

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Un jeu de Alain Anaton
et Patrice Darmon

BIG 4

Football

Règle du jeu



Flashez ce QR code si vous souhaitez voir une démonstration
du jeu ou rendez vous sur www.big4football.com



BIG 4 Football



CONTENU DE LA BOÎTE

★ 110 cartes dont :

- 88 cartes JOUEUR,
- 4 cartes COACH
- 2 cartes ARBITRE
- 7 cartes CARTON JAUNE
- 1 carte CARTON ROUGE
- 8 cartes CONFIANCE

★ 6 dés dont :

- 3 DÉS CLASSIQUES
- 1 DÉ ACTION
- 1 DÉ DUEL
- 1 DÉ ARBITRE

★ 1 bloc-notes ARBITRE

★ 1 règle du jeu

INTRODUCTION

BIG 4 Football est un jeu de duel de 2 à 4 joueurs.

Avant de commencer, familiarisez-vous d'abord avec les cartes JOUEUR...

Numéro du joueur →



Nom du joueur

ÉTOILES DÉFENSE →

ÉTOILES ATTAQUE

← Numéro du joueur



Nom du joueur

Flashez ce code pour retrouver toute l'actualité du joueur sur francefootball.fr

← ÉTOILES ATTAQUE

ÉTOILES DÉFENSE

Carte JOUEUR DE FACE = JOUEUR **EN FORME**

Carte JOUEUR DE DOS = JOUEUR **AFFAIBLI**

Avec vos dés, retournez un maximum de cartes JOUEUR de votre adversaire pour l'**affaiblir** !

Seule la carte GARDIEN ne peut pas être retournée : le gardien de but ne peut jamais être **affaibli**.

BUT DU JEU

Pour remporter la partie à 2 joueurs, soyez le premier à marquer **3 BUTS** !

Pour gagner à 3 ou 4 joueurs, soyez la seule équipe à ne pas prendre de **BUT** !



MODE FACILE POUR 2 JOUEURS

Ce mode de jeu est l'étape indispensable pour apprendre à jouer à **BIG 4 Football**. Vous pourrez ainsi vous familiariser avec les actions les plus classiques du jeu. Évoluez ensuite vers le **MODE AVANCÉ** pour plus de plaisir et de sensations !

MISE EN PLACE DU JEU

Prenez toutes les cartes **JOUEUR** de l'équipe que vous avez choisie et sélectionnez un joueur titulaire pour chaque poste, soit un gardien (G) et 10 cartes **JOUEUR** numérotées de 2 à 11.

Déposez devant vous ces 11 cartes **JOUEUR** de face selon la disposition suivante :

*Le numéro sur la carte **JOUEUR** correspond au poste du joueur sur le terrain et non au numéro de maillot dans son club.*



DÉMARRAGE RAPIDE : COUP D'ENVOI !

Choisissez parmi les 2 arbitres de **BIG 4 Football** qui de Franck MORDAN ou de Alan TOWNS va arbitrer la rencontre.

Le joueur le plus jeune donne le coup d'envoi de la partie en lançant en même temps 2 **DÉS CLASSIQUES** et le **DÉ ACTION**.

Ensuite, à chaque tour de jeu, vous lancerez 2 **DÉS CLASSIQUES** et le **DÉ ACTION**.



LES DÉS CLASSIQUES

Les **DÉS CLASSIQUES** permettent de retourner une ou plusieurs cartes **JOUEUR** de votre adversaire, c'est-à-dire d'affaiblir un ou plusieurs joueurs *en forme* de l'équipe adverse.

Pour cela, la somme des **DÉS CLASSIQUES** doit être égale à la somme des numéros des cartes **JOUEUR** que vous voulez retourner.

Si aucune combinaison n'est possible car les cartes **JOUEUR** sont déjà retournées, vous ne pouvez pas affaiblir de joueurs adverses. Vous ne pouvez donc pas utiliser les **DÉS CLASSIQUES**.

