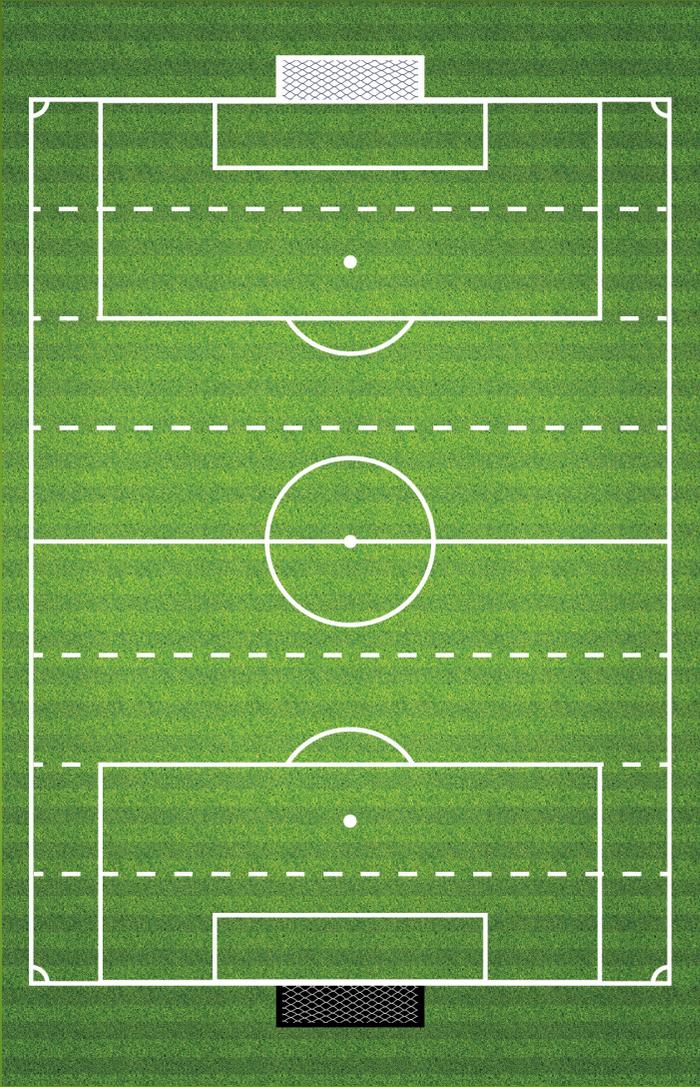




# Rules - Règles





By Andy Geremia    Number of players: 2+    Duration: 15 minutes

### Components



1 FIELD BOARD



6 BLACK DICE



6 WHITE DICE



1 POWER CHIP



1 SOCCER BALL TOKEN



1 BLACK & 1 WHITE SCORING TOKENS

### Game Objective

Be the first team to score 3 points!

Note : Players are referred to as teams throughout the rulebook.

### Setting up the game

- 1 Each team gets a set of 6 dice of one color (white or black).
- 2 Place the Field Board at the center of the table and put the White and Black Scoring Tokens near the scoring track.
- 3 Flip the Power Chip. The team that wins the toss decides if they want to start on Offense or Defense.
- 4 Offense places the Soccer Ball Token in the section just past the Halfway Line (on their opponent's side of the field).
- 5 Defense starts the game with the Power Chip.

## How to play

Both teams simultaneously roll all their dice. The symbol that appears the most on each team's set of dice becomes their play. The team that rolled the most dice with the same symbol wins the roll. Apply the outcome of the winning play as described in the Dice Chart. See the Dice Chart for a description of each symbol.



**Example:** Offense has 'Ball Move' as the most with the same symbol. Defense has 'Kick' as the most with the same symbol. Since the Offense has more dice with same symbol (4 verses 3) they win the roll a 'Ball Move' and refer to the Dice Chart to perform their Winning Action.

**Note:** When there is a tie within a team's own dice roll, they select the best play. Example: 3 Ball Move, 3 Kick, the team would most likely select the Kick as their play.

## Offense/Defense

- When the Soccer Ball Token is on the opponent's side of field, the team is rolling as the Offense.
- When the Soccer Ball Token is on the side of their team's field, they are rolling as the Defense.
- When the Defense gets the ball past the Halfway Line, the team are then playing on Offense.

## Tie Breaker and Power Chip

When there is a tie in the roll between the opposing teams, the team with the Power Chip may use it to win the roll. If they decide to use the Power Chip, they must hand it over to the opposing team. If the team with the Power Chip prefers to keep it for a future use, then their opponent wins the roll.

