

Subbuteo



Dream Team Stadium



pelers van de beste clubs in Europa et zet het stadion op

**Choisis tes joueurs parmi les meilleures équipes
d'Europe et enflamme le stade !**



Subbuteo



Dream Team Stadium

Maak je klaar voor het meest geweldige kampioenschap ooit!

Subbuteo Dream Team Stadium tilt het klassieke tikvoetbalspel naar een nieuw niveau nu je kunt kiezen uit de crème de la crème van de Europese voetbaltop.

Selecteer jouw startelftal uit de spelerkaarten en neem het op tegen de rest van de allerbeste in een legendarische strijd tussen supertalenten.

Slechts het mooiste stadion aller tijden is goed genoeg voor een dergelijke wedstrijd en dat heb je hier! Het Dream Team Stadium biedt de perfecte speelmogelijkheden met een glad gespannen veld, 3D opbouw en een hangend scorebord.

Je hebt de ultieme beleving van tafelfootbal in je vingers, de overwinning ligt in jouw handen!

Inhoud

1 speelveld met 4 stadionsteunen, 2 doelen, 2 doelnetten, 2 Subbuteo voetballen, 8 spelerkaarten (3 fotorealistische spelers per kaart), 20 spelerstandaards (10 blauwe en 10 rode), 2 keeperhendeltjes, 1 hangend scorebord, 8 stadionstangen, 4 koppelstukken, 1 middensteun, 1 vel met scorebordstickers, 1 poster met spelregels.

Prépare-toi à vivre un championnat de football plus délirant que dans tes rêves les plus fous !

Subbuteo Stadium transporte le football sur une table, à toi de gérer la tactique.

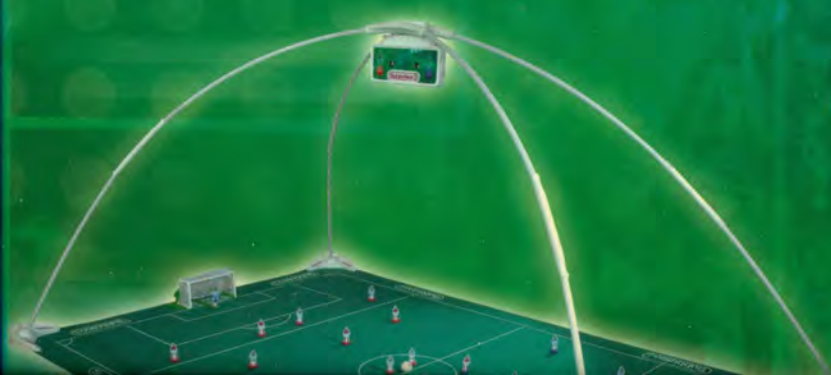
Tes onze joueurs de départ sur les cartes prédécoupées te permettront d'affronter les autres dans des matchs de folie, riches en rebondissements.

Seul le stade le plus prestigieux au monde était digne de recevoir un jeu d'une telle intensité, et le voici ! Le Stadium te fournit les meilleures conditions de jeu avec un terrain géant, une architecture en 3D et un tableau de scores suspendu.

L'ultime expérience du football de table est entre tes mains, et la victoire sera au bout de tes doigts !

Contenu

1 tapis représentant le terrain avec 4 supports de stade, 2 cages de but, 2 filets de but, 2 ballons de football Subbuteo, 8 cartes de joueurs (3 photo-réalistes par carte), 20 socles de joueur (10 bleus et 10 rouges), 2 poignées de jeu de gardien de but, 1 tableau de scores suspendu, 8 tiges de stade, 4 colliers, 1 support central, 1 feuille d'autocollants de tableau de scores, 1 poster avec les règles.



© 2005 Hasbro. Alle rechten voorbehouden / Tous droits réservés.

TM & © 2005 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Plc. Licensed by Granada Ventures. © FCB MERCHANDISING, SL.

© 2005 Chelsea Village Merchandise Ltd. Manufactured under licence by Hasbro.

