

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modulaire 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



Règle
du
jeu

**les
canonniers**
jeu de football

Editions
Edmond Dujardin
Arcachon - France

RÈGLE DU JEU

	Pages
Petit lexique du football	4
Composition du jeu	6
But du jeu.....	7
Préparation du jeu :	
— nombre de joueurs.....	8
— choix des équipes.....	8
— position des joueurs.....	8
— distribution des cartes.....	8
— le terrain	8
Le jeu :	
— avant de jouer	9
— coup d'envoi	10
— déroulement du jeu.....	10
— buts marqués.....	11
— cartes spéciales	12
— mouvements du ballon	12
Succession des cartes.....	13

les canonniers

Un nouveau jeu Edmond Dujardin

Originaire du vieux jeu français de la « soule », puis réinventé et rebaptisé au siècle dernier en Angleterre, le football actuel est plus jeune que jamais malgré ses cent ans passés. Aucun autre sport n'a plus vite conquis la faveur des joueurs et du public, et n'a mieux su la conserver. Le football est le jeu le plus populaire du monde.

Comment expliquer ce succès durable, sinon par la principale caractéristique du football ? A première vue, pour se saisir d'un ballon, le geste le plus naturel serait de l'attraper avec les mains. Les inventeurs du football ont délibérément écarté cette possibilité. Le torse, la tête, et bien sûr les pieds et les jambes peuvent entrer en contact avec le ballon : les mains et les bras, jamais, sous peine de déchaîner les foudres de l'arbitre.

Nous vous proposons, nous, de jouer avec les mains, et aussi avec la tête. Le jeu des CANONNIERS vous permet d'adresser à vos adversaires des « boulets de canon » imparables, en respectant les règles du jeu réel. Simultanément, vous serez gardien de buts, avant, arrière, et même arbitre !

Si vous n'y connaissez rien en football, ce jeu vous amusera et, qui sait ? peut-être vous donnera-t-il la passion du ballon rond... Si, au contraire, vous êtes amateur ou joueur chevronné, vous tirerez le plus grand plaisir de vos parties de CANONNIERS en organisant des compétitions inter-clubs. Et maintenant, bonne chance !

PETIT LEXIQUE

TERRAIN : rectangle long d'une centaine de mètres, comportant principalement :

- deux buts, défendus par un gardien; chaque équipe s'efforcera d'introduire le ballon dans les buts des adversaires;
- devant chaque but, une surface de réparation, qui a une grande importance si une faute y est commise.

BALLON : boule sphérique, en cuir, d'un poids de 400 g environ.

ÉQUIPE : groupe de 11 joueurs, dont un gardien de but et un capitaine.

ARBITRE : juge suprême, qui fait rigoureusement appliquer la règle du jeu.

JUGE DE TOUCHE. — Il indique à l'arbitre :

- que le ballon est sorti (« touche » ou « corner »);
- à quelle équipe revient la touche.

CORNER (ou COUP DE PIED DE COIN) : lorsqu'une équipe fait franchir accidentellement au ballon sa propre ligne de but, l'un des joueurs de l'équipe adverse le remet en jeu à partir du coin du terrain le plus proche de la sortie.

BUT MARQUÉ : le ballon est entré dans l'un des buts. L'arbitre peut refuser le but si le ballon y est entré de façon irrégulière (hors jeu).

HORS JEU : un joueur est « hors jeu » s'il y a moins de deux adversaires (gardien de but compris) entre lui et la ligne de but adverse.

FAUTES : elles sont multiples.

Sont pénalisées par un **coup franc indirect** les fautes suivantes :

- hors jeu;
- jeu dangereux;
- charge hors de propos;
- critique de l'arbitre par un joueur, etc.

par un **coup franc direct** les fautes graves :

- brutalités et crocs-en-jambe;
- contacts de la main ou du bras avec le ballon;

par un **penalty** :

- toute faute commise par un défenseur dans la surface de réparation.

COUP FRANC : le joueur qui en bénéficie envoie un « boulet de canon » dans les buts adverses. Ses adversaires n'ont pas le droit de l'approcher de plus de 9,15 mètres.

Le coup franc peut être :

- **direct** : le « canonnier » a le droit de marquer directement;
- **indirect** : le botteur n'a pas le droit de marquer directement et doit passer le ballon à l'un de ses coéquipiers.

