

L'ATOUT FOOT

LE PREMIER JEU DE LOIS 100% FOOT

INSTRUCTIONS



Entre 4 et 24 joueurs
A partir de 10 ans

**Apprendre les LOIS du JEU
tout en s'amusant !!!**



www.latoutsport.com

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu de 44 cases

220 cartes de jeu

6 pions de couleurs différentes

1 sablier de 90 secondes

1 dé de 1 à 6

BUT DU JEU

Arriver le premier à la fin du parcours en répondant à des questions sur le football ou en faisant deviner un geste, un comportement de footballeur ou un footballeur connu.

PREPARATION

Faire entre 2 et 6 équipes de 2 à 4 joueurs.

Déplier le plateau de jeu. Placer les 2 tas de cartes aux endroits réservés sur le plateau. Chaque équipe choisit un pion qu'il place sur la case **DEPART**.

Chaque équipe lance le dé et le plus grand nombre commence (puis l'ordre de jeu s'effectuera dans le sens des aiguilles d'une montre). Le dé ne sert que pour le coup d'envoi (le départ du jeu).

LE JEU

Pour le premier coup, le joueur lance le dé. Il avance son pion jusqu'à la case correspondante. S'il tombe sur les cases **action** ou **question**, il doit faire deviner le maximum de carte à ses partenaires après avoir annoncé le thème de sa carte. Le joueur a le droit de changer sa carte (1 seule fois par manche).

A la fin du sablier, il avance son pion en fonction du nombre de bonnes réponses obtenues puis c'est à l'équipe adverse de jouer. Au prochain tour, son partenaire démarrera sur la même case. Si son équipe n'a pas trouvé de cartes, il reste sur la même case.

LE GAGNANT

Le grand gagnant de la partie est l'équipe qui arrive la première sur la case **BUT**.

CARTES DE JEU

1. Cases ACTION:

. Pour les cartes ACTION, si le joueur arrive à faire deviner sa carte sans parler mais en mimant, il rapportera 2 points. Si le joueur donne des explications verbales pour faire deviner le mot alors il ne marquera qu'un point.

Thèmes de jeu :

- ACTEUR : personnage du match de football ou nécessaire au bon fonctionnement du club
- FOOTEUX : faire deviner un footballeur célèbre
- TECHNIQUE : faire deviner un geste football

2. Cases QUESTION :

Thèmes de jeu :

- ENVIRONNEMENT : tout ce qui se passe sur et en dehors du terrain avant, pendant et après le match ou l'entraînement
- HISTOIRE : l'Histoire du Football
- REGLEMENT – LOIS : tout ce qui régleme le football

3. Cases Spéciales :

Le joueur tombe dessus :

- soit en lançant le dé au premier tour donc il exécute la consigne directement puis enchaîne avec la case suivante.
- soit en avançant son pion en fonction de ses bonnes réponses obtenues et dans ce cas là, il exécutera la consigne directement.



+ ou - : avancer ou reculer du nombre de cases indiquées



rejouer : le joueur relance le dé



carton rouge : l'équipe qui tombe dessus reste un tour sans jouer et se mettra sur la case suivante au prochain tour