Gedistribueerd in België door / Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden
www.hasbro.be



Dream Team Stadium

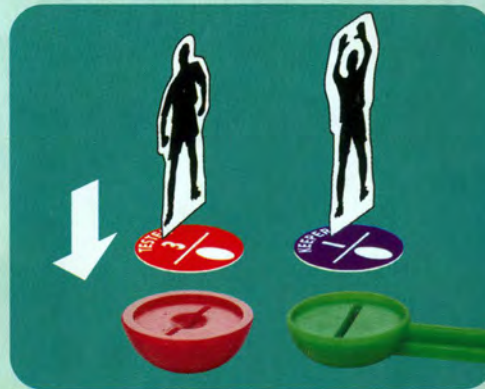
Bienvenue dans **Subbuteo Stadium** : le jeu légendaire de football de table, de nouveau disponible pour les petits et les plus grands.

Tu es le manager d'une équipe d'élite, composée des joueurs les plus talentueux du monde. Il te faudra de l'adresse, de la précision et un contrôle redoutable de l'index pour propulser tes joueurs sur le terrain. Avec de l'entraînement, tes joueurs pourront dribbler, faire des passes, défendre et marquer des buts avec une précision de champion.

Au dos, tu trouveras toutes les règles dont tu as besoin pour jouer. Alors, assemble ton stade, crée ton équipe de onze joueurs et prépare-toi à siffler le coup d'envoi !

Sélection de l'équipe

- Une équipe doit jouer avec des socles rouges et l'autre, avec des socles bleus.
- Détache les joueurs des cartes, comme indiqué. Tu peux les remettre sur les cartes quand tu as fini de jouer.



- Place chaque disque de joueur, avec la couleur de ton équipe visible, sur un socle de la même couleur, puis insère le joueur dans le socle.
- Insère ton gardien de but dans la poignée de jeu de gardien de but.
- Choisis la couleur de ton équipe.

Nom du joueur.

La bande noire signifie joueur **attaquant**.

Logo de l'équipe originale.



Fond de couleur de l'équipe (rouge ou bleu).



S'il n'y a pas de bande, le joueur est **défenseur**.

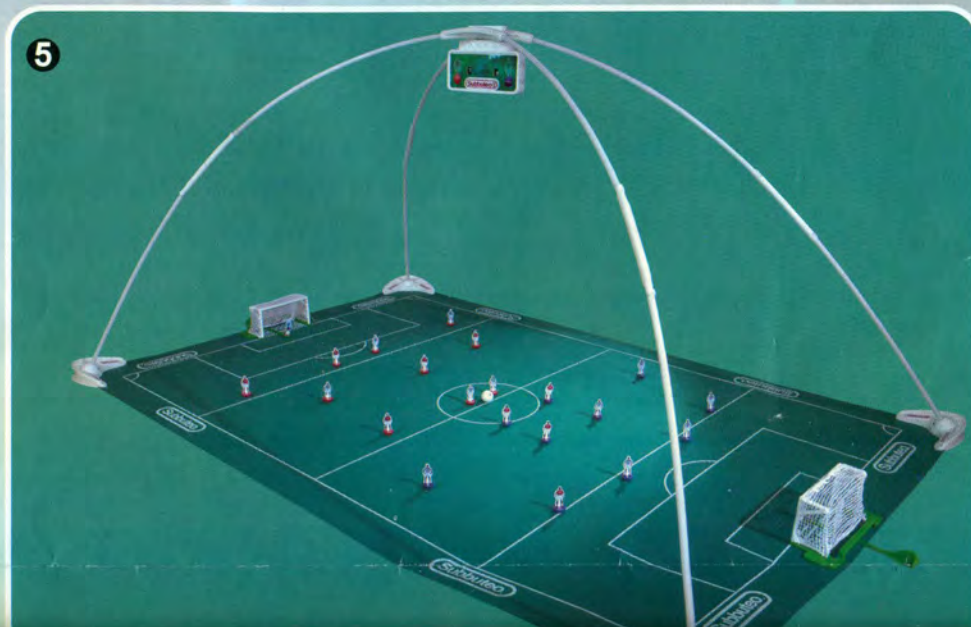
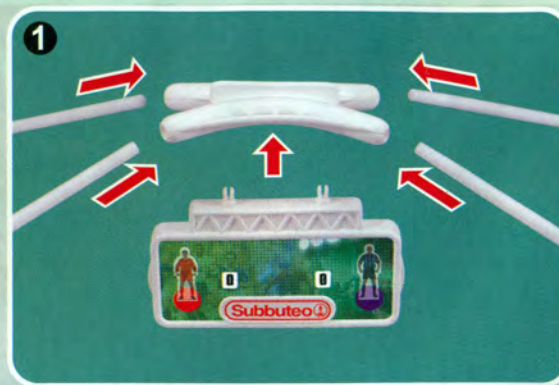


