

98



Foot cap's

Et

2016



Damier Foot

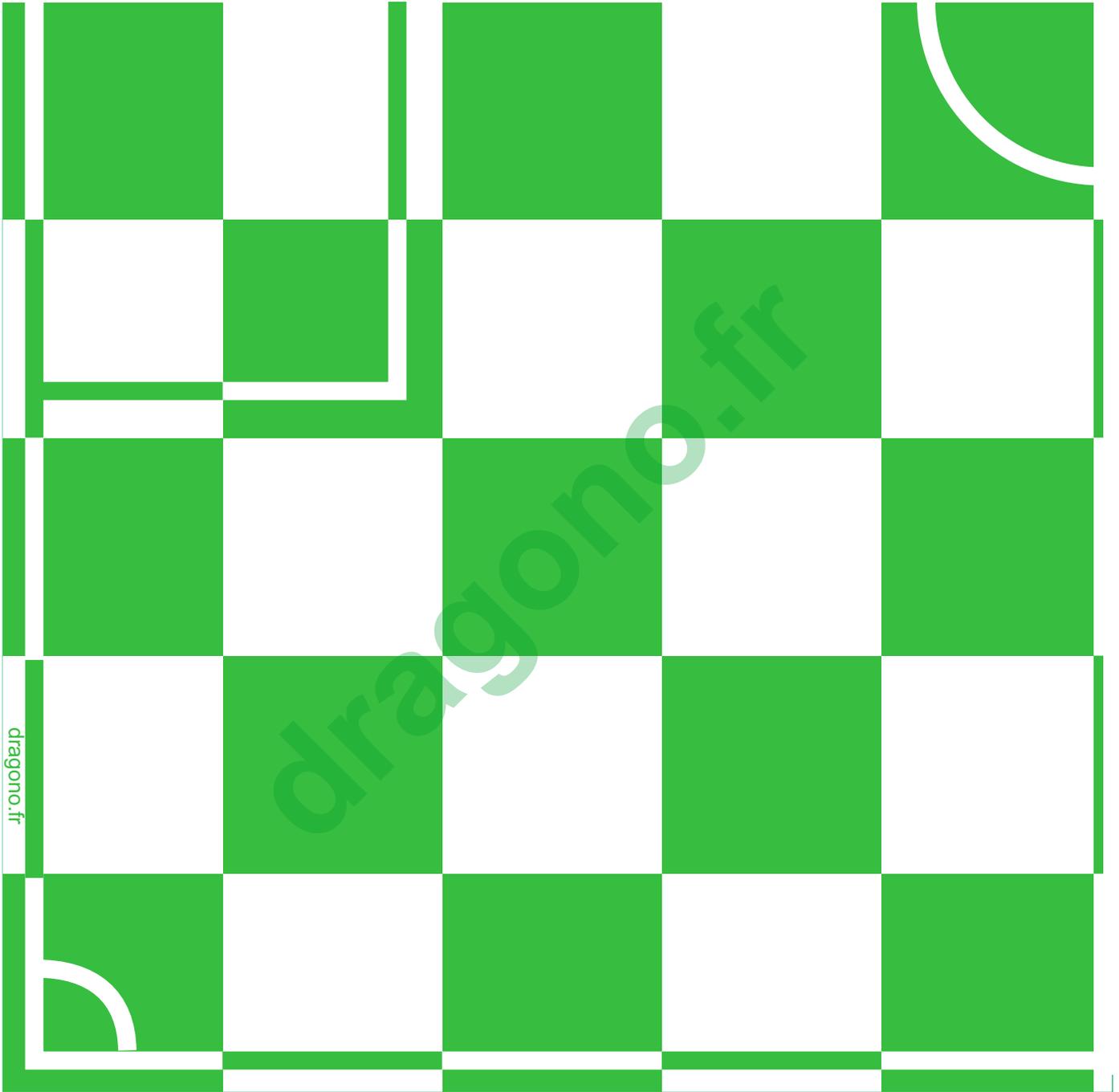
Vous venez de télécharger les jeux Foot cap's et Damier Foot.

