

# CRAZY KICK

**Contenu:** 120 cartes: 60 cartes pour l'équipe rouge, 60 pour l'équipe blanche

*Les Rouges contre les Blancs: ça y va bon train, dans ce jeu turbulent de football, car tous les joueurs s'efforcent simultanément de poser les cartes qu'il faut au milieu de la table, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe à marquer 5 buts a gagné.*

**1 Avant le coup d'envoi:** D'abord, on forme les deux équipes: Quand on joue à 2, 4, 6 ou 8 chaque équipe compte le même nombre de joueurs, à savoir 1, 2, 3 ou 4. Quand on joue à 3, 5 ou à 7, les équipes sont de taille différente.



**2** L' équipe rouge reçoit les cartes rouges et l'équipe blanche les cartes blanches.

**3** Les équipes mélangent bien leurs cartes et les distribuent à peu près également entre les coéquipiers (si un joueur est seul dans son équipe, il reçoit toutes les cartes de son équipe).



**4** Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes et tient ce paquet face cachée dans sa main. **Et c'est parti!**

**5 Coup d'envoi:** Sur un signal donné par le joueur le plus âgé, tous les joueurs commencent - en même temps! - à jouer, et posent, face visible, 3 cartes l'une à côté de l'autre devant eux sur la table (exception pour une partie à 3, 5 ou 7 joueurs, voir encadré)



### 3, 5 ou 7 footballeurs?

- **3 footballeurs:** Le joueur qui est seul dans son équipe pose 4 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre et les deux joueurs de l'équipe de 2 en posent chacun 2.
- **5 footballeurs:** Les joueurs de l'équipe de 3 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 2 chacun 3 cartes.
- **7 footballeurs:** Les joueurs de l'équipe de 4 posent chacun 2 cartes, face visible, l'une à côté de l'autre, et les joueurs de l'équipe de 3 chacun 3 cartes.

Dès que leurs trois cartes sont posées, chaque joueur peut retourner, une par une, des cartes du paquet qu'il a en main et les poser sur l'une des trois piles qu'il a devant lui. Ou bien: le joueur prend une carte de l'une de ses trois piles et la pose sur la pile de jeu qui se trouve au milieu de la table, à condition que cela soit possible. Ce faisant, il prend le ballon et c'est lui qui poursuit l'attaque.

### Règles pour poser une carte sur la pile de jeu:

- On ne peut poser que la carte du dessus de l'une de ses piles au milieu de la table.
- On ne peut poser les cartes qu'avec une seule main, l'autre devant tenir le paquet de cartes.
- Si, au cours de la partie, un joueur a épuisé son paquet de cartes, il reforme un paquet avec les cartes des piles posées devant lui, le mélange rapidement et rentre dans le jeu en formant à nouveau trois piles devant lui.

6 Le premier joueur à retourner un gardien de but (Alex ou Omar, tous deux avec un «1» sur la carte) le place: c'est le début de la pile de jeu. À peine le ballon en jeu, on ne peut plus retenir les équipes! La tension est à son comble, parce que les équipes tentent toutes deux, en posant toujours de nouvelles cartes, de tirer le ballon dans le but adverse.



7 Au milieu de la table, il y a toujours une seule pile de jeu. La carte du dessus de la pile montre toujours quel joueur (au milieu de la carte) a le ballon à ce moment-là, à quel(s) coéquipier(s) il peut la passer (dans les coins de la carte, dans la couleur de son équipe) et quel(s) adversaire(s) est/ sont en mesure de lui prendre le ballon (dans les autres coins de la carte, dans la couleur de l'équipe adverse).



8 Il en résulte un turbulent va-et-vient où tous les acteurs se trouvent en même temps sur le terrain et courent après le ballon.

---



9 Il est astucieux, pendant le jeu, de crier à chaque fois bien fort le nom des joueurs que vous cherchez: ainsi, vous les trouverez plus rapidement et en plus cela déconcentre l'équipe adverse! Cela donnerait par exemple: « **Hervé, Hervé** », « **Thierry, Paul, Thierry, Paul** », « **Karim, Kim, Karim, Kim** », etc.

---

10 **Buut!** Le mieux étant bien sûr de marquer des buts. Chaque équipe dispose pour cela de 8 cartes de buts. Si un joueur parvient à poser une carte de but sur la pile de jeu, son équipe a marqué un but!! D'abord, on fait une petite pause pour les félicitations!

---



11 Puis on met la carte de buts bien en vue sur le côté, et elle reste là jusqu'à la fin du jeu. Ainsi, les spectateurs peuvent constamment voir qui est actuellement en tête.

---



12 On trie par couleur et d'après leur verso (équipe rouge, équipe blanche) les cartes de la pile de jeu et on les rend aux équipes.

Toutes les attaques suivantes se passent exactement comme la première, On distribue les cartes entre les membres de son équipe, chaque joueur forme des piles devant lui, le premier gardien est posé au milieu de la table, et l'attaque perdure jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

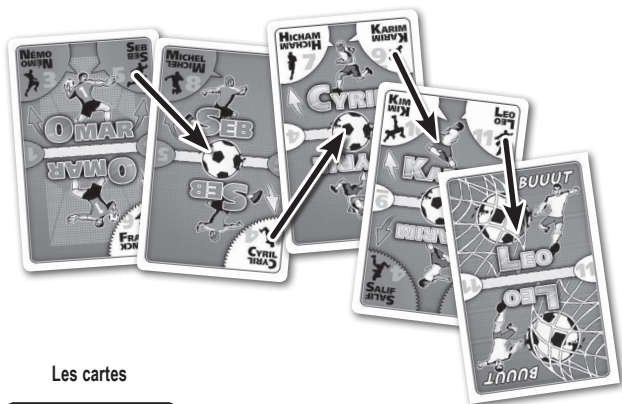
---

13 **Coup de sifflet final:** Quand un équipe marque son cinquième but, on donne le coup de sifflet final et l'équipe gagnante quitte le terrain en vainqueur.

**Félicitations!**



**Le ballon sort:** Il peut arriver qu'on ne puisse plus jouer aucune carte. Si les deux équipes sont d'accord sur ce point, on interrompt le jeu un court moment pour redistribuer toute les cartes de la pile de jeu - exceptée celle du dessus – aux équipes. Chaque équipe redistribue ses cartes entre ses joueurs et l'attaque peut reprendre.



### Les cartes



**Dans les coins:** Les coéquipiers (même couleur): Le joueur qui a le ballon peut leur passer le ballon.

**Au milieu:** le joueur qui a le ballon.

**Dans les coins:** Les adversaires (couleur adverse): ils peuvent prendre le ballon au joueur qui l'a actuellement.

Auteur: Reiner Stockhausen  
 Illustrateur: Klemens Franz  
 © dlp games 2011  
[www.dlp-games.de](http://www.dlp-games.de)  
[info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)

Pour toute question sur  
 « Crazy Kick », vous pouvez  
 nous joindre à [oya@oya.fr](mailto:oya@oya.fr)  
 ou au 01 47 07 59 59.

JEUX A JOUER  
**OYA**  
 depuis 1995

25 rue de la Reine Blanche  
 75013 Paris