L'entraîneur de ton équipe nationale
ne comprend rien au foot?
L'heure est arrivée
de montrer qui tu es!!!

HysteriCoach

Le jeu qui confirmera
que tu aurais mieux fait
de te taire!

HysteriCoach: le premier jeu de société sur le football

Une folie de Walter Obert

Production Scribabs

www.scribabs.it/hystericoach

ScriBabs

HysteriCoach

DÉDIÉ À MON PÈRE, GUIDO

REMERCIEMENTS SPECIAUX

JE VOUDRAIS REMERCIER TOUT D'ABORD **PAOLO MORI** (WWW.INVENTORIDIGIOCHI.IT), QUE, SANS SON IDÉE INITIALE , HYSTERICOACH N'AURAIT JAMAIS EXISTÉ. TOUT DE SUITE APRÈS, ARRIVÉ PAOLO VALLERGA, QUI A CRU EN CE PROJET DES LE DÉBUT ET QUI Y A AJOUTÉ SA PROFESSIONNALITE ET SON EXPERIENCE. **W.O.**

WALTER OBERT E **SCRIBABS** DESIRENT REMERCIER, AU HASARD ET COMME LES NOMS LEUR VIENNENT A L'ESPRIT: MICHELE "MIKIMUSH" BUONAIUTO POUR SON EXTRAORDINAIRE CONTRIBUTION À RENDRE LES RÈGLES DU JEU TOTALEMENT INCOMPRÉHENSIBLES; SARA SEVERINO; GIULIA ET SERENA OBERT, PAOLO MATTIO, CARLA GARIGLIO, DARIO E GIANLUCA DEMICHELIS; "PAOLETTA" PAOLA MOGLIOTTI E FORTUNATO "TINUZ" CAPPELLERI PARCE QU'ILS ME SUPPORTENT (MOI, L'ÉDITEUR); PAOLO "AZATHOTH" CAVALLO; GIANLUCA "LYCAONE" SPARACELLO; WILLIAM "WILLY" GRECO, GRAND HOMME DE DEMONSTRATION; STEFANO LUPERTO; DANIELE P. CORREALE; FRANCESCO "FANTAVIR" BERARDI; ROBERTO "D'ARTA" FRANCO; MORSAC; MAX "IL MAGO" GOTERI; "FAB!O E CLO", OVVERO FABIO CAMBIAGHI E CLAUDIA PLEBANI; ALESSANDRO DENTIS; ANDREA "LIGA" LIGABUE (QUI SOUTIENT L'ITALIE LUDIQUE) ET ANDREA "KEPS" CUPIDO DU TREEMME TREEMME ET TOUT LE (WWW.TREEMME.ORG); "LUCAS" SOMASCHINI; GIANFRANCO "GFB" BUCCOLIERO; GIANNI COTTOGNI; BRUNO "BLOODWOLF" BONO; GUIDO "THE GOBLIN" CECCARELLI, VALERIO "LOBO" SALVI E SILVIO "SDP" DE PECHER, FONDATEURS DE "LA TANA DEI GOBLIN" (WWW.GOBLINS.NET); MANUELA "MANU" FALESSI, "THE GOBLIN QUEEN"; VALERIO PORPORATO, SANS LUI, SCRIBABS N'AURAIT PAS PU ÊTRE CRÉÉ; ROBERTO MEROTTO; ALBERTO DURANDO; NICOLÒ RINDONE; SIMONE ALESSIO; STEFANO ARECCO; MAX BARBERA; PAOLO RUFFO; ALESSANDRO GAMBA; ROBERTO GRASSI; STEVEN SCHOENMAEKERS E MONIQUE GIELEN (CARTAMUNDI); L'ASSOCIATION TORISIKO!; JOST DA SOEST (WWW.SPIELEPIZZA.DE); ET EN DERNIER LIEU, MAIS NON LES DERNIERS DE LA LISTE, TOUS CEUX QUI FONT PARTIE DE GIOCATORINO (WWW.GIOCATORINO.IT) ET QUI N'ONT PAS PU NOUS ENVOYER LEURS NOMS ET PRÉNOMS À TEMPS!