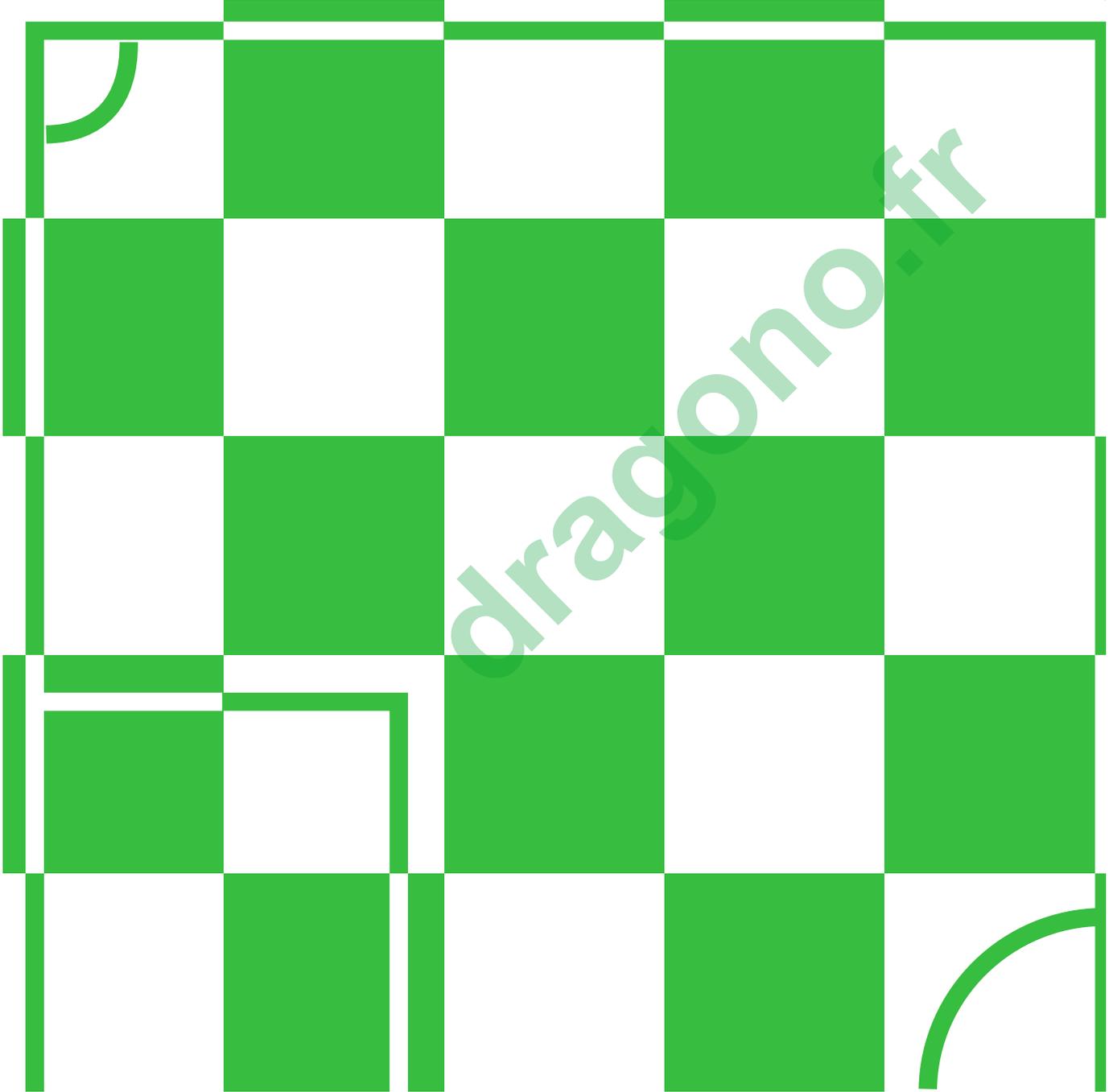
Pour jouer au **Damier Foot** vous devrez imprimer les 4 pages du damier, 2 équipes que vous choisirez et les règles du jeu.