PENALTY (ou COUP DE PIED DE RÉPARATION) : tous les joueurs, sauf le gardien de but — qui doit rester immobile — et le « canonnier », sont obligatoirement à une distance d'au moins 9,15 mètres de ce dernier, et hors de la surface de réparation.

COMPOSITION DU JEU

Chaque partenaire, selon les cartes qu'il possède, jouera tour à tour le rôle :

Des joueurs, qui attaquent ou ripostent au moyen des cartes suivantes :

- passe,
- interception,
- dégagement,
- contre-attaque,
- tir au but,
- boulet de canon,
- coup de chance,
- but.

Du gardien de but, qui tente de stopper tir au but, boulet de canon, penalty ou coup franc en abattant :

- arrêt,
- coup de chance,
- sortie de but.

De l'arbitre, qui apprécie, juge et punit avec les cartes :

- but refusé,
- touche,
- corner,
- hors jeu,
- faute, sanctionnée par un coup franc (indirect),
- deux fautes coup sur coup, sanctionnées par :
 - coup franc (direct),
 - penalty.

BUT DU JEU

Il faut marquer le plus de buts possible.

La carte « but » sera toujours précédée :

- d'un « tir au but »,
- ou d'un « boulet de canon ».

S'il y a eu double faute préalable, de :

- « coup franc » direct,
- ou « penalty ».

Et, si la chance a bien servi les attaquants :

- d'un « coup de chance ».

De même, toutes les cartes du jeu seront précédées ou suivies de cartes bien définies, de façon à respecter l'enchaînement des actions du jeu réel. Ainsi, une carte « faute » exposée sera suivie d'un « coup franc » indirect, lui-même suivi d'un « tir au but », puis d'un « but », etc.

Le joueur qui vient de marquer un but ramasse la pile de jeu. A la fin de la partie, le nombre de piles exposées représente le nombre de buts marqués. L'équipe gagnante est bien sûr celle qui a le plus de piles alignées devant elle.



Plus le rythme du jeu sera vif, plus vous (ou vos adversaires !) marquerez de buts, et plus vous vous amuserez ; « feintez », dribblez, gardez l'adversaire en haleine ! Pilonnez-le de boulets de canon !

Auparavant, lisez soigneusement les pages suivantes. Nous avons essayé de simplifier au maximum les règles du jeu réel, pour que les débutants n'éprouvent pas trop de difficultés. La suite logique des cartes et les mouvements du ballon, carte par carte, sont expliqués dans les dernières pages de la brochure.

Si vous connaissez à fond le football, n'hésitez pas : allez au-delà des règles codifiées dans cette notice. Tous les coups vous sont permis, dès lors qu'ils suivent la logique du vrai football.

PRÉPARATION DU JEU

Nombre de joueurs

Les parties les plus intéressantes se font à quatre (deux équipes de deux). On peut aussi jouer à six, en deux équipes de trois, ou à deux, chacun pour soi.

Choix des équipes

Tous les joueurs jettent le dé.

Celui qui obtient le plus haut point donnera les cartes. En contrepartie, il a le droit :

- de choisir son ou ses équipiers;
- de choisir la couleur de son camp : blanc ou vert;
- de donner le coup d'envoi.

Les joueurs qui n'ont pas été choisis formeront la deuxième équipe.

Position des joueurs

Il doit toujours y avoir un joueur d'une équipe adverse entre deux membres d'une même équipe.

Distribution des cartes

Le donneur :

- mélange bien les cartes;
- fait couper par son voisin de droite;
- commence la distribution (une seule carte à la fois, sans les faire voir) par son voisin de gauche.

La distribution est terminée lorsque chaque joueur a huit cartes en main.

La pile de cartes restantes est posée au milieu du tapis, face dessous, et constitue le **talon**, dans lequel les joueurs puiseront en cours de partie.

Le terrain

Il sera posé à proximité du talon, de façon que tous les joueurs puissent atteindre sans difficulté le ballon aimanté et le déplacer.