CONTENU

14 Pions-Footballeur (7 ROUGES et 7 BLEUS numérotés de 1 à 7);
2 Pions-Arbitres de touche;
1 Table de jeu représentant le terrain;

LA TABLE DE JEU POSSÈDE UN CÔTÉ VERT ET UN CÔTÉ AVEC UN TERRAIN "EN TERRE". ILS SONT IDENTIQUES MAIS LE CÔTÉ "EN TERRE" UTILISE DES RÈGLES PLUS COMPLIQUÉES QUE VOUS POUVEZ TROUVER SUR LE SITE INTERNET: **WWW.SCRIBABS.IT/HYSTERICOACH**

2 Pions-Ballon (un rouge et un bleu);
1 Dé à 6 côtés;

25 Cartes-Schéma du jeu;
18 Cartes-Equipe (2 pour chaque équipe) avec les formations;

12 Cartes-Footballeur (6 pour chaque équipe);

HysteriCoach

Vous êtes assis dans les vestiaires, sur un banc pas très confortable, et c'est pas dit que vous y serez encore assis lorsque le match commencera. Vous êtes hypertendus et en nage à l'approche du fameux discours, et, à ce moment-là, Mister fait son apparition. Il vous fixe droit dans les yeux, et, avec autant de délicatesse que votre belle-mère lorsque qu'elle vous parle, il commence à vous sermonner:

"LE FOOT EST UN JEU D'ÉQUIPE. CHAQUE JOUEUR DOIT DONNER LE MEILEUR DE SOI-MÊME AU SERVICE DE L'ÉQUIPE. ON NE VOUS DEMANDE PAS D'ÊTRE DES CHAMPIONS, MAIS DE COMPRENDRE ET D'EXÉCUTER EXACTEMENT TOUS LES DÉSIRS DE L'ENTRAÎNEUR AINSI QUE TOUS LES OBJECTIFS, MÊME CEUX QUI SEMBLENT ÊTRE LOINTAINS ET IMPOSSIBLES, DEVRONT ÊTRE ATTEINTS! JE NE TOLÉRERAI PAS LES COMPORTEMENTS DE POULES MOUILLÉES, DE FAINÉANTS, CEUX QUI NE COMPRENDRONT PAS LE SCHÉMA DU JEU PEUVENT RESTER DANS LES VESTIAIRES. LES QUALITÉS DE CHACUN DE VOUS DEVRONT S'INTÉGRER AVEC L'ORGANISATION DE L'ÉQUIPE, LE GROUPE VIENT AVANT TOUTE CHOSE! ON ATTAQUE À SEPT ET ON DÉFEND À SEPT; CHAQUE VICTOIRE SERA NOTRE VICTOIRE, CHAQUE DÉFAITE SERA VOTRE DÉFAITE. PAROLE DE COACH... HYSTERICOACH!"

PRÉPARATION

HysteriCoach se joue avec deux équipes... hé oui les gars, c'est ça le foot! Chaque équipe est composée d'un entraîneur et d'un nombre de joueurs variable de un à six, ce n'est pas comme pour les matchs entre copains où les équipes sont composées d'un nombre d'entraîneurs identique à celui des joueurs. Au début du match, les entraîneurs doivent tirer au sort pour savoir quelle sera l'équipe nationale que chacun d'entre eux devra mener à la victoire, le tirage au sort se fait en piochant une Carte-Equipe au hasard. Il existe deux Cartes-Equipe pour chaque équipe nationale: une pour le Coach et l'autre pour les joueurs. **La présence de l'arbitre n'est pas obligatoire mais si quelqu'un se porte volontaire, rien ne s'y oppose.**

Placer la table de jeu représentant le terrain de football au centre de la table, les joueurs des deux équipes se placent sur les côtés opposés du terrain...On parle de foot, réveillez-vous!! Par contre, l'entraîneur doit se placer debout derrière les joueurs de l'équipe adverse (fig. 1).

Placer les 7 Pions-Footballeur dans son propre côté du terrain, chacun dans la case de son choix, ou encore au hasard, de toutes manières...vous avez le temps, le match n'a pas encore commencé!