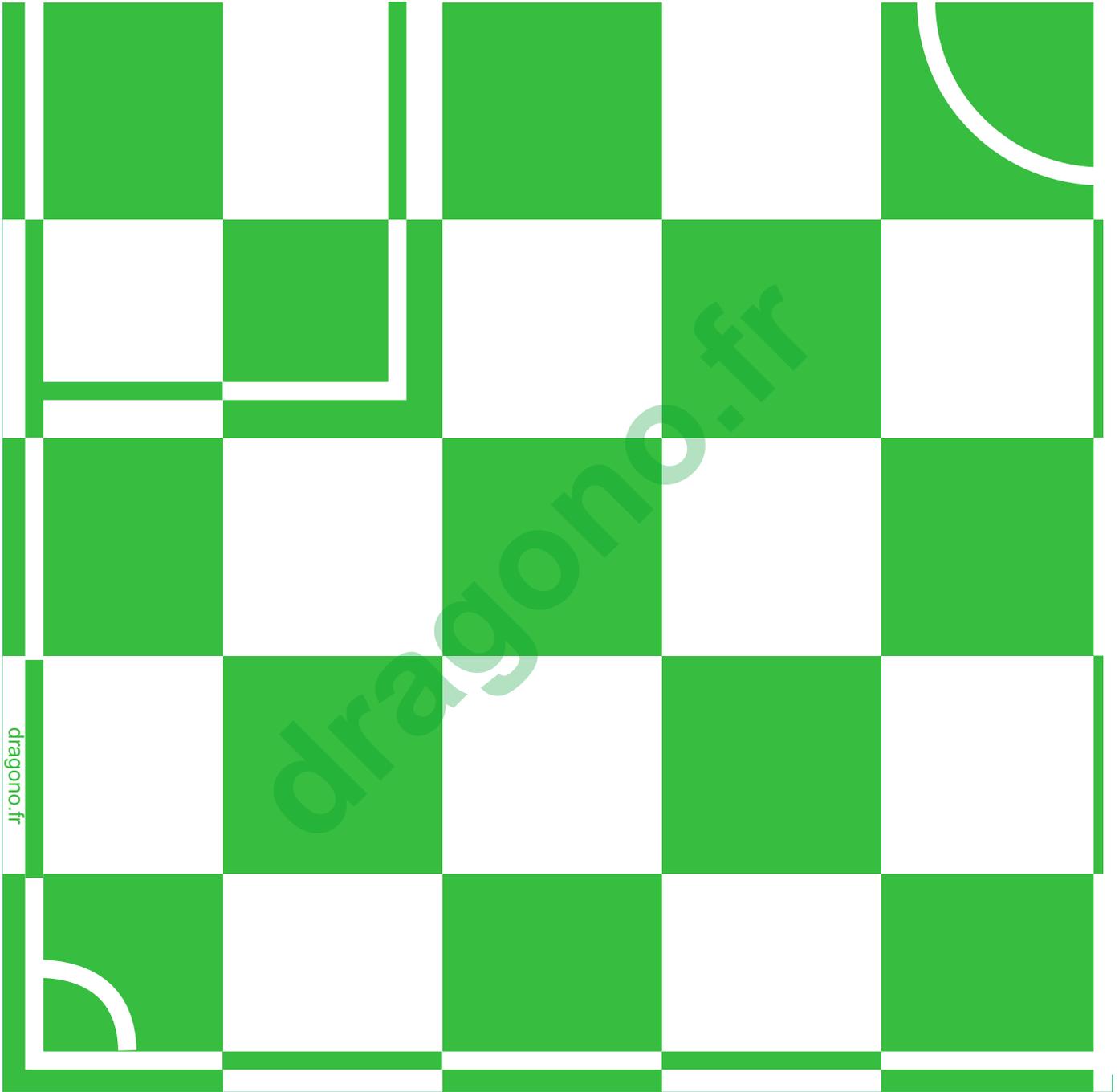
Si vous souhaitez uniquement jouer au **Foot cap's**, n'imprimez que 2 équipes et les règles du jeu.

