

## FAUTES – décision de l'arbitre

Un joueur commet une faute lorsqu'il pose une carte « faute » (rouge). Son adversaire pioche une carte pour connaître la décision de l'arbitre.

### Coup franc



Le joueur qui a subi la faute poursuit la partie en posant une carte de la couleur figurant en haut à droite de la carte rouge. L'auteur de la faute n'est pas sanctionné. La carte est placée sous la pile.

### Carton jaune



Le joueur qui a commis la faute conserve la carte piochée. Le joueur qui a subi la faute poursuit la partie.

### ATTENTION

Lorsqu'un joueur reçoit un second carton jaune, un but lui est retiré, si son équipe a déjà marqué. Dans ce cas, les deux cartons jaunes et une carte « GOAL » de l'auteur de la faute sont placés sous la pile.

## Penalty



Le joueur qui a subi la faute pioche une nouvelle carte.



GOAL

Si elle indique « GOAL ! », le but est validé. Il conserve alors la carte pour comptabiliser son score.



NO GOAL

Si le but n'est pas validé (« NO GOAL »), il remet la carte sous la pile et poursuit la partie.

## POINTS PARTICULIERS

À la fin de la première mi-temps, les cartes sont mélangées, puis les joueurs composent leur DRAFT et le joueur le plus âgé engage la 2<sup>ème</sup> mi-temps.

Un joueur qui peut poser une carte est obligé de jouer.

Un joueur qui vient d'encaisser un but doit engager avec une carte bleue. S'il n'en possède pas, il pioche jusqu'à en obtenir une.

## PERSONNALISATION de votre DRAFT

Si vous personnalisez votre propre équipe avec des stickers, il est conseillé de suivre la composition ci-dessous pour profiter au mieux de votre jeu, chaque joueur utilisant son propre paquet.

- 6 cartes bleues (*passé ou engagement*)
- 4 cartes vertes (*tir*)
- 2 cartes rouges (*faute*)
- 2 cartes noires (*interception*)
- 3 cartes jaunes (*passé ou centre*)
- 3 cartes blanches (*tir repoussé*)



**RETROUVEZ TOUTES LES INFOS  
SUR  
DRAFTFOOTBALLCARDGAME.COM**



REGLES DU JEU

# draft

FOOTBALL CARD GAME

Pour plus d'immersion, téléchargez  
l'application gratuite et sans publicité  
**DRAFT FOOTBALL CARD GAME**

Composition du jeu : 50 cartes illustrées

**DRAFT est un jeu de cartes qui se joue à 2.**

**Avec l'appli :** l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de buts à l'issue des deux mi-temps. En cas d'égalité, des prolongations et, si nécessaire, un « but en or » départagent les équipes.

**Sans l'appli :** chacune des deux mi-temps prend fin lorsque la pioche est épuisée, y compris si les joueurs ont des cartes en main.

## PRÉPARATION

Les cartes doivent être bien mélangées. 12 cartes faces visibles sont posées au milieu de la table. À tour de rôle, chaque joueur choisit, une par une, 6 cartes, qui constitueront sa main de départ (DRAFT). Chaque joueur peut voir les cartes de sa main, mais ne doit pas les montrer à son adversaire.

Les cartes restantes forment une pile, faces cachées.

Dès que les joueurs sont prêts, votre chronomètre ou celui de l'application DRAFT peut être lancé.

Si vous ne disposez pas de chronomètre, chaque mi-temps s'arrête une fois la pioche épuisée, y compris si les joueurs ont des cartes en main.

## DESCRIPTION DES CARTES

**En haut à droite** .....

Couleur(s) de carte que le joueur adverse peut poser sur cette carte

**Couleur de fond de la carte** .....

Action effectuée par le joueur qui pose la carte (*ici engagement / centre*)



**En bas à gauche** .....

Couleur(s) de carte que le même joueur peut poser lorsqu'il poursuit son action

## DÉROULEMENT DU JEU

### – principe de pose

- À tour de rôle, chaque joueur pose devant lui une carte issue de sa main. Chaque nouvelle carte recouvre la carte posée par le joueur précédent.
- La couleur de la carte représente une action de jeu (*passe, tir, faute...*).
- Le joueur le plus jeune engage en posant une carte « engagement » (*fond bleu*). S'il n'en dispose pas dans sa main, il pioche jusqu'à en obtenir une et la joue.
- L'adversaire doit maintenant poser une carte de la couleur indiquée en haut à droite de la carte du joueur précédent.
- Si l'adversaire ne peut pas jouer, il doit piocher une carte. S'il ne peut toujours pas jouer, il passe son tour.
- Si l'adversaire passe son tour, le premier joueur poursuit son action avec une carte dont la couleur est indiquée en bas à gauche de sa propre carte.
- Si le premier joueur ne peut pas poursuivre son action, il pioche une carte. S'il ne peut toujours pas jouer, il passe son tour.

## MARQUER UN BUT – 3 possibilités

- 1 Un joueur pose une carte « tir » (*fond vert*) et son adversaire ne peut pas poser de carte « tir repoussé » (*fond blanc*) dessus, même après avoir pioché.
- 2 Un joueur a posé toutes les cartes de sa main.  
*Remarque : si la dernière carte posée est rouge (faute), la faute n'est pas sifflée. Le but est marqué.*
- 3 Un joueur marque un penalty.  
Voir la règle sur les fautes ci-après.

### ATTENTION

À chaque but, le buteur pioche une carte. Si « NO GOAL » apparaît, le but est refusé. Si c'est « GOAL ! », le but est validé et le buteur pose la carte piochée devant lui pour comptabiliser son score. Lorsqu'un but a été validé, chaque joueur pioche dans la pile de façon à avoir 6 cartes en main (*sauf s'il en a déjà 6 ou plus*) et celui qui a encaissé le but doit engager avec une carte « engagement » (*bleue*). Si le but n'est pas validé, le joueur qui a pris le but poursuit la partie avec une carte « engagement ». La carte piochée est placée sous la pile.