au verso : Le tir au but).

Si le joueur a réussi à placer son "pion-tireur" sur le "point-penalty", il ne peut plus progresser et doit impérativement tirer au but.

Le joueur passe la main dans 3 cas :

- Lancer du dé sur la face "rouge" (voir utilisation du dé).
- Réponse fautive à une question, le "pion-tireur" restant sur la case.
- Après le tir - victorieux ou non -, à partir d'une case numérotée ou du "point-penalty", le "pion-tireur" devant alors être replacé à nouveau sur la case "départ" de sa base.

C. BUT DU JEU

Comme au football, marquer plus de buts que ses adversaires.

D. COMMENT JOUER

• Avant le début de partie

Convention 1 : En premier lieu, un arbitre doit être désigné ou tiré au sort. Il devra tenir à jour le scoreur en indiquant l'évolution du score de chaque joueur ainsi que le nombre de tours joués.

Convention 2 : Avant le début de la partie, attribution d'un pion-tireur à chaque joueur (ou équipe) :

- à 2 joueurs (ou équipes) : choisir 2 pions-tireurs respectivement des mêmes couleurs que celles de 2 bases-joueurs se faisant face sur le plateau.
- à 4 joueurs (ou équipes) : tirage au sort intégral.

Convention 3 : Une fois l'attribution des pions-tireurs effectuée, chaque joueur prend place devant la base-joueur de la même couleur que son pion et place ce dernier sur la case "départ" de sa base.

Convention 4 : Lorsque l'on joue à 2 ou 4 joueurs (ou équipes), chacun d'entre eux a en face de lui un autre joueur (ou équipe). Tout le long de la partie, ces 2 joueurs (ou équipes) seront des adversaires directs : l'un sera le poseur de questions et le gardien de but de l'autre et réciproquement.

Convention 5 : Une partie se joue sur 9 tours révolus. le passage de main se faisant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Convention 6 : Chaque fois que le joueur désigné arbitre a la main, un nouveau tour commence. La partie se finit à la fin du 9^e tour lorsque le joueur situé immédiatement sur la gauche du joueur-arbitre perd la main.

• Début de partie

- Le joueur désigné "arbitre" débute la partie.
- Son adversaire direct place la cage de but sur le plateau. (Voir au verso : Le tir au but)
- Le joueur lance le dé sur le plateau.

Utilisation du dé

4 cas sont possibles :

1^{er} cas : la face du dé est **verte** : le joueur doit répondre à une question "football".

2^e cas : la face du dé est **jaune** : le joueur doit répondre à une question "loisirs & culture".

3^e cas : la face du dé est **verte et jaune**, le joueur indique oralement son choix de répondre à une question "football" ou à une question "loisirs & culture".

4^e cas : la face du dé est **rouge** : le joueur passe son tour.

• Dans les 3 premiers cas, son adversaire direct prend la 1^{re} carte du sabot du quizz, **indique oralement** si celle-ci est une carte "standard" ou une carte "rouge", puis pose selon le cas une question "football" (question sur fond vert) ou "loisirs & culture" (question sur fond jaune).

• Il lit à haute voix l'intitulé de la rubrique (Littérature, Coupe du Monde France 98, ...) puis la question et les 4 réponses possibles.

• Le joueur répond oralement en choisissant une des 4 réponses proposées.

- 2 cas sont possibles :

1er cas : la réponse est fausse. Il a donné une des trois réponses autres que celle repérée par le ballon sur la carte.

- Si la carte tirée est une carte "standard", il passe la main, c'est au joueur immédiatement placé sur sa droite de jouer.

- Si la carte tirée est une carte "rouge", l'arbitre donne un carton rouge au joueur qui le placera sur l'aire du jeu près de sa base-joueur à la vue de tous ses adversaires. Il passe la main, c'est au joueur immédiatement placé sur sa droite de jouer, il ne jouera pas le tour suivant et doit placer ou laisser (s'il y est déjà) son "pion-tireur" sur la case "départ" de sa base-joueur. La sanction effectuée, il remettra son carton rouge à l'arbitre avant de rejouer.

2e cas : la réponse est juste. Le joueur a donné la même réponse que celle repérée par le ballon sur la carte. Il place alors son "pion-tireur" sur la case suivante de sa base et choisit soit de tirer au but, soit de répondre à une nouvelle question pour tenter de se rapprocher d'une case. Il indique son choix oralement aux autres joueurs.

Choix : tirer au but

Le joueur ôte son "pion-tireur" de la case où il se trouve et y place en son centre le petit ballon, puis en utilisant son "pion-tireur" à la manière d'un petit maillet, il effectue son tir que son adversaire direct placé en face de lui tente d'arrêter. (Voir Le tir au but)

Qu'il marque ou non, le joueur perd la main et doit placer son "pion-tireur" à nouveau sur la case départ de sa base. En cas de tir victorieux, l'arbitre l'indique sur le scoreur.