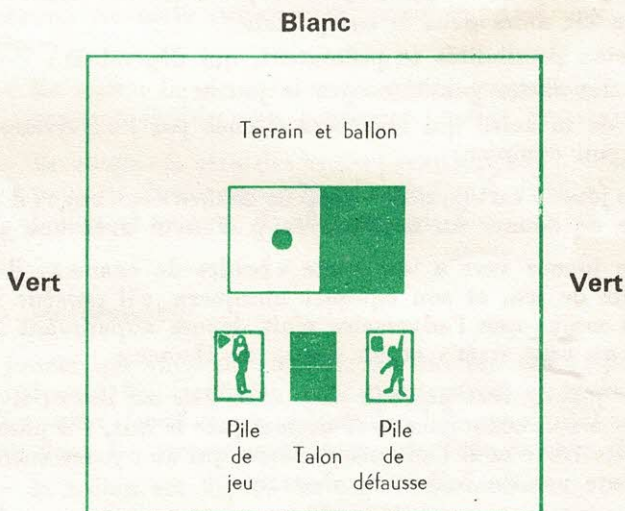
LE JEU

Avant de jouer, prenez une carte au talon. Ensuite, vous pourrez abattre une, deux ou **au maximum trois** cartes consécutives, face visible, qui formeront la **pile de jeu**, à côté du talon.

Après avoir joué, vous complétez à huit vos cartes en main, en vous servant au talon.

Si, après avoir pris une carte au talon, vous vous apercevez qu'il vous est impossible de jouer, débarrassez-vous de celle de vos cartes que vous jugez la moins utile. Vous la déposez, face visible, de l'autre côté du talon. Il se forme ainsi une troisième pile, appelée **pile de défausse**.

Enfin, vous devrez **modifier la position du ballon sur le terrain** en fonction de la situation provoquée par les cartes que vous venez d'abattre.



Blanc

Disposition de la table de jeu

Coup d'envoi

Au commencement de la partie, le ballon est placé au centre du terrain.

Le joueur qui a obtenu le plus haut point en jetant le dé prend une carte au talon et joue le premier. Pour cela, il doit commencer la pile de jeu **par une carte « passe »**. Simultanément, il fera entrer le ballon dans le camp adverse.

Il n'est pas permis de marquer un but dès le coup d'envoi, sauf si l'on peut abattre de suite : « passe » - « coup de chance » - « but ».

Si le joueur qui doit donner le coup d'envoi ne peut jouer « passe », il dépose une carte sur la pile de défausse et c'est son voisin de gauche (donc, un adversaire) qui devient bénéficiaire du coup d'envoi. Si ce dernier ne possède pas non plus de carte « passe », il se défausse à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des partenaires puisse jouer « passe ».

Déroulement du jeu

Le coup d'envoi vient d'être donné, et l'un des joueurs verts, par exemple, a commencé la pile de jeu avec une carte « passe ». Le ballon est alors dans le camp blanc.

Plusieurs possibilités se présentent, qui dépendent :

- des cartes possédées par le joueur;
- de la suite qui leur sera donnée par l'adversaire ou par son équipier.

1 - Le joueur vert possède « coup de chance » et « but » : il marque, et essaye de donner un nouveau coup d'envoi avec une « passe ».

2 - Le joueur vert a une carte « boulet de canon » : il la pose sur la pile de jeu, et son équipier marquera, s'il possède la carte « but », à moins que l'adversaire n'ait déposé auparavant 2 cartes « arrêt », ou un « arrêt » et un « coup de chance ».

3 - Le joueur vert possède une carte « tir au but » : il la joue, et ce sera à son coéquipier vert de marquer le but, s'il possède lui-même cette carte et si l'adversaire blanc qui doit jouer entre temps ne s'empare pas du ballon en abattant :

- soit « faute », ou deux fautes coup sur coup, qui seront suivies d'une sanction : coup franc ou penalty;
- soit « touche », suivie de « dégagement », ou encore « contre-attaque », ou « interception » suivie de « passe », dont l'effet sera de renvoyer le ballon dans le camp vert.

4 - Le joueur vert ne possède qu'une autre carte « passe » : il peut la jouer (ce qui lui permettra de reprendre une carte au talon pour compléter sa main), dans l'espoir que l'adversaire sera dans l'incapacité de s'emparer du ballon... et que son équipier pourra continuer l'attaque.

5 - Le joueur vert n'a aucune carte utile : comme dans le cas précédent, ce sera à son équipier d'essayer de continuer l'attaque, dans la mesure où l'adversaire ne pourra rien faire entre temps.