Assemblage du stade

- Étale le terrain de jeu sur une surface plane.
- Place les **autocollants** sur le tableau de scores. Voir 1.
- Insère quatre des **barres de stade** dans les **soutis de stade**. Voir 2.
- Relie les barres restantes aux premières avec les quatre **colliers**. Voir 3.
- Insère les barres de stade dans le **soutis central**. Voir 1.
- Attache le **tableau de scores** au soutis central. Voir 1.
- Assemble les **cages de but** et les filets, comme indiqué. Voir 4.
- Place les buts sur le terrain et fais glisser chaque **poignée de jeu** de gardien de but sous l'arrière du but. Voir 5.

Contenu

1 tapis représentant le terrain avec soutis de stade, 2 cages de but, 2 filets de but, 2 ballons de football Subbuteo, 8 cartes de joueurs (3 photo-réalistes par carte), 20 socles de joueur (10 bleus et 10 rouges), 2 poignées de jeu de gardien de but, 1 tableau de scores suspendu, 8 tiges de stade, 4 colliers, 1 soutis central, 1 feuille d'autocollants de tableau de scores, 1 poster avec les règles.



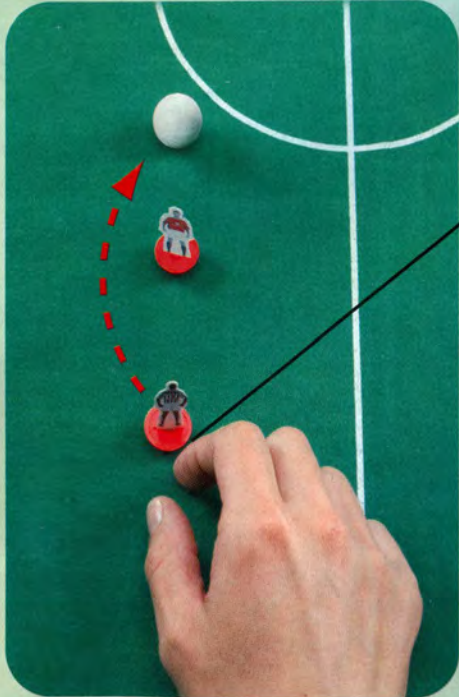
MB
JEUX



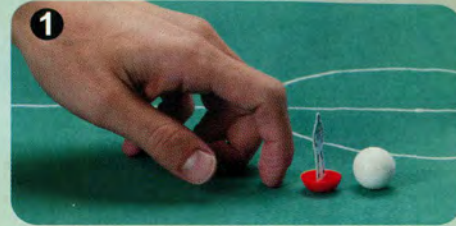
© 2005 Hasbro. Tous droits réservés.
TM & © 2005 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Plc.
Licensed by Granada Ventures. © FCB MERCHANDISING, SL.
© 2005 Chelsea Village Merchandise Ltd. Manufactured under licence by Hasbro.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groen-Bijgaarden.

Coups de pied, écarts & effets de ballon

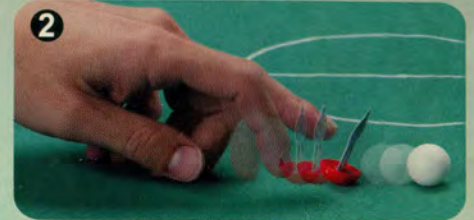
- Les joueurs de Subbuteo sont conçus pour se déplacer et taper dans le ballon en les propulsant à l'aide de l'ongle de l'index.
- Tu ne peux pas utiliser ton pouce pour stabiliser ta main ou toucher le ballon avec une autre partie de ta main. C'est une **faute** (faute de main).