Le gardien de but doit se placer dans la case se trouvant juste devant les buts... Ah, y faut vraiment tout vous dire, hein! On peut continuer alors?? Dans la case des gardiens de but, on place aussi un Pion-Ballon, un

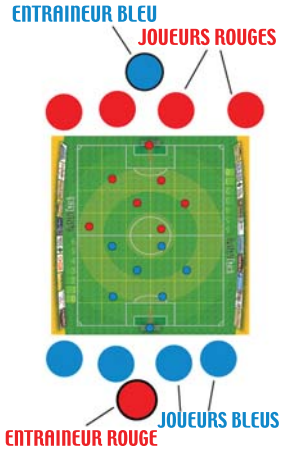


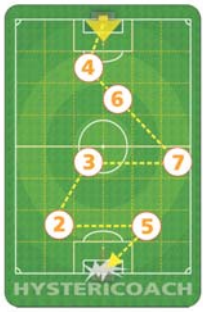
FIG 1
LES PIONS ROUGES ATTAQUENT DU HAUT VERS LE BAS ET LES BLEUS DU BAS VERS LE HAUT. L'ENTRAÎNEUR VOIT EN FACE DE LUI SES PROPRES JOUEURS DE MANIÈRE A CE QU'IL PUISSE LEUR DONNER SES INSTRUCTIONS PLUS FACILEMENT.

pour chaque gardien de but, bleu pour les bleus et rouge pour les rouges .

Le fait que chacune des équipes dispose de son propre ballon est une des différences principales entre HysteriCoach et le vrai football. En effet, si cette règle pouvait être appliquée au vrai football, ce serait un plus pour le côté spectacle. Chaque joueur peut bouger seulement un nombre déterminé de pions (tout dépend du nombre de personnes qui jouent) et pour savoir quels sont ses pions-footballeur, il doit piocher au hasard parmi les Cartes-Footballeur de sa propre équipe (celles avec le chiffre), et ce, de manière à ce que chacun sache quels pions il doit bouger durant le match. Attention... parmi les pions que vous pouvez bouger pendant les actions, il n'est pas prévu de bouger l'arbitre de touche...Ôtez cette pensée de votre tête! Sur le côté de la table de jeu, se trouve le tas de Cartes-Schéma, non cachées, alors que sur le bord du terrain, se trouvent les Pions-Arbitres de touche placés sur la case "zéro". Les Arbitres de touche servent à marquer les points.

CARTES-SCHÉMA ET CARTES-EQUIPE

Chaque entraîneur doit piocher une **Carte-Schéma** (s'il y a un arbitre, c'est celui-ci qui donne aux entraîneurs les Cartes-Schéma). La Carte-Schéma indique la position que chacun des footballeurs devra atteindre afin d'avoir le droit de tirer au but.



CARTE-SCHÉMA

Sur la Carte-Schéma, ce sont les numéros des maillots des footballeurs qui sont indiqués alors que sur la **Carte-Equipe**, c'est celui de la formation qui devra jouer le match. L'entraîneur et les joueurs possèdent la même Carte-Equipe.

CARTE-ÉQUIPE

Il est évident que chaque numéro de la Carte-Schéma correspond à un nom de la Carte-Equipe, et par conséquent, à un Pion-Footballeur qui se trouve sur le terrain, qu'un des joueurs bouge.

EXEMPLE: le numéro 3 de la *"Seleçao"* du Brésil s'appelle **Toninho Topinho**, afin de le faire bouger, l'entraîneur doit dire **"TONINHO TOPINHO!"**, le pion en question ne peut être déplacé que par le joueur qui possède la Carte-Footballeur numéro 3.

REMARQUE: le nom doit toujours être lu entièrement!

La Carte-Schéma possède une ligne jaune. Si vous utilisez les **RÈGLES OPTIONNELLES** (voir p.8), cette ligne représente la séquence selon laquelle l'entraîneur doit faire placer les pions. Dans le **RÈGLEMENT DE BASE,** ignorez-la; la chose fondamentale est que, au terme de l'action, le ballon (ici, dans l'exemple, à gauche) se trouve aux pieds du pion portant le numéro 5 (c'est à l'arbitre, ou bien, à défaut de celui-ci, de l'entraîneur adverse de contrôler) et c'est au joueur qui possède la carte "5" de lancer le dé (le schéma prévoit que ce soit le joueur n. 5 à tirer!).