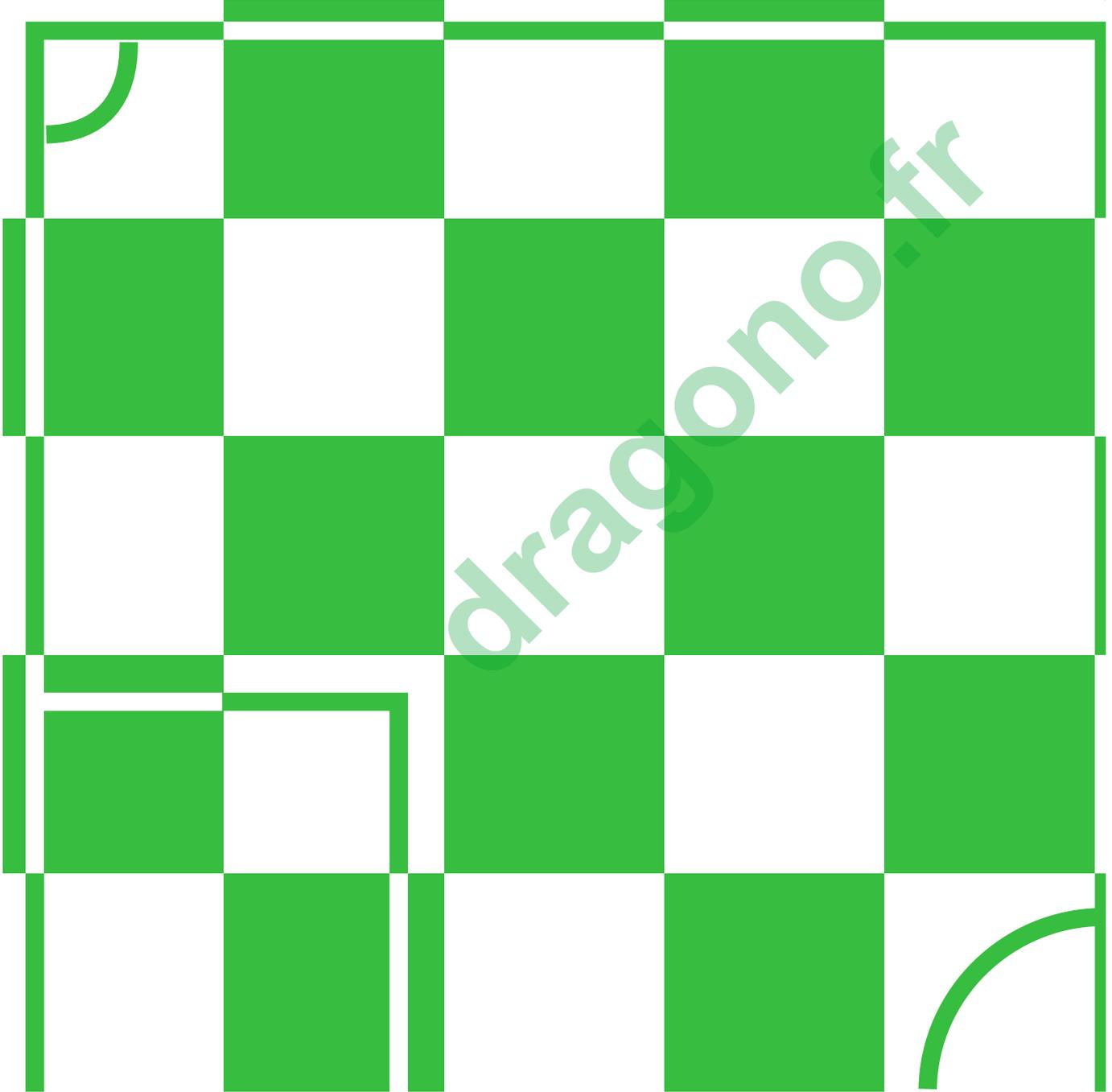
Vous devez vous munir de capsules de bouteilles d'eau afin d'y coller les pastilles.

Dragono vous remercie d'avoir choisi ses jeux et vous souhaite une excellente partie.