Ainsi, chaque action du jeu, représentée par une carte, est appuyée par une ou plusieurs cartes qui la complètent et permettent de marquer un but. En contrepartie, d'autres cartes, jouées par l'adversaire, lui permettront de s'emparer du ballon et de retourner la situation — si elles sont jouées au bon moment. Le jeu continue jusqu'à épuisement du talon et des cartes en main.

Chacune des cartes du jeu comporte une suite logique de cartes successives, qui est détaillée à la fin de la brochure. Très vite, vous les connaîtrez toutes par cœur. Cependant, pour vous faciliter l'assimilation de cette suite, nous avons imprimé, sur les cartes elles-mêmes :

- **En noir** : la série de cartes parmi lesquelles les **équipiers** peuvent choisir pour continuer l'action entreprise;
- **En rouge** : la série des cartes parmi lesquelles les **adversaires** peuvent choisir pour gêner l'action entreprise, s'emparer du ballon et essayer de marquer un but.

Buts marqués

Le joueur qui vient de marquer un but ramasse la pile de jeu, la pose devant lui, complète à huit ses cartes en main et rejoue immédiatement (sauf si un adversaire lui oppose la carte « but refusé »), dans les mêmes conditions que pour le coup d'envoi :

- le ballon est déposé au centre du terrain;
- obligation de jeter une carte « passe » (le ballon passe alors dans le camp adverse);
- interdiction de marquer un but tout de suite, sauf si la carte « coup de chance » intervient.

Cartes spéciales

Boulet de canon : Ce tir presque imparable ne peut être stoppé que par :

- deux arrêts successifs;
- ou un arrêt suivi d'un coup de chance.

Les cartes « faute », « hors-jeu », « touche » et « interception » ne peuvent pas être jouées sur un « boulet de canon ».

En revanche, « boulet de canon » peut être joué sur « tir au but » pour renforcer le tir.

Penalty et coup franc direct : ont les mêmes pouvoirs que le « boulet de canon »; toutefois, ces cartes doivent être obligatoirement précédées de deux fautes coup sur coup.

But refusé : décision sans appel de l'arbitre; le « but refusé » est valable même sur un « penalty », un « coup franc » direct ou un « boulet de canon » suivi de « but ».

Le joueur qui possède la carte « but refusé », même si ce n'est pas son tour de jouer, doit l'annoncer à voix haute et l'abattre au moment précis où l'adversaire marque un but. Ce dernier complète alors à huit ses cartes en main et perd le bénéfice du but et de la remise en jeu. L'auteur du « but refusé » prend deux cartes au talon — l'une pour remplacer la carte « but refusé » qu'il vient de jouer, l'autre comme d'habitude avant de jouer — et joue immédiatement un nouveau coup d'envoi.

Mouvements du ballon

Le ballon change de camp :

1. Si une équipe expose la carte « contre-attaque »;
2. Si une équipe joue la carte « interception », suivie de :
 - dégagement,
 - boulet de canon,
 - deux passes successives;
3. Après une « touche », suivie de passe, ou dégagement, ou contre-attaque;
4. Si l'équipe menacée (le ballon étant alors dans son propre camp) joue « faute » ou double faute, sanctionnée par :
 - coup franc indirect (faute simple),
 - coup franc direct ou penalty (double faute).

SUCCESSION DES CARTES

Carte exposée	LE BALLON EST DANS LE CAMP ADVERSE : ATTA- QUEZ !	LE BALLON EST DANS VOTRE CAMP RIPOSTEZ !
PASSE	Si la carte PASSE a été posée par votre équipe, jouez : Tir au but ou Coup de chance ou Boulet de canon ou Autre passe	Contre-attaque Dégagement Autre passe
	Si la carte PASSE a été posée par vos adversaires, jouez : Faute 2 fautes coup sur coup Corner Interception Contre-attaque	le bal- lon change de camp Faute 2 fautes coup sur coup Touche Interception Contre-attaque
INTERCEPTION	Si la carte INTERCEPTION a été posée par votre équipe, jouez : Tir au but Coup de chance Boulet de canon Passe	Contre-attaque Dégagement 2 passes de suite
	Si la carte INTERCEPTION a été posée par vos adversaires, jouez : Faute 2 fautes coup sur coup Autre interception	le bal- lon change de camp Faute 2 fautes Autre interception Contre-attaque