N.B. CERTAINES CARTES-SCHÉMA PRÉVOIENT MÊME LE DÉPLACEMENT DU GARDIEN DE BUT, DANS CE CAS, LE PION PEUT ÊTRE DÉPLACÉ PAR N'IMPORTE QUEL JOUEUR; IL EST ÉVIDENT QUE L'ÉQUIPE AVEC CE SCHÉMA DÉPLACE UN PION EN PLUS ET EST DONC PENALISÉE, MAIS APRÈS TOUT, SI C'EST CE QUE VEUT L'ENTRAÎNEUR, EH BIEN, PRENEZ-VOUS EN À LUI!

COUP D'ENVOI

Au coup de sifflet d'envoi, les entraîneurs commencent à appeler... appeler!? Oui, oui...à crier comme des fous, comme n'importe quel entraîneur qui doit diriger des saucisses molles... Donc, l'entraîneur doit appeler par leur nom ses propres footballeurs, un par un, évidemment, et essayer de les pousser à se placer sur le terrain selon le schéma qu'il a entre les mains, et ce, tout en gesticulant s'il le désire. C'est un peu confus? Eh ben, imaginez un peu ce qui se passera quand vous y jouerez! Dans tous les cas, je vais essayer de vous expliquer.

EXEMPLE: L'entraîneur du Brésil possède la Carte-Equipe et une Carte-Schéma, selon laquelle il doit faire bouger le footballeur numéro 4 dans une position bien précise. Il regarde sur la Carte-Equipe comment s'appelle le numéro 4 et crie son nom: *"Abracacao!"*. Le joueur qui possède la Carte-Footballeur n. 4, dès qu'il entend crier son nom, prend en main son pion n. 4 (dans le cas où il se rappellerait pas que c'est lui le n. 4, il peut aller voir la Carte-Equipe en sa possession sinon il n'a qu'à jouer à autre chose). A ce moment du jeu, l'entraîneur peut commencer à lui donner les indications: *"Abracacao, Abracacao, vas-y, vas-y, là sur le côté, sur le côté...non ! pas celui-là l'autre!!!"* et c'est au joueur de comprendre et d'exécuter rapidement les volontés du coach. Evidemment, les deux équipes jouent en même temps, et donc, lorsqu'un entraîneur hurle à ses joueurs brésiliens, l'autre donne les indications à ses joueurs russes! Chaque entraîneur doit faire très vite parce que celui qui réussit à appliquer le schéma indiqué sur la Carte-Schéma en premier, peut tirer dans les buts! Et si vous n'avez encore rien compris, hé bien je vous conseille d'aller jouer à la bataille.

EN RÉSUMÉ, VOILÀ CE QUE FAIT L'ENTRAÎNEUR:

1 • L'entraîneur tient dans une main la Carte-Schéma et, dans l'autre, la Carte-Equipe (tenir dans sa main le schéma est déjà un gros avantage par rapport au vrai football où l'entraîneur a le schéma dans sa tête et où celui-ci se mélange à la liste des courses et aux problèmes de puberté de son fils);

2 • L'entraîneur contrôle sur sa Carte-Schéma quel pion faire bouger;

3 • L'entraîneur cherche sur sa Carte-Equipe le nom du footballeur qui correspond au numéro du pion en question et l'appelle avec force;

4 • L'entraîneur doit indiquer, à l'aide de gestes et des mots, en mettant les mains autour de sa bouche comme pour faire un mégaphone ou bien en bougeant les bras, la direction dans laquelle il doit déplacer son footballeur.

SUGGESTION: SI VOUS VOULEZ GAGNER, BANDE DE FAINÉANTS, VOUS DEVEZ EXÉCUTER LES POINTS DE 1 À 4 RAPIDEMENT!