France 98



Brésil 98



FRANCE



ESPAGNE



ALLEMAGNE



ITALIE



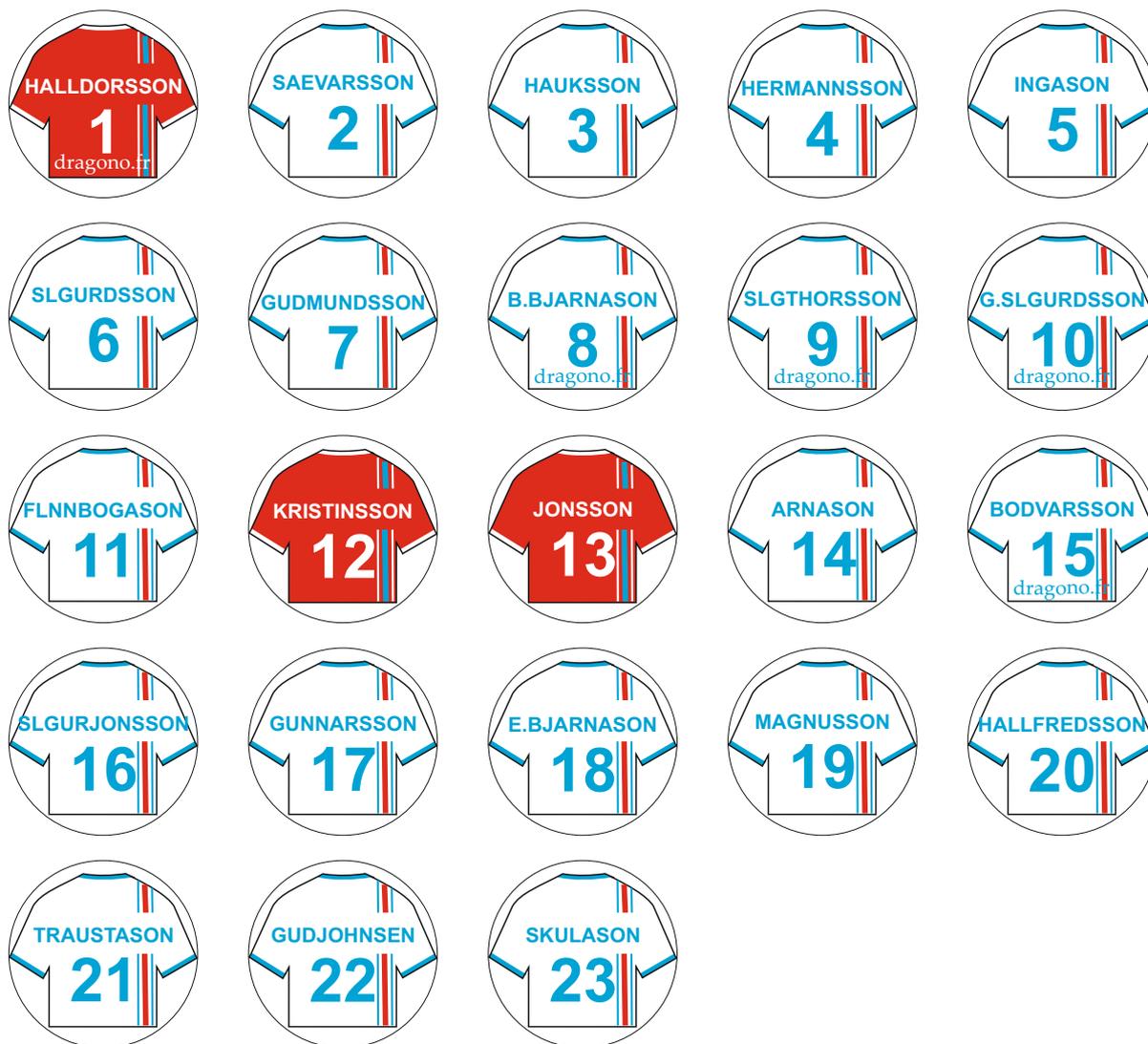
PORTUGAL



BELGIQUE



ISLANDE



Les règles du jeu sont les mêmes qu'au jeu de Dames sauf que l'on joue avec 11 pions et qu'il y a des règles supplémentaires qui permettent de jouer avec un ballon !

Les sélectionneurs : Les joueurs (toi et ton adversaire) sont appelés les "sélectionneurs". Les sélectionneurs choisissent les 11 pions qui représentent les joueurs qui participent au match. Parmi ces pions doit figurer le gardien.

Placement des joueurs : Chaque sélectionneur place 10 pions sur les deux rangées de cases vertes foncées qui se trouvent entre la surface de réparation et le rond central. Le gardien est placé dans la surface de réparation sur une case verte foncée (au choix).

Durée du match : Les sélectionneurs déterminent ensemble la durée du match. Un match de 20 minutes est une bonne durée qui permet de marquer plusieurs buts. Munissez-vous d'un chronomètre pour décompter les arrêts de jeu (après un but lorsque les joueurs se replacent).