EXEMPLE

Dans cet exemple, vous pouvez affaiblir un ou plusieurs joueurs au choix dans l'équipe adverse en retournant :



★ DÉ ACTION

★ Faces vertes

Si le DÉ ACTION désigne une des 2 faces vertes, effectuez l'action figurant sur le DÉ ACTION **ET** utilisez les DÉSS CLASSIQUES pour *affaiblir* un ou plusieurs joueurs dans l'équipe de votre adversaire.



Retournez une carte JOUEUR EN FORME de votre choix dans l'équipe adverse.



Retournez **dans votre équipe** une carte JOUEUR AFFAIBLI de votre choix (carte JOUEUR de dos → carte JOUEUR de face).

★ Faces rouges

Si le DÉ ACTION désigne une des 2 faces rouges, effectuez l'action figurant sur le DÉ ACTION **SANS** effectuer l'action des DÉSS CLASSIQUES.



Passez votre tour.



Retournez **dans votre équipe** une carte JOUEUR EN FORME de votre choix.

★ Faces bleues

Si le DÉ ACTION désigne une des 2 faces bleues, vous avez le choix d'effectuer l'action figurant sur le DÉ ACTION **OU** d'utiliser les DÉES CLASSIQUES pour *affaiblir* un ou plusieurs joueurs *en forme* de l'équipe adverse **OU** de **PASSER VOTRE TOUR**.



Choisissez un joueur *en forme* dans votre équipe pour tirer le **COUP FRANC**. Lancez 2 DÉES CLASSIQUES : la somme correspond au **score offensif** du tireur. Votre adversaire lance alors 3 DÉES CLASSIQUES : la somme correspond au **score défensif** du gardien.



OU PASSEZ VOTRE TOUR

EXEMPLE



- Si le **score offensif** est supérieur au **score défensif** : vous avez marqué un **BUT** sur **COUP FRANC** ! Une nouvelle manche commence. Les joueurs *affaiblis* des 2 équipes récupèrent. Remplacez toutes les cartes JOUEUR des 2 équipes de face.
- Si le **score offensif** est inférieur ou égal au **score défensif** : le gardien a arrêté le **COUP FRANC**. Le joueur qui a frappé le **COUP FRANC** est *affaibli*, retournez sa carte et le jeu continue.



Retournez une carte JOUEUR EN FORME de votre choix dans l'équipe adverse, *mais...*

... le TACLE étant considéré comme une action à risque, l'arbitre entre en jeu (voir chapitre suivant : La carte ARBITRE et le DÉ ARBITRE).

MÉMO



OU PASSEZ VOTRE TOUR

LA CARTE ARBITRE ET LE DÉ ARBITRE

Si vous avez choisi de **tacler**, votre adversaire se saisit de la carte **ARBITRE** et la lance à la manière d'un **Pile ou Face** !

★ Face **JOUEZ !** : L'arbitre a jugé que le **TACLE** était régulier, le jeu continue sans que vous soyez sanctionné. C'est au tour de votre adversaire de jouer.



★ Face **FAUTE !** : L'arbitre a sifflé. Il a jugé que le **TACLE** était irrégulier. Votre adversaire lance alors 2 **DÉS CLASSIQUES** et le **DÉ ARBITRE**...



La faute est minime, le jeu continue.



L'arbitre sanctionne d'un **carton jaune** le joueur dont le numéro est égal à la somme des 2 **DÉS CLASSIQUES**.

EXEMPLE



Placez une carte **CARTON JAUNE** sous le joueur sanctionné. S'il s'agit d'un joueur *en forme*, retournez également sa carte pour l'*affaiblir*. Le joueur recevant deux cartons jaunes au cours d'une même partie doit être expulsé. La carte de ce joueur est définitivement retirée du jeu pour toute la durée du match.



L'arbitre sanctionne d'un **carton rouge** le joueur dont le numéro est égal à la somme des 2 **DÉS CLASSIQUES**.