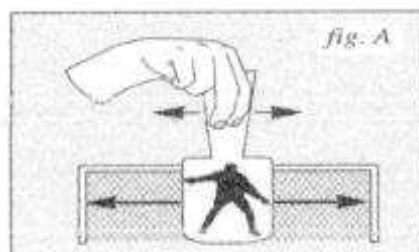
Le tir au but

1. - Placement de la cage sur le plateau

Lors d'un tir au but, le joueur dont la base-joueur est en vis-à-vis de celle du tireur place la cage de but sur le plateau face à ce dernier, en mettant les picots dans les trous situés de part et d'autre de sa ligne blanche (ligne de but). La cage est ainsi solidaire du plateau et le tir au but peut s'effectuer

2. - Le gardien de but

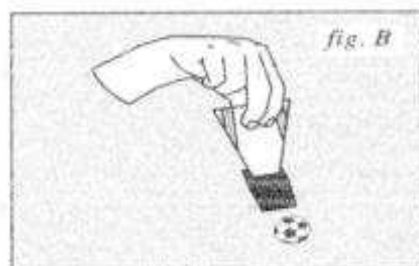
C'est le joueur placé en face du buteur qui fait office de gardien de but. Il prend le "pion-goal" qu'il positionne devant la cage de but et s'en sert pour faire obstacle à la balle lors du tir. (Voir fig. A).



3. - Le buteur

En fonction du gain de progression du "pion-tireur" sur sa "base-joueur", le joueur, ayant choisi de tirer ("pion-tireur" sur les cases numérotées) ou devant impérativement tirer ("pion-tireur" parvenu sur le "point-penalty"), positionne la balle en lieu et place de son "pion-tireur" sur le centre de la case, ou selon, sur le "point-penalty".

Pour effectuer le tir, il manie alors son "pion-tireur" comme un petit maillet et frappe la balle en direction de la cage de but. (Voir fig. B).



Important : Le tireur doit attendre que le gardien de but dise "prêt" avant de déclencher le tir.

Lors de la toute première partie, prière de bien suivre les indications pour l'ba

© Éditeur : J'M JEUX - 5 bis, rue Castéjà 921

Pour passer commande ou pour toutes informati
adrez votre correspondance à J'M JEUX - BP 3 - 92101 BOULOGNE

Choix : répondre à une nouvelle question

Le joueur lance à nouveau le dé.

Son adversaire direct replace dans le sabot la carte à l'opposé du côté où il l'a retirée, prend une nouvelle carte, lui indique son type ("standard" ou "rouge") et lui pose une question "football" ou "loisirs & culture" selon le verdict du dé.

En cas de mauvaise réponse, le "pion-tireur" reste sur sa case et le joueur passe la main.

En cas de nouvelle bonne réponse, le "pion-tireur" progresse d'une case, et le joueur a toujours le choix de tirer ou de continuer sa progression jusqu'à mettre en position son "pion-tireur" sur le "point-penalty" en position idéale de tir. Il ne peut plus progresser et doit obligatoirement tirer au but.

• Fin de partie

Le vainqueur est le joueur (ou équipe) qui a marqué le plus de buts.

En cas d'égalité, pas de "but en or", mais une séance de tirs au but doit départager les joueurs ex æquo. Chacun d'entre eux effectuant 5 tirs - 1 tir à tour de rôle -.

- Égalité entre 2 joueurs : l'un est le gardien de but de l'autre et réciproquement.
- Égalité entre 3 joueurs et plus : entre les joueurs concernés, le gardien de but est le joueur placé immédiatement à droite du tireur. À l'issue de la séance de tirs, celui qui a marqué le plus de buts est déclaré vainqueur.

Si des joueurs sont encore à égalité, on applique le verdict de la "mort subite" : chaque joueur tirant à tour de rôle, le premier ne marquant pas a perdu.

Comment utiliser le scoreur

4 colonnes "nation" : 1 par "base-joueur".

Lors d'un tour, le joueur n'a la main qu'une fois. Il marque un but ou non. S'il marque, le joueur désigné "arbitre" l'indique en inscrivant une croix (ou le chiffre 1) dans sa colonne. S'il ne marque pas, l'arbitre l'indique par un trait horizontal (ou le chiffre 0).

Nom :
En début de partie, l'arbitre écrit le nom ou pseudo de chacun des joueurs dans leurs colonnes respectives.

Score final :
À l'issue du 9e tour, l'arbitre totalise et inscrit le nombre de croix (ou de chiffre 1).

	France	Bésil	Croatie	Pays-Bas	SCOREUR
NOM	Seja	Papy	Paul	Anne	
GENERATION	—	X	—	—	1
FOOT	X	—	—	X	2
	—	—	—	X	3
	—	—	X	—	4
	X	X	—	—	5
	X	—	—	X	6
	X	—	—	—	7
	—	—	X	X	8
	X	X	—	—	9
SCORE FINAL	5	3	2	4	SCORE FINAL
CLASSÉ FINAL	1 ^{er}	3 ^e	4 ^e	2 ^e	CLASSÉ FINAL

Colonne de décompte des tours :
Au début de chaque tour, l'arbitre coche d'un trait le numéro du tour. Lorsqu'il cochera le 9e tour, la partie se finira après que le dernier joueur a joué.

Classement final :
Le premier est le joueur qui a marqué le plus de but, et ainsi de suite. En cas d'égalité : séance de tirs au but (voir plus haut : fin de partie). L'arbitre l'entérine en l'inscrivant.

illage des "pions-tireurs" et du "pion-goal". (Voir planche d'autocollants).

) Boulogne-Billancourt. - Fabriqué en France.

is (promotions du moment, nouveautés, etc.) :

DEDEX ou connectez-vous à notre site WEB : www.generationfoot.com.