Tirage au sort : Les deux sélectionneurs tirent à pile ou face (avec un pion) pour savoir qui commence à se déplacer. Le gagnant prend le ballon et le place sur un de ses pions qui se trouvent sur la rangée la plus proche du rond central.

Le sélectionneur qui a gagné le tirage au sort commence à jouer. Il doit déplacer un de ses pions et doit faire une passe ou un tir s'il le peut.

Déplacements des pions : Les joueurs se déplacent uniquement sur les cases vertes foncées comme au jeu de Dames. A chaque tour, les sélectionneurs doivent obligatoirement déplacer un joueur puis faire une passe, un tir...

Les passes: Les passes sont obligatoires à chaque tour. A chaque fois que vient son tour de jouer, le joueur qui porte le ballon, doit faire une passe ou un tir s'il le peut. La passe se fait en ligne droite (en suivant les rangées de cases) ou en diagonales. Il suffit de prendre le ballon qui se trouve sur le joueur et de le déplacer sur un pion coéquipier. La passe n'a pas de limite de distance et le ballon s'arrête quand il rencontre un coéquipier. Il est interdit de faire une passe à son gardien.

- - **Un pion qui se trouve dans sa moitié de terrain** doit obligatoirement faire des passes vers l'avant (passe droite ou en diagonale). S'il n'a pas de coéquipier vers l'avant, il doit faire une passe sur la même rangée. S'il n'a pas de coéquipiers sur la même rangée, il conserve le ballon.

- - **Un pion qui se trouve dans la moitié de terrain adverse** peut faire des passes dans toutes les directions y compris vers un joueur situé en défense (passe en retrait).

Sauter: Les pions peuvent et doivent se sauter quand ils en ont l'occasion avec les mêmes règles qu'au Jeu de Dames. Le pion porteur du ballon ne peut pas sauter. Le gardien est également obligé de sauter, s'il en a l'occasion.

Banc de touche: Les pions sautés sont placés sur le banc de touche.

Dribbler ou tacler: Lorsqu'un pion, saute le porteur du ballon, on dit qu'il le dribble ou le tacle. Le pion qui saute, élimine le pion porteur du ballon et prend le ballon au passage. Il doit ensuite faire une passe ou un tir s'il le peut.

Tir: Pour tirer, le porteur du ballon doit avoir une ligne de tir dégagée (sans pion) jusqu'à la ligne but ou jusqu'au gardien défenseur. Lorsque le pion qui porte le ballon est sur une case en face des buts ou sur une diagonale menant aux buts adverses, il doit tirer si aucun pion n'est sur cette ligne. Il est obligé de tirer, même si le gardien est sur la trajectoire et arrête le tir. Si un pion se retrouve en position de tir avant son déplacement, il doit tirer ou faire une passe à un autre pion qui est également en position et qui fait une reprise de volée. Le gardien n'empêche pas le tir, mais l'arrête. Le sélectionneur attaquant fait alors glisser le ballon jusque sur le gardien ou sur la ligne de but.

Règles du jeu DAMES FOOT (suite)

Arrêt du gardien: Si le gardien se trouve sur la trajectoire d'un tir, il arrête le ballon. Le ballon est alors redonné à un coéquipier du gardien qui se trouve dans sa moitié de terrain.

Tir et arrêt du gardien:

Durant le match, observe bien si ton gardien est en position d'arrêter un tir, car si ton adversaire oublie de tirer, tu peux lui signaler qu'il est en position de tir. Tu pourras alors, arrêter le tir et redonner le ballon à un de tes joueurs en dégageant.

Provoque un tir pour prendre le ballon : Tu peux déplacer tes pions de façon à permettre à ton adversaire d'avoir une ligne de tir vers ton gardien. Ton adversaire sera obligé de tirer et tu pourras arrêter le tir et récupérer le ballon !

Dégagement du gardien: Après avoir arrêté un tir, le gardien peut se déplacer sur ses cases vertes et faire une passe à un de ses coéquipiers (au choix) qui se trouve dans sa moitié de terrain. On dit que le gardien fait un dégagement.

Le Gardien : Il peut être déplacé à chaque tour, en plus du déplacement d'un autre pion, à condition qu'il reste dans sa surface de réparation. A l'intérieur de sa surface il se déplace d'une case à la fois, en diagonale et sur les cases vertes foncées. S'il sort de sa surface de réparation, il devient un joueur normal et cesse de se déplacer en plus d'un autre joueur.

