



Contenu

150 cartes :

75 cartes pour l'équipe rouge

75 cartes pour l'équipe bleue



Cartes d'équipe
(68 par équipe)

But du jeu

Deux équipes s'affrontent dans un jeu plein de rebondissements. Cherchez dans votre jeu pour trouver le plus rapidement possible une carte correspondante à celle au centre de la table jusqu'à ce qu'un but soit marqué. **La première équipe à marquer 3 buts gagne.**



Carton jaune
(3 par équipe)



Cartes d'action
(4 par équipe)

Avant le coup d'envoi

Formez d'abord deux équipes. Pour 2 et 4 personnes, il y a le même nombre de personnes dans les deux équipes. Si vous jouez à trois, une personne affronte deux personnes.

Chaque équipe reçoit toutes les cartes d'une couleur de dos, rouge ou bleu. Chaque paquet comprend 3 cartons jaunes. Mettez-en deux de côté afin qu'il n'en reste plus qu'une dans chaque paquet. Mélangez les cartes et distribuez-les :

1 personne par équipe : prenez toutes les cartes de votre équipe. Placez 4 cartes côte à côte, face visible, devant vous. Laissez de la place pour la pile de défausse. Prenez les cartes restantes en main sous forme de pile de cartes face cachée.

2 personnes par équipe : distribuez équitablement les cartes de votre équipe. Placez chacune 2 cartes côte à côte, face visible, devant vous. Laissez de la place à droite pour les piles de défausse. Prenez les cartes restantes en main sous forme de pile de cartes face cachée.



Cartes retournées d'une personne
(pour 2 personnes par équipe)

Pile de
défausse



Cartes en
main

Remarque : si, pendant la préparation du jeu, vous retournez des cartes action, des cartes carton jaune ou une carte avec le chiffre 4 (au centre de la carte 4 MILO/NOAH), remettez-les sous votre paquet et posez une nouvelle carte.

Coup de sifflet !

Pour que la balle entre en jeu, il faut placer une carte avec le chiffre 4 au centre de la table.

Au signal, vous commencez tous en même temps – conformément aux règles ci-dessous – à chercher dans le paquet de cartes que vous avez en main une carte avec le numéro de joueur 4.



Règles pour poser les cartes

- Retournez **toujours 2 cartes à la fois** et placez-les face visible sur votre pile de défausse.
- Vous pouvez jouer une de vos **cartes retournées** ou la **carte supérieure** de votre **pile de défausse**.

- Si vous jouez l'une de vos cartes retournées, remplacez-la ensuite par la carte supérieure de votre pile de défausse.
- Lorsque vous n'avez plus de cartes en main, prenez toutes les cartes retournées ainsi que la pile de défausse. Battez-les rapidement et faites-en votre nouveau paquet de jeu. Retournez à nouveau 2 ou 4 cartes, et c'est reparti !

Dès que quelqu'un pose un **4** au centre de la table, chaque équipe cherche le plus rapidement possible une carte correspondante pour la poser sur la carte au centre. Il n'y a donc qu'une seule pile de cartes au centre de la table à la fois.

La couleur de la carte retournée au centre de la table indique toujours quelle équipe a la balle, c'est-à-dire quelle équipe a le ballon et quelle équipe est en défense.

Exemple :

L'équipe rouge a le ballon (attaque).
L'équipe bleue est en défense.



L'équipe bleue a le ballon (attaque).
L'équipe rouge est en défense.



Équipe Attaque

Lorsque votre équipe a le ballon, cherchez le plus rapidement possible dans votre jeu une carte avec le coéquipier représenté dans le coin sur la carte au centre de la table (maillot avec nom et numéro). Le même nom et le même numéro doivent figurer au centre de la carte que vous cherchez.

Si vous avez trouvé une carte qui correspond, placez-la immédiatement sur la carte au centre ; le coéquipier suivant a alors le ballon. Continuez à poser des cartes de cette manière jusqu'à ce qu'une carte avec un symbole but se trouve au milieu.

Équipe Défense

Si la carte au milieu de la table montre la couleur de l'équipe adverse, votre équipe est en défense. Cherchez le plus rapidement possible une carte affichant le symbole représenté dans le coin de la carte au centre de la table (ballon, coupe, chaussure, drapeau de corner, sifflet, gants). Lorsque vous trouvez une carte qui correspond,

Exemple: L'équipe attaquante marque un but

Milo (4) a le ballon.
Il passe à Lina (7).
L'équipe bleue cherche une carte avec Lina au centre de la carte.

