

Règles du jeu



Cette case est en fait une case neutre ; c'est-à-dire que le joueur qui tombe sur cette case ne peut pas effectuer de demande de «transfert».

Contenu du jeu:

- un plateau de jeu
- 4 pions
- 5 dés « compétition » (G ou P)
- 1 dé « transfert » (Vert ou Rouge)
- 1 dé classique
- 12 cartes personnalisées « carton rouge »
- 12 cartes personnalisées « carton jaune »
- 12 cartes « Les P'tifooteux »
- 7 cartes « coup supplémentaire »
- 12 cartes jaunes

Présentation et but du jeu

Les P'tifooteux – L'Interclasse est un jeu, de 2 à 4 joueurs, qui consiste à constituer son équipe de football au sein de sa cour de récréation pour prendre part à la compétition et essayer d'être le premier à remporter la finale. Les P'tifooteux – L'Interclasse est une course au titre de champion !

Déroulement du jeu :

Avant de commencer, les joueurs mélangent les cartes « carton jaune » et « carton rouge », puis les placent face cachée sur leur emplacement respectif. Chaque joueur place ensuite son pion sur la « case départ » de l'aire de jeu destinée à constituer son équipe (partie centrale). Chacun lance son dé et celui qui réalise le plus grand nombre débute la partie. Il lance son dé et se déplace du nombre de cases indiqué par celui-ci en suivant le sens indiqué par la flèche. La partie peut commencer...

Une partie de Les P'tifooteux - Interclasse se divise en deux phases successives; chaque phase utilisant une partie spécifique du plateau de jeu:

- réussir à constituer son équipe (1ère phase)
- participer à la course au titre (2e phase)

Déroulement de la 1ère phase

Le but de cette 1ère phase est de constituer rapidement son équipe de trois joueurs, appelés « Les P'tifooteux », de couleurs différentes : 1 orange, 1 vert et 1 violet.

Lorsque le joueur tombe sur une case à l'effigie d'un p'tifooteux, celui-ci effectue sa demande de transfert, c'est-à-dire qu'il demande au p'tifooteux concerné s'il accepte ou non de rejoindre son équipe. Pour cela, il jette le dé « transfert ». Si ce dernier indique « Accepté » (face verte), le p'tifooteux donne son accord. Le joueur récupère alors sa carte et la place devant lui. S'il indique « Refusé » (face rouge), le p'tifooteux ne donne pas son accord pour l'instant et reste libre. Le joueur pourra effectuer une nouvelle demande pour ce même p'tifooteux autant de fois que possible, tant que celui-ci n'appartient à aucun autre joueur.

Pour pouvoir accéder à la 2e phase, chaque joueur doit impérativement avoir reçu l'accord d'un p'tifooteux orange, d'un vert et d'un violet. Si le joueur a reçu l'accord d'un p'tifooteux vert, il n'est donc plus concerné par les autres p'tifooteux verts et n'effectue pas de demande de « transfert » s'il tombe sur une case à leur effigie.

Si un joueur tombe sur une case à l'effigie d'un p'tifooteux appartenant à un autre joueur, celui-ci n'effectue naturellement pas de demande de « transfert ».

Cases spéciales



Les cases « étoile » orange, verte et violette permettent au joueur d'effectuer sa demande de transfert auprès du p'tifooteux de son choix parmi la couleur concernée. Par exemple, si un joueur tombe sur la case étoilée verte, il peut effectuer une demande auprès du p'tifooteux vert de son choix ; mais uniquement de la couleur verte. Le joueur annonce le nom du p'tifooteux convoité avant le lancé du dé « transfert ».



Cette case « étoile » multicolore permet au joueur d'effectuer sa demande de transfert auprès du p'tifooteux de son choix parmi l'ensemble des p'tifooteux disponibles et ce, quelque soit sa couleur. Le joueur annonce le nom du p'tifooteux convoité avant le lancé du dé « transfert ».

Dès que l'un des joueurs a complètement constitué son équipe, il place son pion sur la case « départ » de l'autre aire de jeu. Il rejoue immédiatement.