Le joueur sanctionné est expulsé.

La carte de ce joueur est définitivement retirée du jeu pour la durée du match.



L'arbitre sanctionne d'un **carton rouge** le joueur dont le numéro est égal à la somme des 2 **DÉS CLASSIQUES** et siffle **PÉNALTY** contre vous (voir chapitre : Le Pénalty).

Le joueur sanctionné est expulsé.

La carte de ce joueur est définitivement retirée du jeu pour la durée du match.

En **MODE FACILE**, si un carton s'accompagne d'un **double 6** sur les **DÉS CLASSIQUES** (=12), vous pouvez avertir (carton **JAUNE**) ou expulser (carton **ROUGE**) le joueur de votre choix.

LE DUEL FACE AU GARDIEN

Lorsque vous retournez la dernière carte JOUEUR EN FORME de votre adversaire, votre tour n'est pas terminé : vous voilà immédiatement en DUEL FACE AU GARDIEN.

Choisissez un joueur *en forme* dans votre équipe pour défier le gardien.

Lancez les 3 DÉS CLASSIQUES + le DÉ DUEL.



Vous avez marqué un **BUT**, quel que soit le résultat des DÉS CLASSIQUES. Une nouvelle manche commence. Les joueurs affaiblis des 2 équipes récupèrent. Remplacez toutes les cartes JOUEUR des 2 équipes de face.



Vous avez **RATÉ** votre tir quel que soit le résultat des DÉS CLASSIQUES... Le joueur qui a défié le gardien est *affaibli* : retournez sa carte. L'équipe adverse récupère un joueur *en forme* en retournant la carte d'un joueur *affaibli* de son choix.



ou



Additionnez les 3 DÉS CLASSIQUES avec le nombre d'étoiles figurant sur le DÉ DUEL : la somme correspond au **score offensif** de votre attaquant.

Votre adversaire, pour tenter d'arrêter votre tir, lance 3 DÉS CLASSIQUES **SANS** lancer le DÉ DUEL : la somme correspond au **score défensif** du gardien.

★ Si le **score offensif** est supérieur à celui du **score défensif**, vous avez marqué un **BUT**. Une nouvelle manche commence. Les joueurs affaiblis des 2 équipes récupèrent. Remplacez toutes les cartes JOUEUR des 2 équipes de face.

★ Si le **score offensif** est inférieur ou égal au **score défensif**, c'est le gardien qui remporte le duel. Le joueur qui a défié le gardien est *affaibli* : retournez sa carte. L'équipe adverse récupère un joueur *en forme* en retournant la carte d'un joueur *affaibli* de son choix.



LE PÉNALTY

Le **PÉNALTY** se déroule de la même façon que le **DUEL FACE AU GARDIEN** (voir chapitre ci-dessus).

Seule différence : si le gardien arrête le **PÉNALTY**, son équipe ne récupère pas de joueur en forme.

EXEMPLE : DUEL FACE AU GARDIEN - PÉNALTY



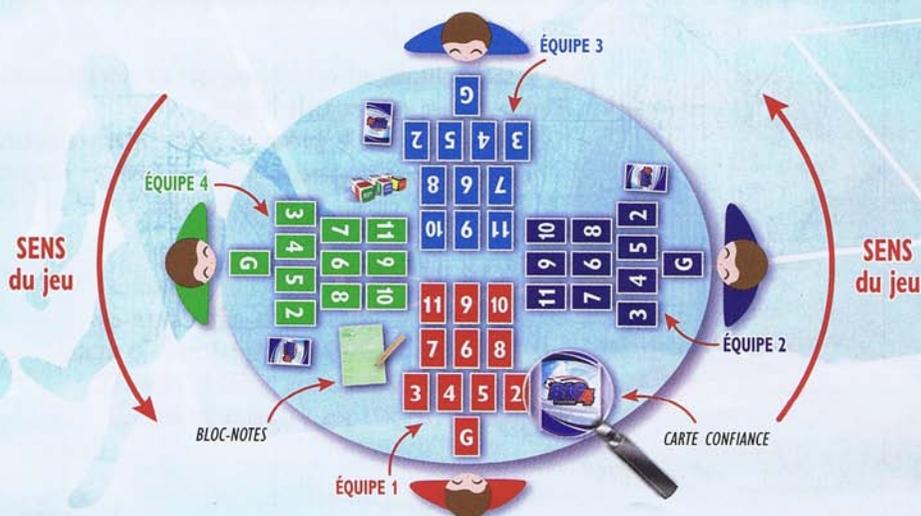
Dans cet exemple, pour que le gardien arrête le tir, il faut que son score défensif soit supérieur ou égal à 12 en additionnant les 3 DÉES CLASSIQUES.