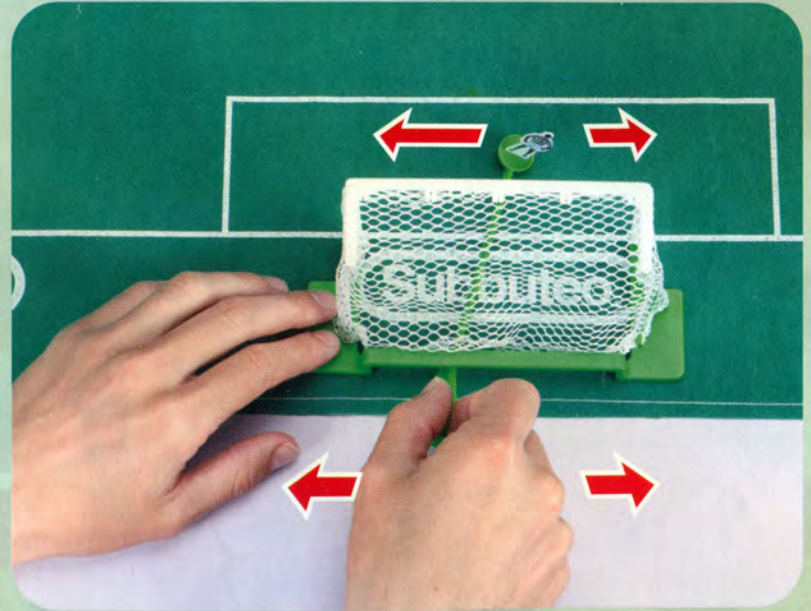
- En tapant de l'ongle sur la gauche ou la droite du socle du joueur, tu lui fais faire un écart dans la direction opposée ; cela peut être utile pour contourner un adversaire qui marque ton joueur.
- Utilise la **poignée de jeu** du gardien de but pour faire sortir le ballon.
- Déplace sa poignée de jeu vers la gauche ou la droite pour tenter de faire un arrêt.



1
Vise



2
Propulse à l'aide de ton ongle



ACTION DE JEU

Temps de jeu

- Joue deux périodes de dix minutes chacune. À la fin de la première période, les deux équipes changent de camp.
- Au bout de vingt minutes (de temps de jeu), l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.
- S'il y a match nul, tu peux jouer les prolongations (deux périodes de trois minutes).
- Tu peux ajouter les buts marqués pendant les prolongations au score final ou jouer le "but en or" (la première équipe à marquer l'emporte).
- En cas d'égalité après les prolongations, tu peux jouer une **séance de tirs au but** pour décider du vainqueur.

Coup d'envoi

- Joue à pile ou face pour décider qui donne le coup d'envoi. Le gagnant décide quel côté il occupera.
- Place tes joueurs de ton côté de la ligne médiane dans ta formation préférée.
- Si ton camp donne le coup d'envoi, deux de tes attaquants peuvent être placés dans le **rond central**. Aucun autre joueur ne peut être placé dans le rond central pendant le coup d'envoi.
- Donne le coup d'envoi en propulsant un de tes centres vers l'avant pour lancer le ballon dans la moitié de terrain de l'autre équipe. Si le ballon ne touche pas un des joueurs de l'autre équipe, tu **attaques**.

Attaque

- Quand tu es l'équipe attaquante, tu dois garder le ballon en dribblant et en faisant des passes. Propulse l'un de tes joueurs d'un coup d'index pour qu'il soit au contact avec le ballon.
 - S'il le touche, tu peux recommencer l'opération. Si tu ne touches pas le ballon, l'autre équipe devient l'équipe attaquante et tu **défends**.
 - Tu peux propulser le même joueur un maximum de **trois fois de suite**, et tu dois utiliser un autre joueur avant de pouvoir réutiliser le premier joueur.
 - Si tu tentes une passe, il n'est pas nécessaire que le ballon touche le joueur auquel tu veux faire une passe.
- Ton équipe doit arrêter d'attaquer si :*
1. Ton joueur rate le ballon.
 2. Le ballon touche un joueur de l'autre équipe.
 3. Tu mets le ballon hors-jeu.
 4. Un de tes joueurs commet une faute.
 5. Tu marques un but.
- Quand tu arrêtes d'attaquer, l'autre camp commence à attaquer et tu défends.
 - Si tu propulses un joueur hors-jeu, remets-le sur la ligne de touche à l'endroit où il est sorti et continue de jouer.