Déroulement de la 2e phase

Le but de cette phase est d'atteindre le plus rapidement la finale et d'être le premier à la remporter.

Le joueur, qui vient de composer son équipe, lance son dé et avance son pion dans la direction du 16e de finale. Pour pouvoir disputer la rencontre, le joueur doit obligatoirement tomber sur la case de la rencontre. S'il effectue un nombre supérieur à celui nécessaire, le joueur avance son pion jusqu'à la case puis recule du montant restant :

Exemple : le joueur fait un 5 et déplace son pion de la manière suivante



S'il parvient à atteindre la case « match », le joueur dispute alors la rencontre. A chaque match (16e finale, 8e finale, ¼ finale, ½ finale et finale) correspond un dé « compétition » de couleur identique :

- 16e finale (couleur orange) : 5 faces Gagnées « G » et 1 face Perdue « P ».
- 8e finale (couleur mauve) : 4 faces Gagnées « G » et 2 faces Perdues « P ».
- 1/4 finale (couleur verte) : 3 faces Gagnées « G » et 3 faces Perdues « P ».
- 1/2 finale (couleur bleue) : 2 faces Gagnées « G » et 4 faces Perdues « P ».
- Finale (couleur rouge) : 1 face Gagnée « G » et 5 faces Perdues « P ».

Lorsqu'il tombe sur une case « match », le joueur lance tout simplement le dé « compétition » correspondant. Si le dé indique « Gagné » (face G), cela signifie que le joueur a remporté la rencontre. Il rejoue alors immédiatement et se rend vers le match suivant :



S'il indique « Perdu » (face P), le joueur ne remporte pas la rencontre. Il se dirige alors vers le chemin de « pénitence ». Par contre, dans ce cas-là, le joueur ne rejoue pas immédiatement mais attend le tour suivant :



Le premier joueur, qui parvient à remporter la finale, est déclaré vainqueur.

Cases spéciales



Case neutre où il ne se passe rien.



Case "transportation". Lorsque le joueur tombe sur l'une de ces cases, il déplace son pion sur la case identique (même couleur) située sur le plateau de jeu. Par exemple, le joueur qui tombe sur la case orange située dans le parcours 16e de finale déplace son pion jusqu'à la case orange identique située dans le parcours 1/4 finale et inversement. Il en est de même pour les 2 cases bleues.



Case "rejouer". Lorsque le joueur tombe sur cette case, il relance immédiatement le dé.



Case "jour de match". Lorsque le joueur tombe sur cette case, il déplace automatiquement son pion sur la case "match" correspondante. Ainsi, si le joueur tombe sur la case située dans le parcours 8e de finale, il place son pion sur la case "match" du 8e de finale et dispute immédiatement la rencontre en lançant le dé "compétition" correspondant.

-4 +5

Lorsque le joueur tombe sur l'une de ces cases, il se contente de suivre l'information inscrite à l'intérieur: "reculer de 4 cases", "avancer de 5 cases"...



Case "coup supplémentaire". Lorsque le joueur tombe sur cette case, il reçoit une carte "coup supplémentaire" qu'il place devant lui (maximum 2 cartes par joueur). Lorsqu'il tombe ensuite sur une case "match", il doit obligatoirement annoncer le nombre de cartes qu'il souhaite utiliser pour cette rencontre. Par exemple, un joueur qui possède 2 cartes "coup supplémentaire" peut choisir d'utiliser 0, 1 ou 2 cartes pour augmenter ses chances de remporter la rencontre. Mais il doit impérativement l'annoncer avant sa 1ère tentative. S'il décide d'en utiliser 2, il rend 2 cartes et a alors 3 essais pour gagner le match: 1 essai automatique + 2 essais "coup supplémentaire".

Attention, si le joueur remporte la rencontre dès son 1er essai, ses 2 autres essais sont considérés comme nuls et il ne peut pas récupérer les cartes qu'il vient de jouer. A utiliser à bon escient...