BLOC-NOTES DE L'ARBITRE

Le **bloc-notes** vous permet de noter l'évolution du score et de rapporter tous les événements importants du match : **DUELS FACE AU GARDIEN**, **COUPS FRANCS**, **PÉNALTYS**, nom des buteurs, cartons, commentaires... Vous garderez ainsi de bons souvenirs de vos plus belles parties entre amis ou en famille !

MODE FACILE POUR 3 À 4 JOUEURS

Avant de jouer à 3 ou 4 joueurs, nous vous recommandons de jouer quelques parties à 2 joueurs pour maîtriser les bases de **BIG 4 Football**.



DÉMARRAGE RAPIDE : COUP D'ENVOI !

Au début de la partie, chaque joueur dispose devant lui son équipe type et prend une carte **CONFIANCE 1 ÉTOILE** qu'il dépose, de dos, à côté de son équipe.

A chaque tour de jeu, lancez en même temps **2 DÉS CLASSIQUES** et le **DÉ ACTION** :

- utilisez, si vous le pouvez, les **DÉS CLASSIQUES** pour *affaiblir* un ou plusieurs joueurs dans la ou les équipes de votre choix.
- effectuez l'action du **DÉ ACTION**. Si ce dé désigne **DRIBBLE**, **TACLE** ou **COUP FRANC**, vous pouvez diriger cette action contre l'équipe de votre choix.



EXEMPLE



Dans cet exemple, vous avez obtenu **9** avec les **DÉS CLASSIQUES** et **DRIBBLE** avec le **DÉ ACTION**. Vos possibilités de jeu sont multiples.

- ★ Retournez une carte **JOUEUR N°9** de l'équipe adverse de votre choix avec les **DÉS CLASSIQUES** + une carte **JOUEUR** de votre choix avec la face **DRIBBLE**.
- ★ Retournez la carte **N°4** et la carte **N°5** de l'équipe adverse de votre choix avec les **DÉS CLASSIQUES** + une carte **JOUEUR** de votre choix avec la face **DRIBBLE**.
- ★ Retournez la carte **N°2** de l'équipe 1, la carte **N°2** de l'équipe 2 et la carte **N°5** de l'équipe 3 ($2+2+5=9$) avec les **DÉS CLASSIQUES** plus une carte **JOUEUR** supplémentaire avec la face **DRIBBLE** dans l'équipe adverse de votre choix.
- ★ Bien d'autres combinaisons sont possibles !

Votre tour est terminé. C'est au joueur situé à votre droite de jouer !

Lorsque vous retournez la dernière carte **JOUEUR EN FORME** de l'une des équipes adverses, votre tour n'est pas terminé : vous voilà immédiatement en **DUEL FACE AU GARDIEN** de cette équipe. Choisissez un joueur *en forme* dans votre équipe pour défier le gardien. Lancez **3 DÉS CLASSIQUES** + le **DÉ DUEL**.