Défense



- Quand l'autre équipe attaque, tu peux essayer de bloquer la trajectoire entre un joueur et le ballon avec un de tes joueurs.
- Tu peux propulser un joueur immédiatement après que le joueur attaquant l'ait fait.
- Si en faisant ainsi, ton joueur touche le ballon ou un joueur de l'équipe adverse, tu as commis une **faute** (obstruction).
- Ton adversaire n'attendra pas que tu agisses – alors sois rapide !

Tir au but

- Tu ne peux tenter un tir au but seulement quand le ballon est entre la ligne de tir au but et la ligne de but de l'équipe adverse.
- Un but marqué autrement ne compte pas, et la partie reprend avec un **coup franc indirect**.
- Le ballon doit entièrement traverser la ligne pour que le but soit marqué.
- Tu n'es pas obligé d'attendre que le gardien de but soit prêt pour tirer.
- Une fois qu'un but est marqué, la partie reprend avec un **coup d'envoi**.

Règles avancées

Joueurs attaquants



Les joueurs avec une bande noire sur leur disque peuvent être propulsés un maximum de 4 fois de suite à la condition que le quatrième coup soit joué dans la moitié du camp de l'adversaire.

Joueurs défensifs



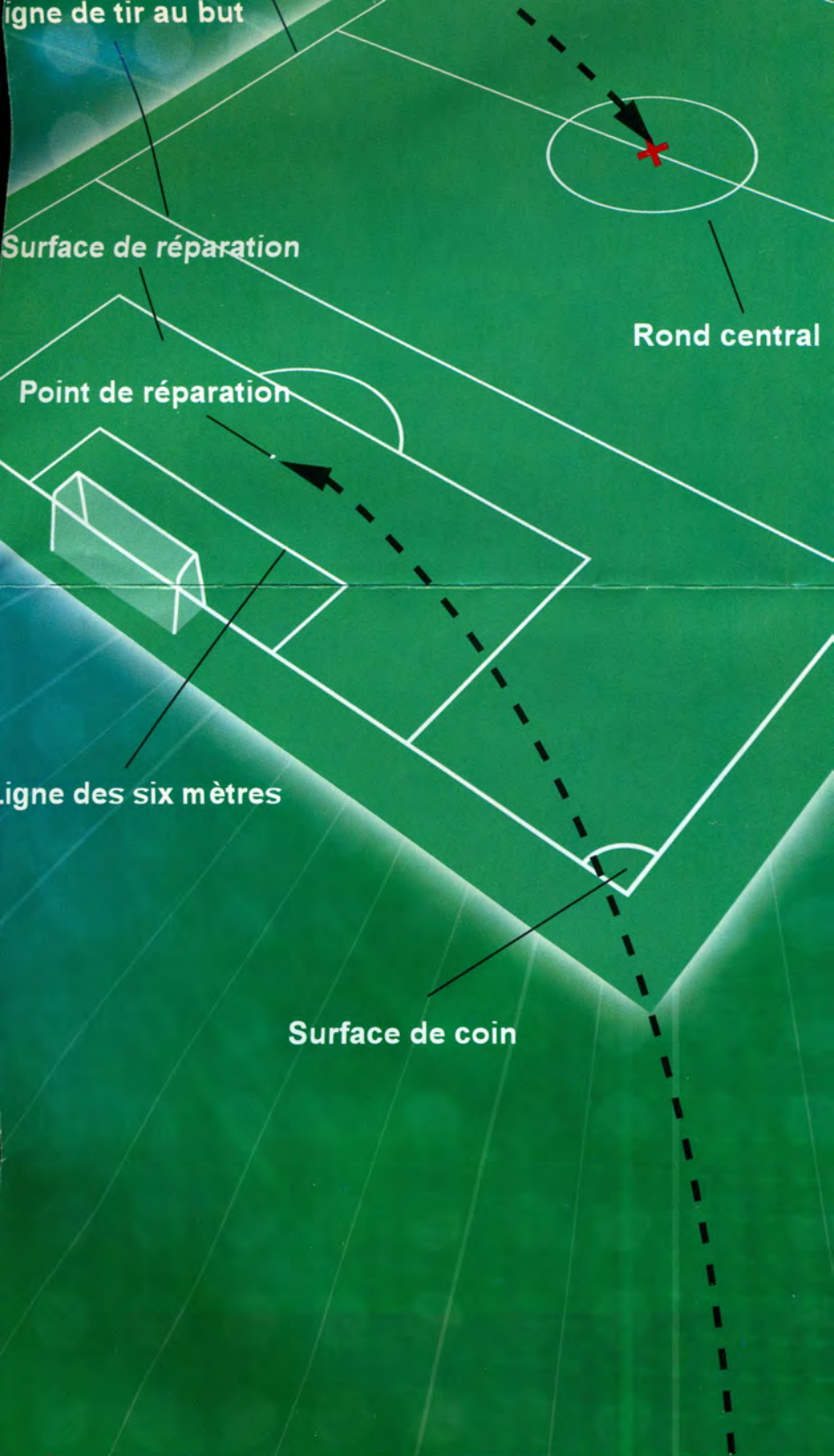
Les joueurs qui n'ont pas de bande noire sur leur disque peuvent être propulsés un maximum de 2 fois de suite quand ils défendent, à la condition qu'ils soient dans leur camp.