L'équipe bleue pose Nico (10) et cherche Paul (11).



L'équipe bleue pose Lina (7). Lina a maintenant le ballon et fait une passe à Nico (10).

L'équipe bleue place Paul (11), qui marque un but.

placez-la sur la carte au milieu de la table. Vous avez pris le ballon à l'équipe adverse, vous avez maintenant le ballon. L'autre équipe se met alors en défense.

Exemple : l'équipe Défense prend le ballon à l'équipe Attaque.

Milo (4) a le ballon. L'équipe bleue cherche Lina, l'équipe rouge une carte avec un sifflet.

L'équipe rouge est plus rapide et Ben a maintenant le ballon.

L'équipe rouge est plus rapide et pose une carte avec un sifflet. C'est maintenant Noah (4) qui a le ballon. L'équipe rouge cherche Ben, l'équipe bleue une carte avec un sifflet.

L'équipe bleue est plus rapide, pose une carte avec un drapeau de corner, prend le ballon et est maintenant à nouveau l'équipe d'attaque.



But !

Dès qu'une équipe pose une carte de but, le tour est terminé.

Prenez la carte but de la pile et placez-la à côté de l'équipe qui a marqué le but. Redistribuez les cartes placées au milieu de la table en fonction de leur dos. Chaque équipe reprend toutes ses cartes (même celles qui sont encore retournées) et les redistribue.

» Avant le coup d'envoi.

L'équipe qui n'a pas marqué de but au tour précédent prend un carton jaune supplémentaire (de la couleur de son équipe) et la mélange à son paquet.

L'équipe qui a marqué 3 buts en premier gagne le match.

Remarque : dans le cas très rare où personne ne peut plus poser de carte au centre avant qu'un but ne soit marqué, la partie se termine par un match nul et vous recommencez un nouveau tour.

Cartes d'action



Contre-attaque : si vous retournez cette carte, vous pouvez la placer sur la pile au centre de la table, quelle que soit la carte sur le dessus. Les deux équipes cherchent alors en même temps et le plus rapidement possible une carte avec l'un des chiffres indiqués. L'équipe qui pose en premier une carte correspondante prend le ballon.

Remarque : vous pouvez placer une carte action sur une autre carte action. La nouvelle carte désactive alors l'action précédente.



Coupe : si vous retournez cette carte, vous pouvez la placer sur la pile au centre de la table, quelle que soit la carte sur le dessus. Les deux équipes cherchent alors en même temps et le plus rapidement possible une carte avec l'un des symboles indiqués. L'équipe qui pose en premier une carte correspondante prend le ballon.



Carton jaune : si vous retournez une carte carton jaune, vous pouvez la placer directement devant une personne de l'équipe adverse. Cette personne doit immédiatement arrêter de fouiller ses cartes. Elle rassemble toutes les cartes qui se trouvent devant elle et les mélange au paquet de cartes qu'elle a en main. Puis elle retourne à nouveau deux nouvelles cartes et continue à jouer. Après avoir marqué un but, remettez les cartes carton jaune jouées dans votre paquet.



Contents

150 cards:

75 cards for the red team

75 cards for the blue team

Aim of the Game

Two teams compete against each other in a fast-paced, turbulent match. Search through your cards as quickly as possible and try to place a matching card in the centre of the table until a goal is scored. **The first team to score 3 goals wins.**



Team cards
(68 per team)



Yellow cards
(3 per team)



Action cards
(4 per team)

Before Kick-Off

First, divide into two teams. With 2 or 4 players, each team has the same number of players. With 3 players, 1 person competes against the other two.

Each team receives all the cards of one back colour – **red** or **blue**. Each set contains 3 yellow cards. Remove 2 of them so that only 1 yellow card remains in each set. Shuffle your cards well and deal as follows:

1 player per team: Take your team's entire set. Place 4 cards face-up in front of you. Leave space next to them for a discard pile. Hold the remaining cards in your hand as a face-down pile.

2 players per team: Divide your team's cards equally between you. Each player places 2 cards face-up in front of them. Leave space to the right for the discard piles. Players hold the remaining cards in their hand as a face-down pile.