EN RÉSUMÉ, VOILA CE QUE FONT LES JOUEURS:

1 • Les joueurs doivent contrôler le nom qui a été dit par l'entraîneur sur la Carte-Equipe;

2 • Le joueur, qui possède la Carte-Footballeur portant le numéro correspondant au nom prononcé par l'entraîneur, déplace son propre pion jusqu'à ce qu'il arrive exactement sur la case voulue par l'entraîneur même.

PASSAGE... BUT!

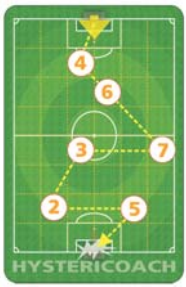
Lorsque l'entraîneur voit que le Pion-Footballeur se situe sur la case indiquée par la Carte-Schéma, il doit crier: **"PASSE LE BALLON!" (PASSE... ÇA MARCHE BIEN)**. Le joueur comprend alors qu'il a atteint son objectif et doit faire passer rapidement le Pion-Ballon (seulement le sien, ne profitez de l'occasion pour

rouler tout le monde!) de sa position d'origine à sa case où se trouve le Pion-Footballeur. Le but est de montrer que le passage du ballon a bien eu lieu. L'entraîneur peut alors prononcer le nom d'un autre footballeur et recommencer à donner des ordres.

LORSQU'UN JOUEUR POSSÈDE PLUS D'UNE CARTE-FOOTBALLEUR, CELUI-CI DOIT ENTRER EN JEU À CHAQUE FOIS QUE L'UN DE SES FOOTBALLEURS EST APPELÉ PAR L'ENTRAÎNEUR. LES AUTRES JOUEURS PEUVENT ENCOURAGER LES COPAINS MAIS ILS NE PEUVENT EN AUCUN CAS BOUGER LES PIONS QUI NE LEUR APPARTIENNENT PAS.

Lorsque l'entraîneur voit que le dernier Pion-Footballeur se trouve sur la case indiquée par la Carte-Schéma, il doit crier: "BUT!". Le joueur qui est en train de placer son pion, doit prendre le Pion-Ballon et le placer dans sa case, avec son propre Pion-Footballeur. A ce moment précis, le jeu s'arrête, il est alors nécessaire de vérifier que le schéma est correct (c'est l'entraîneur adverse ou bien l'arbitre qui effectue le contrôle); si tout est correct, il faut alors procéder au tir au but. Pour faire un goal, il faut lancer le dé, c'est le dernier joueur qui a placé son Pion-Footballeur qui en a l'honneur (fig. 2). Pour faire un goal, il faut faire un numéro supérieur au résultat actuel de l'équipe adverse, et dans tous les cas, supérieur à 1. Si une équipe a déjà fait 4 goals, elle doit faire au moins un 5 ou un 6 pour marquer le cinquième goal. **Un but avec un 1 est toujours un but raté. Un but avec un 6 est toujours un but réussi.**

FIG. 2
AU TERME DE L'ACTION, LE BALLON DOIT SE TROUVER AUX PIEDS DU PION PORTANT LE N. 5 ET C'EST AU JOUEUR QUI POSSEDE LA CARTE "5" DE LANCER LE DE.



REMARQUE: AVANT D'EFFECTUER LE BUT, IL EST TOUJOURS NÉCESSAIRE DE VÉRIFIER QUE LE SCHÉMA DICTÉ PAR L'ENTRAÎNEUR AIT ÉTÉ APPLIQUÉ PARFAITEMENT PAR LES JOUEURS; S'IL Y A UN ARBITRE, C'EST À LUI DE CONTRÔLER, SINON C'EST À L'ENTRAÎNEUR ADVERSE DE LE FAIRE. IL NE DEVRAIT PAS Y AVOIR DE CONTESTATION: LE SCHÉMA EST CORRECT OU IL NE L'EST PAS...MAIS NOUS SAVONS TOUS COMMENT C'EST, LE FOOT...