- ★ Vous ne marquez pas le **BUT**.
 - Le joueur qui a défié le gardien est *affaibli* : retournez sa carte.
 - L'équipe adverse récupère un joueur *en forme* en retournant la carte d'un joueur *affaibli* de son choix.
- ★ Vous marquez le **BUT**.
 - Votre adversaire est éliminé. Vous gagnez sa carte **CONFIANCE**. Placez-la à côté de votre équipe face dévoilée. Désormais, ajoutez dans tous vos **DUELS FACE AU GARDIEN**, **COUPS FRANCS** et **PÉNALTYS 1 point de bonus CONFIANCE** à votre **score défensif** ou votre **score offensif**. La partie continue sans qu'aucune équipe ne récupère de joueur *en forme*.

Si vous éliminez une autre équipe, vous récupérerez une 2^{ème} carte **CONFIANCE** : vous pourrez alors ajouter **2 points de bonus CONFIANCE** à votre **score défensif** ou à votre **score offensif** dans tous vos **DUELS FACE AU GARDIEN**, **COUPS FRANCS** et **PÉNALTYS**.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, si vous encaissez un **BUT**, vous êtes éliminé. Donnez les cartes **CONFIANCE** en votre possession au joueur qui vous a marqué ce **BUT**.

MODE AVANCÉ POUR 2 JOUEURS

Ce mode nécessite la maîtrise des actions de base décrites dans le MODE FACILE.

Dans le MODE AVANCÉ, vous devez désormais prendre en compte les **ÉTOILES** figurant sur les cartes JOUEUR en cas de **DUELS FACE AU GARDIEN**, **COUPS FRANCS** et **PÉNALTYS**. Vous avez également la possibilité de faire rentrer jusqu'à 3 joueurs remplaçants avec votre carte COACH.

COUP FRANC

Choisissez dans votre équipe un joueur *en forme* ou *affaibli* pour tirer le **COUP FRANC**.

Le gardien adverse positionne 3 joueurs au choix devant lui pour former un mur.

Additionnez les **ÉTOILES DÉFENSE** de ces 3 joueurs aux **6 ÉTOILES DÉFENSE** de la carte GARDIEN : la somme correspond au **score défensif** du gardien.

Lancez alors les 3 **DÉS CLASSIQUES** et additionnez-les aux **ÉTOILES ATTAQUE** du joueur que vous avez choisi pour tirer : la somme correspond au **score offensif** du tireur.

★ Si votre **score offensif** est supérieur au **score défensif**, vous venez de marquer un **BUT** sur **COUP FRANC**. Une nouvelle manche commence. Les joueurs *affaiblis* des 2 équipes récupèrent. Remplacez toutes les cartes JOUEUR des 2 équipes de face.

★ Si le **score défensif** est supérieur ou égal au **score offensif**, le gardien a arrêté le **COUP FRANC**. Le joueur qui a frappé le **COUP FRANC** est *affaibli*, retournez sa carte et le jeu continue. Si vous aviez choisi un joueur *affaibli* pour tirer le **COUP FRANC**, il ne se passe rien de plus.

EXEMPLE



Dans cet exemple, le **score défensif** à battre est de $2+5+3+6 = 16$.

Pour marquer le **BUT**, vous devez faire un **score offensif** supérieur à **16 points**.

Si vous tirez avec votre N° **10 (5 ÉTOILES ATTAQUE)**, il vous faudra faire au moins **12** avec les 3 **DÉS CLASSIQUES** (puisque $5+12=17$) pour marquer le **BUT**.

TACLE

Le principe du **TACLE** est identique à celui vu en **MODE FACILE** sauf qu'en **MODE AVANCÉ**, vous avez également la possibilité de **tacler un joueur affaibli dans l'équipe de votre adversaire**. Ce joueur est alors *victime d'une grave blessure* et doit quitter le jeu sur civière obligeant ainsi votre adversaire à le remplacer à son tour de jeu... s'il n'a pas déjà effectué ses 3 changements (voir chapitre : Les Remplaçants).