Carte exposée	LE BALLON EST DANS LE CAMP ADVERSE : ATTA- QUEZ!	LE BALLON EST DANS VOTRE CAMP : RIPOSTEZ!
DÉGAGEMENT (doit être précédée d'une INTERCEP- TION ou de TOUCHE) Le ballon change de camp.	Le ballon a changé de camp, vous pouvez jouer : Tir au but Coup de chance Boulet de canon Passe	Contre-attaque Interception Touche Faute ou double faute
CONTRE-ATTAQUE Vous vous emparez du ballon sans jouer « interception » aupara- vant	Le ballon a changé de camp, jouez : Tir au but Coup de chance Boulet de canon Passe	Interception Touche Faute, ou double faute
TIR AU BUT	Jouez : BUT ou, pour renforcer votre tir au but — boulet de canon — coup de chance	Jouez : Interception Contre-attaque Arrêt Coup de chance Sortie de but Hors-jeu Faute, ou 2 fautes
BOULET DE CANON	Jouez : BUT	Jouez : — 2 arrêts coup sur coup, ou — 1 arrêt et 1 coup de chance (il n'y a pas d'autres parades possibles)
COUP DE CHANCE	Un « coup de chance » peut remplacer un « tir au but ». Jouez : BUT	Le « coup de chance » a été joué par votre équipe : il peut rem- placer un « arrêt » et vaut dégagement. Si le coup de chance a été joué par les adver- saires, jouez : arrêt, ou un autre coup de chance.

Carte exposée	LE BALLON EST DANS LE CAMP ADVERSE : ATTA- QUEZ!	LE BALLON EST DANS VOTRE CAMP: RIPOSTEZ!
BUT	BRAVO! Ramassez la pile de jeu, prenez une carte au talon, et rejouez.	Votre seule possibilité : Jouer BUT REFUSÉ
ARRÊT valant dégagement	Domage! Jouez : Interception Contre-attaque	1 arrêt vaut dégage- ment : le ballon change de camp.
SORTIE DE BUT	Raté!	Vous devez jouer DÉ- GAGEMENT; le bal- lon change de camp.
BUT REFUSÉ	Décision de l'arbitre : tant pis pour vous!	Si vous avez joué « but refusé », le ballon est remis en jeu : jouez « passe », et attaquez à votre tour.
TOUCHE valant rentrée en touche	La carte TOUCHE est jouée par votre équipe : vous reprenez le contrôle du ballon. Tir au but Coup de chance Boulet de canon Passe La carte TOUCHE est posée par l'adversaire : Interception Faute	Dégagement Contre-attaque Passe et le ballon change de camp. Contre-attaque Interception Faute

Carte exposée	LE BALLON EST DANS LE CAMP ADVERSE : ATTA- QUEZ !	LE BALLON EST DANS VOTRE CAMP : RIPOSTEZ !
CORNER	Ne peut être joué que si l'adversaire possède le ballon. Faites suivre de : Tir au but Passe	Le corner vous a été imposé par vos adver- saires. Jouez : Interception Faute Double faute Contre-attaque
HORS-JEU doit être suivi de coup franc (indirect)	Le HORS-JEU, qui ne peut être joué que par les adversaires mena- cés, vous a été imposé.	Jouez obligatoirement : Coup franc (indirect). Le ballon change de camp.
1 seule FAUTE (doit être obligatoire- ment suivie d'un coup franc [indirect])	(faute commise par les défenseurs) Jouez : coup franc in- direct.	(faute commise par les attaquants) Jouez : coup franc indirect. Le ballon change de camp.
COUP FRANC (indirect si une seule carte faute est expo- sée)	Jouez : Tir au but Boulet de canon Passe	Jouez : Interception Contre-attaque Touche
2 FAUTES coup sur coup (doivent être suivies de coup franc direct ou de penalty)	(commises par les dé- fenseurs) Jouez : — coup franc (direct) — penalty	(commises par les attaquants) Jouez : coup franc (direct) Le ballon change de camp.
COUP FRANC (direct si deux cartes « faute » sont exposées) et PENALTY	BUT	— 2 arrêts — 1 arrêt et 1 coup de chance