SI TOUS LES PIONS-FOOTBALLEUR SE TROUVENT DANS LA POSITION INDIQUÉE PAR LA CARTE-SCHÉMA, IL EST ALORS POSSIBLE DE PROCÉDER AU TIR AU BUT. SI, AU CONTRAIRE, IL Y A ERREUR DANS LA DISPOSITION DE L'ÉQUIPE, CELLE-CI NE POURRA PAS TIRER ET DEVRA REMPLACER SA CARTE-SCHÉMA PAR UNE NOUVELLE,TANDIS QUE L'ADVERSAIRE CONTINUE À JOUER AVEC SES JOUEURS AVEC LA MÊME CARTE QU'IL A ENTRE LES MAINS.

Lorsqu'un goal est marqué, il faut bien évidemment montrer sa joie! L'arbitre de touche de l'équipe qui vient de marquer le but, doit être avancé sur la case et les Pions-Ballon doivent être placés dans les cases de leurs gardiens de but respectifs. Les Pions-Footballeurs demeurent là où ils sont. Lorsque les deux équipes sont prêtes, les entraîneurs doivent piocher en même temps une nouvelle Carte-Schéma et le match peut recommencer.

Dans le cas où, après le but, les gagnants feraient un peu trop les fêtards, comme par exemple, en s'enlevant le maillot ou bien en faisant la queue leu leu (surtout s'il y a des joueuses parmi eux), en se moquant des perdants, et par conséquent ralentiraient la reprise du match, il est alors accordé (à l'arbitre ou à l'entraîneur adverse) d'utiliser des moyens disciplinaires telle que prise de karaté ou prise de judo...c'est selon ses préférences!

GOAL RATÉ

Si le goal est raté, en plus d'être sifflés par le public et de subir les malédictions de l'entraîneur, les joueurs doivent recommencer tout depuis le début, **mais seulement l'équipe qui a manqué le goal doit jeter sa Carte-Schéma et en piocher une autre.** L'autre équipe peut continuer à jouer avec la carte qu'elle possédait déjà (ce qui est un avantage). Dans les faits, il s'agit d'un véritable contre-pied!

Lorsque l'on pioche une nouvelle Carte-Schéma, il est nécessaire de redonner le Pion-Ballon à son propre gardien de but.

JEU NON CORRECT

Comme cela arrive lors de tout match de foot qui se respecte, il est possible que des comportements anti-sportifs aient lieu, que ce soit de la part des joueurs mais aussi de la part de l'entraîneur.

S'il y a un arbitre, c'est plus facile de noter les infractions ou coups bas; s'il n'y a pas d'arbitre, hé bien, il faut espérer en l'existence du fair-play sportif pour que le match se joue à la loyale... c'est un peu comme à un match entre copains où l'on passe des heures à discuter s'il y a eu faute ou non. Dans tous les cas, si des infractions graves ou des coups bas –vraiment bas- sont commis, l'équipe est punie par un penalty.

Pour le penalty, il suffit de décider qui lance le dé et l'heureux élu, devant deux foules de supporters en délire, procédera immédiatement.

PUNITIONS ET PENALTIES

L'équipe qui commet les **infractions moins graves**, est punie à travers le remplacement de la Carte-Schéma, tandis que celle qui commet des **infractions plus graves**, c'est le Penalty qui est prévu. Mais bon, ne soyez pas trop pointilleux non plus!

INFRACTIONS MOINS GRAVES DE LA PART DE L'ENTRAÎNEUR:

- Appeler le pion par son **NUMÉRO**;
- Appeler le pion par son **RÔLE** sur le terrain... (le gardien de but aussi a un nom!);
- Appeler le joueur (celui en chair et en os) par son vrai nom;
- Indiquer le pion avec un geste de la main;
- Dire **EN AVANT**, **EN ARRIÈRE**, **À DROITE**, **À GAUCHE** ou des mots reprenant les mêmes radicaux (avance, va en arrière, etc..). **Et ce, dans n'importe quelle langue!**

INFRACTIONS MOINS GRAVES DE LA PART DES JOUEURS:

- Déplacer les pions à la place d'un membre de l'équipe;
- Lancer le dé à la place d'un membre de l'équipe. Il est d'ailleurs bon de rappeler que le joueur qui doit tirer, est celui qui possède la Carte-Footballeur correspondant au numéro indiqué sur le schéma (fig. 2).