Subbuteo



Dream Team Stadium





Penalty

- Le ballon est placé dans la surface de réparation, sur le point de penalty.
- L'équipe attaquante choisit un joueur et le place derrière le ballon, prêt à tirer.
- Tous les autres joueurs attaquants, à l'exception du gardien de but, sont déplacés hors de la surface de réparation.
- Quand l'équipe défensive signale qu'elle est prête, l'équipe attaquante joue le penalty. Le gardien de but doit rester sur sa ligne et il ne peut pas être déplacé avant que le joueur qui tire le penalty n'ait bougé.

MISE EN PLACE DES PIÈCES

Corner

Nombre de joueurs qui peuvent être propulsés



Tu obtiens un corner si l'autre équipe a été la dernière à toucher le ballon avant qu'il ne sorte en touche derrière sa ligne de but.

- Le ballon est placé sur la surface de coin.
- Choisis un joueur et place-le pour tirer le corner.

- Les deux équipes peuvent propulser un maximum de trois joueurs pour les mettre en meilleure position.
- Le joueur qui tire le corner ne peut pas être utilisé à nouveau avant qu'un autre joueur n'ait touché le ballon.

Sortie de but

Si tu propulses le ballon de l'autre côté de la ligne de but de l'autre équipe sans marquer, elle devient l'équipe attaquante et reprend le jeu avec une sortie de but.

- Le ballon est posé sur la limite de la ligne des six mètres.

- L'équipe attaquante peut propulser n'importe quel nombre de ses joueurs avant de jouer la sortie de but. L'équipe défensive peut utiliser le même nombre de joueurs pour les marquer.
- Le gardien de but joue la sortie de but en utilisant la **poignée de jeu**. Tu peux tenir la cage de but pour améliorer la stabilité.

Remise en jeu

Nombre de joueurs qui peuvent être propulsés



Si le ballon traverse la ligne de touche, la dernière équipe à avoir touché le ballon devient l'équipe défensive et l'autre effectue une remise en jeu.

- Le ballon est placé sur la ligne de touche à l'endroit où il a quitté le jeu.
- L'équipe attaquante déplace le joueur le plus proche du ballon en position pour le remettre en jeu.

