

FUSSBALLIGRETTO - RÈGLES

PRÉPARATION DU JEU

2 à 8 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join**. Démarrez le jeu avec **/start**. Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de l'**outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

Pour un nombre impair de joueurs, chaque joueur de l'équipe rouge joue uniquement avec les piles 2 et 3. La pile 1 ne peut pas être utilisée.

LE JEU



À Fussball-Ligretto, l'important est la rapidité. Comme au football, deux équipes jouent l'une contre l'autre : les rouges et les noirs. Les joueurs sont répartis sur les deux équipes. **Le but du jeu est de marquer cinq buts**. Chaque équipe a 75 cartes qui montrent toutes un des onze joueurs d'une équipe. Les cartes sont distribuées régulièrement parmi les joueurs de l'équipe.

LES CARTES

Il y a deux sortes de cartes : les cartes But et les cartes "normales".



Au centre de chaque carte est indiqué le joueur qui joue le ballon. Il peut faire une passe à un ou deux joueurs de son équipe et également se faire prendre le ballon par un ou deux joueurs de l'autre équipe. Ces joueurs sont notés dans les coins de la carte.

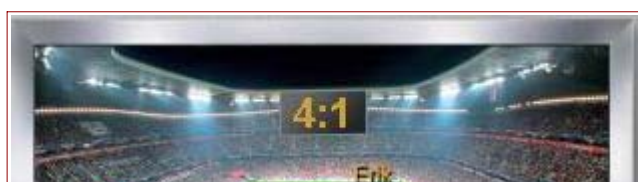
Sur les cartes But, il n'y a qu'un joueur jouant le ballon et un but. Si on la pose, on marque un but.

LE DÉROULEMENT DU JEU



Les joueurs essaient de marquer aussi vite que possible un but. Pour cela **on pose ses cartes** par drag and drop **des piles 1 à 3** sur le terrain de jeu dans le téléviseur (ou des piles 2 et 3 pour l'équipe rouge pour un nombre de joueurs impair). Les cartes qui sont dans la quatrième pile (la pile de carte à droite) ne peuvent être posées que dans les piles 1 à 3 par drag and drop. Si l'on a épuisé la pile de pioche, il est possible par **un clic sur la quatrième pile** maintenant vide de **remélanger** toutes les cartes des piles 1 à 3 dans une nouvelle pioche.

Au **début d'une manche** on ne peut jouer **que le gardien de but** qui a le numéro 1. Dès qu'une carte est en jeu, on peut voir et entendre dans le téléviseur **les cartes** qui peuvent être joués : **ce sont les coins de la dernière carte jouée**. En plus de l'affichage dans les coins, les spectateurs crient aussi les noms correspondants.



Dans la situation reproduite, Tim peut faire une passe à Bernd et Stefan. Le ballon peut lui être pris par Erik. Tous les joueurs rouges peuvent jouer des cartes Bernd et Stefan, les joueurs noirs



Erik.

Au bord de terrain de jeu, on peut en permanence voir quelles cartes les autres joueurs ont ouvertement posées et combien de cartes l'on a encore en main.



Si les nombreux cris des spectateurs gênent, on peut les arrêter avec le **bouton Mute**.



Au cours du jeu, il se peut que personne ne puisse ou ne veuille poser une autre carte bien qu'aucun but n'ait encore été marqué. Dans ce cas les joueurs peuvent arrêter la manche avec le **bouton "Abandonner"**. Pour cela **tous**

les joueurs doivent actionner le bouton.

BUUUT !



Dès qu'une équipe réussit à jouer une carte But, la manche est terminée et le but est célébré ! La manche suivante commence lorsque tous les joueurs ont cliqué sur le bouton Suite, les cartes posées sont retirées de la pile.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine, dès qu'une équipe a marqué **cinq buts**. Tous les joueurs de cette équipe ont alors gagné.