Cases "carton jaune" et "carton rouge". Lorsque le joueur tombe sur l'une de ces cases, il tire une carte de couleur correspondante. Par exemple, s'il tombe sur une case "carton jaune", il tire donc une carte "carton jaune".

D

Case "départ suspension". Lorsqu'un joueur reçoit une suspension (voire explications carton rouge et carton jaune suivantes), il doit placer son pion sur la case "départ suspension" correspondante.



Il y a 12 cartes personnalisées "carton jaune" et 12 "carton rouge". En fait, chaque p'tifooteux a une carte "carton jaune" et une carte "carton rouge" à son image.

Carton rouge:

Lorsque le joueur tire une carte "carton rouge", il est confronté à deux possibilités:

- soit le p'tifooteux représenté sur la carte ne fait pas partie de son équipe et alors il n'est pas concerné par la sanction. Il place la carte retournée sur le côté.

- soit le p'tifooteux représenté sur la carte fait partie de son équipe et là, il est concerné par la sanction. Le "carton rouge" entraîne 2 matches de suspension; c'est-à-dire que le joueur doit reculer son pion de 2 tableaux. Par exemple, un joueur dont le p'tifooteux reçoit sa suspension dans le parcours 1/4 de finale voit son pion revenir sur la case "départ suspension" du 16e de finale.

Si la suspension advient en 8e de finale ou en 16e de finale, le joueur ne pouvant reculer son pion de 2 tableaux place son pion sur la case "départ suspension" du 16e de finale. Le tableau suivant indique où replacer son pion en fonction de l'endroit où la suspension est obtenue:

Suspension obtenue en	16e finale	8e finale	1/4 finale	1/2 finale	finale
↓	↓	↓	↓	↓	↓
Case "départ suspension"	16e finale	16e finale	16e finale	8e finale	1/4 finale

Le joueur place la carte retournée sur le côté.

Carton jaune:

Lorsque le joueur tire une carte "carton jaune", il est confronté à deux possibilités:

- soit le p'tifooteux représenté sur la carte ne fait pas partie de son équipe et alors il n'est pas concerné par la sanction. Il place la carte retournée sur le côté.

- soit le p'tifooteux représenté sur la carte fait partie de son équipe et là, il est concerné mais l'obtention d'un carton jaune ne provoque pas de sanction immédiate. Le joueur place alors une carte jaune sur son p'tifooteux et dépose la carte retournée sur le côté:



Pour être sanctionné, il faut que le joueur retourne à nouveau la carte "carton jaune" de ce même p'tifooteux. En fait, il faut qu'un p'tifooteux reçoive deux cartons jaunes pour avoir un match de suspension. Dans ce cas, le joueur doit reculer son pion d'1 tableau. Par exemple, un joueur dont le p'tifooteux reçoit sa suspension dans le parcours 1/4 de finale voit son pion revenir sur la case "départ suspension" du 8e de finale.

Si la suspension intervient en 16e de finale, le joueur ne pouvant reculer son pion d'1 tableau, il place son pion sur la case "départ suspension" du 16e de finale. Le tableau suivant indique où replacer son pion en fonction de l'endroit où la suspension est obtenue:

Suspension obtenue en	16e finale	8e finale	1/4 finale	1/2 finale	finale
↓	↓	↓	↓	↓	↓
Case "départ suspension"	16e finale	16e finale	8e finale	1/4 finale	1/2 finale

Lorsque le joueur a un p'tifooteux qui obtient un 2e carton jaune, il enlève alors la carte jaune placée sur sa carte.

Lorsqu'un joueur a un p'tifooteux qui est averti (il a déjà reçu un carton jaune), et que ce même p'tifooteux reçoit un carton rouge, la suspension de 2 rencontres n'annule en aucun cas le carton jaune obtenu avant. Il conserve donc sa carte jaune et reste à la merci d'une autre suspension s'il obtient un second carton jaune.

Lorsque les 12 cartes personnalisées "carton jaune" ou "carton rouge" ont été retournées, les joueurs les mélangent puis les replacent face cachée.