Reprise de volée: Lorsqu'un joueur fait une passe à un autre qui est en position de tir (rangée de cases ou diagonale vers le but sans pions), ce dernier fait une reprise de volée et tir vers les buts.

Marquer un but: Pour marquer un but, il faut faire un tir ou une reprise de volée sans qu'il y ait de gardien sur la trajectoire. Le sélectionneur fait alors glisser le ballon vers le but. Le but est marqué si le ballon peut traverser l'une des 4 cases (au bord du plateau) situées dans la surface de réparation, sans rencontrer le gardien !

Après un but: Le chronomètre est arrêté, le temps que les joueurs "fassent leur tour de terrain" et se replacent. Lorsque tous les pions sont replacés, le sélectionneur qui a encaissé un but prend le ballon et le place sur un de ses pions. Le match reprend et le chronomètre aussi.

Fin du match: lorsque le temps est écoulé, le match est terminé et l'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le match.

Libéro: Lorsqu'un pion atteint l'autre bout du terrain (damier), il se transforme en Libéro. Le Libéro est l'équivalent de la Dame. On place un autre pion en dessous et on le déplace comme une dame. Le Libéro tire de la même façon que les autres pions.

FOOT CAP'S : Football de table

Le Foot cap's est un jeu que tu peux fabriquer avec des capsules de bouteilles d'eau en plastique sur lesquelles tu colles des pastilles imprimées avec les maillots des joueurs de foot de l'Euro 2016. Les capsules, qui portent les pastilles, forment alors les joueurs cap's et le ballon est appelé ballon cap's. Le jeu consiste à faire une partie de foot sur une table en déplaçant les joueurs cap's et le ballon cap's, en leur faisant des pichenettes.

Avant le match

Les deux joueurs (sélectionneurs) choisissent leurs joueurs cap's et le terrain sur lequel ils vont jouer. Le nombre de joueurs cap's dépend de la taille du terrain. Pour mettre onze joueurs cap's, il faut disposer d'une grande table.

Installation des buts: Pour faire les buts il faut positionner de grosses capsules de bouteille de lait ou de jus d'orange. L'écartement intérieur des buts réglementaire est de 5 capsules de bouteille d'eau.

L'échauffement: Les joueurs cap's réalisent quelques passes et tirent pour s'échauffer.

Entrée des joueurs et placement sur le terrain: Les sélectionneurs placent leurs joueurs cap's sur leur moitié de terrain. Les joueurs cap's doivent être espacés les uns des autres d'au moins trois capsules.

Tirage au sort à pile ou face pour savoir quelle équipe engage.

Règles du jeu

A tour de rôle les deux sélectionneurs vont déplacer un joueur cap's et tenter de récupérer le ballon pour faire des passes et marquer un but. Le sélectionneur qui a gagné le tirage au sort commence à jouer en déplaçant un joueur puis en faisant une passe ou un tir...

Déplacer les joueurs: Pour déplacer un un joueur cap's, le sélectionneur doit lui faire une pichenette. Seul un joueur cap's qui n'a pas le ballon peut être déplacé.

Contrôle de ballon cap's: lorsqu'un joueur cap's bouscule le ballon cap's ou est bousculé par le ballon cap's, il prend le contrôle du ballon cap's et peut le positionner autour de lui, à une distance maxi d'une capsule. Après ce contrôle, il doit tirer pour faire une passe, pour marquer ou pour dégager. Lors d'un contrôle, c'est toujours le ballon qui est ramené près du joueur.

Tirer: Lorsqu'un joueur cap's contrôle le ballon cap's, il peut tirer. Pour cela, le sélectionneur doit faire une pichenette au ballon cap's dans la direction souhaitée.

Faire une passe: Lorsqu'un joueur cap's contrôle le ballon, il peut faire une passe à un autre joueur cap's. Il fait alors une pichenette au ballon cap's en direction d'un autre joueur cap's. La passe est réussie s'il touche un joueur cap's de son équipe. Dans ce cas, le joueur qui vient de recevoir le ballon cap's, contrôle et tire à son tour, pour faire une passe ou marquer un but. Tant que le sélectionneur réussit à faire des passes entre ses joueurs, il peut continuer à jouer. Lorsqu'il rate une passe, il cesse de jouer et c'est à l'autre sélectionneur de déplacer un joueur cap's.