One person's face-up display
(based on 2 people per team)

Discard pile



Hand deck

Note: If you turn over action cards, yellow cards or a card showing the number 4 (in the centre of the card **4** MILO/NOAH) during setup, shuffle them back into your deck and draw a new card.

Kick-Off!

To start play, place a card with the player number **4** in the centre of the table.

On a signal, everyone searches their hand deck for a card with the number 4 as quickly as possible – in accordance with the rules below.



Rules for Playing Cards

- Always turn over **2 cards** from **your hand deck** and place them face-up on your discard pile.
- You may play a card from your **face-up display** or the top card of your **discard pile**.

- If you play a card from your face-up display, place the top card from your discard pile into your display.
- Once you have played all the cards in your hand, take all the cards from your face-up display and discard pile. Shuffle them briefly and take them into your hand as a new deck of cards. Refill your display to 2 (or 4) cards and continue playing.

As soon as someone places a **4** in the centre, each team searches for a matching card as quickly as possible to place on top. **There is always only one stack in the centre.**

The colour of the top card indicates which team has possession – attacking or defending.

Example:

The red team has the ball: red is attacking, blue is defending.



The blue team has the ball: blue is attacking, red is defending.



Attacking Team

The attacking team searches as quickly as possible for a card showing the team member depicted **on the corner** of the card in the centre (shirt with name and number). The card played must match the name and number exactly.

Once a matching card is played, the ball passes to the next football player. Continue playing in this way until a card with a goal symbol is placed in the centre.

Example: Attacking team scores a goal

Milo (4) has the ball.

He passes it to Lina (7). The blue team looks for a card with Lina in the centre.

The blue team plays Nico (10) then looks for Paul (11).

The blue team plays Lina (7). Lina now has the ball and passes it to Nico (10).

The blue team plays Paul (11) and scores a goal.



Defending Team

If an opponent's card is in the centre, your team is defending. Quickly look for a card showing the symbol in the corner of the centre card (football, trophy, boot, corner flag, whistle, gloves). Once you have found a matching card, place it on the card in the centre. You now take possession – your team becomes the attacking team. The other team switches to defending.

Example: The defending team takes the ball from the attacking team.

Milo (4) has the ball. The blue team looks for Lina, the red team for a card with a whistle.

The red team is faster and Ben now has the ball.



The red team is faster and plays the whistle card. Noah (4) now has the ball.

The red team looks for Ben, the blue team for a card with a whistle.

The blue team then plays the corner flag card, regains the ball, and is now the attacking team again.



Goal!

When a team plays a matching goal card, the round ends. Take

the goal card from the pile and place it next to the team that scored the goal. Sort the remaining centre cards by their back colour. Each team collects all their cards (including face-up ones) and redeals as described above » *Before Kick-Off*.

The team that did **not** score a goal in the previous round adds an extra yellow card (of their team colour) to their deck.

The first team to score 3 goals wins the game.

Note: In the very rare event that no one can place a card in the middle before a goal is scored, the game ends in a draw and you start a new round.

Action Cards



Counterplay: You may place this card on top of the centre pile when revealed or from your face-up display, regardless of the top card. Both teams then race to play a card showing one of the listed player numbers. The first team to play a matching card takes possession and attacks.



Goal Kick: You may place this card on top of the centre card when revealed or from your face-up display, regardless of the top card. Both teams then race to play a card showing one of the listed symbols. The first team to play a matching card takes possession and attacks.



Yellow Card: When you reveal a yellow card, place it directly in front of an opponent. This person must immediately stop searching their cards. They must gather up all their face-up cards and shuffle them into their hand deck. They then place two new face-up cards and continue playing. After a goal has been scored, return used yellow cards to your deck.

Note: You can place an action card on top of another action card. The new card cancels the previous action.

*Plus de Ligretto ?
Want more Ligretto?*



Auteurs : Britta Fiore

Mise en page et graphisme : Fiore GmbH

N° art. : 78725

Vous avez acheté un produit de qualité.

Pour toute question sur les règles ou si votre nouveau jeu n'est pas complet, n'hésitez pas à nous contacter :

kundenservice@schmidtspiele.de.

Nous nous ferons un plaisir de vous aider.

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstraße 21

12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.ligretto.com



® Ligretto, registered trademark, Schmidt Spiele

