

StreetSoccer

Et un... et deux... et trois zéro !!!

Présentation du jeu

Chaque joueur contrôle une équipe de football composée de 4 joueurs de champ et un gardien. A leur tour, ils jettent un dé et peuvent déplacer un joueur d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Si le joueur se retrouve sur la même case que la balle, il tire dedans. Il peut faire des passes à ses coéquipiers pour envoyer la balle encore plus loin.

Préparation du jeu

Placement des joueurs :

Les joueurs disposent leur équipe ainsi : A place 1 footballeur, puis B en place 2, puis A en place 2, etc. Il y a quelques règles à respecter :



- un seul joueur par case (tout au long du jeu d'ailleurs)
- il faut placer un footballeur (qui deviendra le gardien) sur l'une des deux cases devant son but
- on doit placer au moins un footballeur (et au plus deux) dans le camp adverse (mais pas dans sa surface de réparation).

Les deux joueurs lancent ensuite le dé. Le joueur obtenant le résultat le plus grand commence la partie avec ce résultat. Il lui est interdit de marquer un but dans ce coup.

Déplacement et tour de jeu

Le dé indique le nombre tiré par le joueur à ce tour.



Le joueur choisit l'un de ses footballeurs en cliquant dans la case où il se trouve. Apparaissent alors toutes les cases dans lesquelles il peut se déplacer. Ils ne peuvent pas se déplacer en diagonale, ni sur une case déjà occupée (sauf par la balle). Chaque case parcourue coûte un

point de dé. S'il se déplace sur la balle, il doit la shooter, d'autant de cases que de points non utilisés par son déplacement. A nouveau apparaissent toutes les cases sur lesquelles la balle peut atterrir. La balle ne passe que par des cases où ne se trouvent pas de joueur adverse. Elle commence son déplacement en ligne droite et peut une fois bifurquer de 45 degrés (en diagonale, donc, pour simuler l'effet). Si elle arrive sur une case occupée par un coéquipier, elle peut repartir dans n'importe quelle direction (et bénéficier à nouveau d'un éventuel effet), de plus son déplacement est allongé d'une case.

Remarque : les joueurs peuvent utiliser les cases autour du terrain pour leurs déplacements.

Buuuuuuut !!!

Le but du jeu est d'en marquer autant que possible (ok elle est facile). Pour ce faire il faut faire arriver la balle derrière la ligne de but adverse, la dernière case parcourue par la balle sur le terrain devant être une case de la surface de réparation (sinon ça ferait poteau sortant)

Remarque : on peut avoir l'impression que la balle va sortir sans rentrer dans le but. En fait non, ça fait poteau rentrant. En règle générale : si vous avez la possibilité de cliquer au-delà de la ligne de but adverse lors du déplacement de la balle, faites-le et frottez-vous les mains !

Après un but, les deux joueurs replacent leurs gardiens sur leur ligne de but. Le gardien battu effectue la remise en jeu (hmmoui... il prend des libertés l'auteur). S'il tire un 1, il relance le dé jusqu'à ce qu'il tire au moins 2.

Fin du jeu

Le jeu termine après 25 minutes. Une minute représente deux tours de jeu (un pour chaque joueur). En cas d'égalité, on joue des prolongations en mort subite pendant 10 minutes.

Pas d'antijeu !

1. Seul le gardien peut être positionné sur sa ligne de but. Un joueur de champ peut y passer lors d'un déplacement, mais pas y terminer son mouvement. Si la balle s'y trouve, il peut s'y rendre pour la shooter, mais il sera ensuite automatiquement écarté (sur la première case libre : une devant, une sur un côté, une sur l'autre côté...).
2. On ne peut positionner qu'un joueur de champ (outre donc son gardien) dans sa surface de réparation.
3. Il est interdit d'"enfermer" la balle entre 4 joueurs.
4. On ne peut pas jouer la balle derrière les lignes.