- Les deux équipes peuvent propulser un joueur sur le terrain pour le mettre en meilleure position pour la remise en jeu. Dès que l'équipe attaquante est prête, le ballon peut être remis en jeu.
- Le lanceur ne peut pas toucher le ballon à nouveau tant qu'un autre joueur ne l'a pas propulsé.

Fautes

À chaque fois qu'un joueur ne respecte pas les règles, il commet une faute et l'autre équipe se voit accorder un **coup franc**.

Incraction : propulser un joueur plus que cela n'est autorisé ou jouer quand tu n'as pas le droit de le faire. **Accordé** : **Coup franc indirect**.

Main : toucher le ballon avec ta main (sauf si tu mets une pièce en place) ou propulser le ballon d'une manière différente de celle indiquée dans les règles. **Accordé** : **Coup franc indirect**.

Hors-jeu : Voir la Règle de hors-jeu. **Accordé** : **Coup franc indirect**.

Obstruction : Un joueur touche le ballon quand son équipe n'attaque pas.

- Dans la zone de tir du joueur : **Accordé** : **Coup franc direct**.
- Dans la surface de réparation du joueur : **Accordé** : **Penalty**.
- N'importe où sur le reste du terrain : **Accordé** : **Coup franc indirect**.

Hors-jeu

Nombre de joueurs qui peuvent être propulsés



- Il doit y avoir au moins deux joueurs défenseurs (dont le gardien de but) entre un joueur attaquant et la ligne de but de l'équipe défensive quand le ballon lui est passé, ou le joueur est considéré comme hors-jeu. Ceci s'applique uniquement si le joueur attaquant qui reçoit la passe est dans la moitié de terrain de l'équipe défensive. Cette règle ne s'applique pas si le ballon a été passé suite à une remise en jeu, un corner ou une sortie de but.
- Si ton adversaire crie "Hors-jeu !" tu dois essayer de revenir en jeu en propulsant un ou deux de tes joueurs. L'autre équipe a le droit d'utiliser le même nombre de ses joueurs pour marquer tes hommes.
- Si tu es encore hors-jeu après ça, tu cesses d'attaquer et l'autre équipe se voit accorder un **coup franc indirect** depuis l'endroit où le joueur hors-jeu se tient.

Coup franc

Les coups francs sont accordés quand une faute a été commise ; ils sont directs ou indirects.

Direct : Un but peut être marqué par le joueur qui tire le coup franc.

Indirect : Le ballon doit toucher un autre joueur avant que le but ne puisse être marqué.

- Le ballon est placé à l'endroit où la faute a eu lieu.
- L'équipe attaquante choisit un joueur et le place pour tirer le coup franc.

Nombre de joueurs qui peuvent être propulsés



- L'équipe défensive peut faire un mur d'un maximum de 4 joueurs. Ils sont choisis et placés au moins à 9 cm du ballon.
- Les deux équipes peuvent propulser un maximum de deux joueurs pour les mettre en meilleure position.

Quand l'équipe défensive signale qu'elle est prête, l'équipe attaquante joue le coup franc. Le gardien de but doit rester sur sa ligne et il ne peut pas être déplacé avant que le joueur qui tire le coup franc n'ait bougé.

Séance de tirs au but

S'il y a match nul après vingt minutes de jeu et six minutes de prolongations, le match doit se résoudre par une **séance de tirs au but**.

Joue à pile ou face pour décider quelle équipe commence. Choisis un des buts pour les deux équipes et cinq joueurs de chaque équipe pour jouer les penaltys. Retire tous les autres joueurs du terrain et place les tireurs de penalty dans le rond central.

Chaque joueur tente ensuite un **penalty** chacun son tour avant d'être retiré du terrain. Une fois que tous les joueurs ont joué chacun leur tour, l'équipe qui a marqué le plus de penaltys l'emporte.

S'il y a toujours égalité, vous pouvez passer en mode "**mort subite**" – chaque camp sélectionne un joueur à la fois pour tirer un penalty. Une fois le penalty tiré, retire le joueur du terrain. La partie continue jusqu'à ce qu'une équipe rate un penalty et que l'autre marque un but pour gagner le match.