En **MODE AVANCÉ**, si un carton s'accompagne d'un **double 6** sur les **DÉS CLASSIQUES (=12)**, c'est le **COACH** qui est averti (carton **JAUNE**) ou expulsé (carton **ROUGE**) pour contestation.

LA CARTE COACH

Cette carte est précieuse. Elle vous permet notamment d'effectuer des changements dans votre équipe et peut vous donner des **points bonus COACH** décisifs. **Une seule et unique fois** dans la partie, lors d'un **DUEL FACE AU GARDIEN**, d'un **COUP FRANC** et d'un **PÉNALTY**, associez les **2 ÉTOILES** de votre carte **COACH** à celles de votre carte **JOUEUR** pour ajouter :

- +2 à votre **score offensif** si vous êtes le tireur
- +2 à votre **score défensif** si vous êtes le gardien.

- ★ Pour être validée, l'utilisation de la carte **COACH** doit être signalée à votre adversaire avant de lancer les dés.
- ★ Quel que soit le résultat, une fois utilisée, retournez la carte **COACH** pour le reste de la partie.
- ★ Si votre coach a reçu un carton jaune, retournez sa carte. Vous ne pouvez donc plus utiliser les **points bonus COACH**. Cependant, vous pouvez toujours effectuer des remplacements.
- ★ Si votre coach a reçu un carton rouge (ou 2 cartons jaunes), la carte doit être retirée du jeu. Vous ne pouvez donc plus utiliser vos **points bonus COACH** ni effectuer de remplacement.



LES REMPLAÇANTS

Grâce à votre carte **COACH**, vous pouvez effectuer un maximum de 3 changements par partie et ce, que votre carte **COACH** soit de face ou de dos.

Cette action doit se faire à votre tour de jeu avant que vous ne lanciez les dés.

Vous pourrez ainsi remplacer un joueur *affaibli* ou *victime d'une grave blessure* et renforcer ainsi le potentiel **offensif** ou **défensif** de votre équipe selon vos choix tactiques.

Les remplacements se font poste pour poste (voir exemples ci-dessous).



DUEL FACE AU GARDIEN - PÉNALTY

Le principe du **DUEL FACE AU GARDIEN** et du **PÉNALTY** est identique à celui vu en **MODE FACILE** sauf qu'en **MODE AVANCÉ** vous allez ajouter à votre **score offensif** la valeur des **ÉTOILES ATTAQUE** du joueur que vous aurez choisi pour se mesurer au gardien adverse.

De même, votre adversaire ajoutera les **ÉTOILES DÉFENSE** de son gardien à son **score défensif**.



EXEMPLE : DUEL FACE AU GARDIEN - PÉNALTY



$$5 + 5 + 1 + 4 + 2 = 17 \\ = \text{SCORE OFFENSIF}$$

$$6 + \text{TROIS DÉS CLASSIQUES} \\ = \text{SCORE DÉFENSIF}$$

Dans cet exemple, pour que le gardien arrête le tir, il faut que son **score défensif** soit supérieur ou égal à 17. Pour cela le résultat des **DÉS CLASSIQUES** devra être supérieur ou égal à 11 (puisque $6+11=17$).

LES CARTES CONFIANCES



Utilisez les cartes **CONFIANCE** 1, 2, 3 ou 4 **ÉTOILES** dans une partie à 2 ou à plusieurs pour équilibrer le niveau des équipes en fonction de votre effectif, des résultats actuels en championnat, ou simplement de vos envies !

Ainsi, pour avantager une équipe, positionnez une carte **CONFIANCE** dévoilée à côté de vous pour ajouter à tous vos **DUELS FACE AU GARDIEN**, **COUPS FRANCS** et **PÉNALTYS** les **ÉTOILES ATTAQUE** et les **ÉTOILES DÉFENSE** correspondantes.

VARIANTES

Venez découvrir et partagez les nombreuses variantes du jeu sur www.big4football.com