FOOT CAP'S : Football de table (suite)

Interception: Si une passe touche directement un joueur cap's adverse, ce dernier, contrôle le ballon cap's et joue à son tour.

Perte de ballon: Lorsqu'un joueur cap's se déplace ou fait une passe et que plusieurs joueurs cap's d'équipe différente sont touchés, le ballon cap's est perdu et c'est au tour de l'autre sélectionneur de jouer et de tenter de reprendre le ballon cap's en le touchant avec un joueur.

Touche: Si un sélectionneur fait sortir le ballon cap's du terrain par la ligne de touche, le sélectionneur adverse effectue une touche. Il prend alors un de ses joueurs et le ballon cap's qu'il place là où est sorti le ballon cap's. Ensuite, il peut ramener un autre joueur vers la touche, en faisant une pichenette. Il peut alors faire "sa touche" vers un de ses équipiers.

Coup franc: Lorsqu'un joueur cap's touche un autre joueur sans toucher le ballon, il y a faute et coup franc. Dans ce cas, le ballon revient au joueur cap's adverse (qui a été bousculé). Un de ses coéquipiers peut alors être déplacé avant que le coup franc ne soit tiré. Pour tirer le coup franc, il suffit de mettre le joueur cap's bousculé et le ballon cap's à l'endroit de la faute et de faire une pichenette au ballon cap's pour tirer au but ou faire une passe.

Pénalty: Lorsqu'un joueur cap's défenseur est projeté dans son but à la suite d'un tir d'attaquant adverse, il y a penalty. Le sélectionneur attaquant positionne alors le ballon cap's à 8 capsules du centre des buts et place un joueur cap's à côté. Le sélectionneur défenseur place son gardien dans ses buts et n'y touche plus. Ensuite, le sélectionneur attaquant fait une pichenette au ballon cap's pour tirer le pénalty. Le gardien n'est pas un défenseur, s'il est projeté dans ses buts à la suite d'un tir, alors le tir est arrêté. Après un pénalty raté, tous les joueurs cap's peuvent être replacés librement à tour de rôle, par les sélectionneurs. L'espacement entre chaque capsules devra être au minimum de 3 capsules. Le ballon cap's revient alors au gardien cap's défenseur qui peut faire une passe.

Marquer un but: Lorsqu'un joueur contrôle le ballon, il peut tirer en faisant une pichenette sur le ballon en direction des buts. Le but est marqué si le ballon cap's rentre dans les buts cap's sans toucher au gardien cap's ni aux poteaux cap's. Si le gardien est touché par le ballon, le tir est arrêté par le gardien, même si le ballon rentre dans les buts. Si le ballon touche un poteau cap's le but est refusé car on considère que le ballon a rebondi sur le poteau, même si le ballon cap's est rentré dans les buts. Après un but, tous les joueurs cap's sont replacés dans leur moitié de terrain et le sélectionneur qui a encaissé un but engage. Après chaque tir raté, le gardien et les buts sont replacés.

Le gardien cap's: est placé dans ses buts au début de la partie. Il n'est pas utilisé comme un joueur cap's normal car à chaque fois qu'il touche un ballon, il le contrôle, fait une passe et se replace automatiquement, entre les poteaux de ses buts, au tour d'après. Le retour du gardien dans ses buts ne compte pas comme un déplacement de joueur, ce qui permet au sélectionneur de déplacer un autre joueur cap's en même temps qu'il rentre son gardien cap's. Le gardien cap's sert aussi à arrêter les tirs adverses et à repousser les attaquants qui se positionnent près de ses buts. Le sélectionneur peut faire une pichenette à son gardien pour le projeter directement sur les attaquants afin de les repousser. Le gardien sera automatiquement replacé dans son but au tour d'après. Dans ce cas, il n'y a ni faute, ni coup franc. Toutefois, si le gardien ne touche pas le ballon lors de cette action, c'est son adversaire qui a le droit de rejouer.

Imprime les pastilles avec les maillots des équipes de l'euro 2016 que tu pourras découper et coller sur des capsules de bouteilles d'eau en plastique.