INFRACTIONS GRAVES DE LA PART DE L'ENTRAÎNEUR:

- Profiter de la position derrière l'équipe adverse pour lui donner des petits coups, des coups de pieds dans les tibias ou lui hurler dans les oreilles;
- Toucher directement les pions.

INFRACTIONS GRAVES DE LA PART DES JOUEURS:

- Toucher **volontairement** tout pion qui ne vous appartient pas.

DURÉE DU MATCH ET VICTOIRE

HYSTERICOACH peut être joué de deux manières: avec "temps chronométré" ou "à qui mieux mieux..." Au début du match, les deux équipes décident la durée du match (15 minutes par mi-temps ou bien 10, ou 5...). Certains désaxés mentaux peuvent toujours essayer de jouer un match avec temps réglementaire c'est-à-dire deux demi-temps de 45 minutes chacune. Dans ce cas, il peut résulter utile de se faire sponsoriser par une quelconque entreprise de pastilles pour la gorge ou d'appeler l'hospice. Vous pouvez décider que l'équipe gagnante est celle qui arrive en premier à 3, dans ce cas, en présence d'entraîneurs pas très forts (et qui seront bientôt renvoyés), le match peut durer des heures et des heures. En gros, c'est à vous de décider!

RENVOYÉ!

HYSTERICOACH est le seul jeu où **l'entraîneur peut être renvoyé durant le cours d'un match.** Si un entraîneur se montre incapable de diriger une équipe, n'importe lequel de ses joueurs (et sans trop de perte de temps) peut prendre sa place. Dans ce cas, le Coach qui a été renvoyé, sifflé par tout le monde, prend la place du joueur qui le remplace et les Cartes-Footballeur sont remélangées et redistribuées parmi les membres de l'équipe... D'ailleurs, n'importe quel changement de footballeur génère des problèmes sur les bancs!!!

JUNIOR

HYSTERICOACH est un jeu aussi pour les entraîneurs en herbe, les enfants aussi peuvent donc y jouer. En effet, chaque Carte-Equipe présente un côté "Junior" avec des noms plus simples à prononcer. Il est donc possible de faire des matchs entre enfants et adultes; dans ce cas, les adultes ne doivent pas tricher et doivent lire les noms des footballeurs côté "Senior". Bon, c'est vrai, je comprends, que vous, les entraîneurs, vous voulez toujours gagner et ce, à tous les prix, mais quand même, tricher quand on joue avec des enfants!

RÈGLES OPTIONNELLES

Si vous aimez souffrir, vous pouvez jouer avec les règles optionnelles, à télécharger sur Internet (www.scribabs.it/hystericoach); en attendant, je vous en révèle une : la Carte-Schéma possède une ligne jaune qui, **en théorie**, représente l'ordre selon lequel l'entraîneur doit faire placer les pions...et ça, vous le savez déjà. La règle optionnelle consiste à faire appliquer la "théorie": l'entraîneur doit faire placer les Pions-Footballeur dans le bon ordre; lorsqu'il crie **"PASSE LE BALLON!"**, le joueur place le Pion-Ballon dans la case du Pion-Footballeur, comme d'habitude, mais après, il doit aussi empiler sa Carte-Footballeur sur la précédente, s'il y en a une. Il sera alors possible de vérifier l'ordre exact des coups joués. Bon, on arrête avec les bavardages, le moment est venu d'entrer en piste!

HysteriCoach

Un jeu de **Walter Obert**
Artwork: **Scribabs**

SCRIBABS DE PAOLO VALLERGA • Via Borg Pisani, 11 • 10141 Turin • Italie • Téléphone, fax et répondeur: +39 011.19.71.50.40 • **Internet: http://www.scribabs.it** • **E-mail: service@scribabs.it**

Droits de copie et de reproduction: Toutes les illustrations contenues dans le jeu appartiennent à Scribabs de Paolo Vallerga. Tous les droits de reproduction totale ou partielle du matériel contenu dans le jeu sont réservés.

Imprimé par: **Carta Mundi** • Visbeekstraat 22 • 2300 Turnhout • Belgique
Tel. + 32 (0) 14/42 02 01 • Fax. + 32 (0) 14/42 82 54