## Dice Chart

WINNING ACTION	IF OFFENSE WINS	IF DEFENSE WINS
Ball Move 	<b>Advance Ball</b> • 4 balls or less, go 1 section forward. • 5 balls, go 2 sections forward. • 6 balls, it's a GOAL!	<b>Push Ball Back</b> • 4 balls or less, push back 1 section. • 5 balls, push back 2 sections. • 6 balls, it's a GOAL!
Kick 	<b>Shot at Goal</b> See <i>Shot at Goal</i> instructions below.*	<b>Clear Ball</b> to section just past Halfway Line.
Penalty 	<b>Free Kick at Goal</b> See <i>Free Kick at Goal</i> instructions below.**	<b>Clear Ball</b> to section just past Halfway Line.
Red Card 	<b>Advance Forward</b> 1 section...	<b>Clear Ball</b> to section just past Halfway Line...

... and opposing teams rolls 1 less die until after the next goal is attempted or scored.

## Shot at Goal\*

When the winning play is a Shot at Goal, both teams roll their dice. The team with the most 'Ball Move' wins (disregard all other symbols).

- If **Offense wins**, the shot is **good**, score a goal!
- If **Defense wins**, the shot is **blocked**.
- If there is a tie **rolled by both teams**, use the **Power Chip as the tie breaker**.

No matter the result, the team that was on Defense immediately goes on Offense and places the Soccer Ball Token just past the Halfway Line.

## Free Kick at Goal\*

Same rules as *Shot at Goal* but the Defense rolls one less die.

## Scoring goals

The **Offense** scores a goal when they do one of the following:

- Advance the Soccer Ball Token into the goal.
- Successfully make a Shot.
- Successfully make a Free Kick.
- Roll 6 balls, for an instant goal!

The **Defense** scores a goal when they:

- Roll 6 balls, for an instant goal!

When a team scores a goal, the other team goes on **Offense** and places the Soccer Ball Token just past the Halfway Line (on their opponent's side of the field).

## Advance Rule - Power Chip Re-Roll

As per the rules, you may use the Power Chip anytime to win a tie, however you may also use the Power Chip to reroll any of your dice.

**Example:** if you roll 4 'Ball Move', you may wish to reroll the two dice not showing balls to try to get 6 'Ball Move' for a goal. After you re-roll, if there is a tie with your opponent, you lose the tie. Your opponent keeps the Power Chip and their play wins.

## End of game

The game ends when one team scores 3 goals. That team is victorious.

**Note:** If situations occur not covered by these rules, apply standard Soccer rules to resolve.



Par Andy Geremia

Nombre de joueurs: 2+

Durée: 15 minutes

## Contenu



1 PLATEAU  
TERRAIN DE JEU



1 JETON POUVOIR



6 DÉS NOIRS



6 DÉS BLANCS



1 JETON  
BALLON DE SOCCER



2 JETONS MARQUEURS  
DE POINTS  
(1 noir & 1 blanc)

## But du jeu

Être la première équipe à marquer 3 points.

**Note :** Le terme équipe fait référence à un joueur dans le livret.

## Mise en place

- 1 Chaque équipe reçoit un ensemble de 6 dés d'une couleur (blanc ou noir).
- 2 Placez le Plateau Terrain de Jeu au centre de la table et placez les Jetons Marqueurs de points (blanc et noir) à côté du pointage.
- 3 Utilisez le Jeton Pouvoir pour tirer à pile ou face. L'équipe gagnante décide si elle commence à l'offense ou à la défense.
- 4 L'offense place le Jeton Ballon de Soccer dans la section adjacente au rond central (du côté de l'équipe adverse).
- 5 La défense débute la partie avec le Jeton Pouvoir.

## Jouer à Sports Dice Soccer

Les deux équipes roulent simultanément tous leurs dés. Le symbole qui apparaît le plus souvent sur l'ensemble des dés de chaque équipe devient leur jeu. L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de symboles identiques remporte le lancer de dés. Appliquez l'issue du jeu gagnant en bougeant le Jeton Ballon de Soccer en suivant les indications sur la charte des dés.



**Exemple:** L'offense a lancé 4 ballons, 1 carton et 1 botté. La défense a lancé 3 bottés, 2 ballons et 1 pénalité. L'offense a 1 dé ballon de plus que la défense (3 bottés) et gagne le lancer. Le Jeton Ballon de Soccer est déplacé d'une section vers le but adverse.

**Note :** Les équipes décident le symbole gagnant dans leur jeu s'il y a égalité dans leur propre ensemble de dés. Exemple: 3 ballons, 3 bottés, le joueur choisira les 3 dés bottés.

### Offense/Défense

- Lorsque le Jeton Ballon de Soccer franchit la ligne médiane du terrain (**côté adverse**), l'équipe prend le rôle de l'offense.
- Lorsque le Jeton Ballon de Soccer franchit la ligne médiane du terrain (**côté de l'équipe**), l'équipe prend le rôle de la défense.
- Lorsque la défense repousse le ballon de l'autre côté de la ligne médiane, elle prend alors le rôle de l'offense.

### Bris d'égalité et jeton de pouvoir

Lorsqu'il y a égalité entre deux équipes adverses, l'équipe possédant le Jeton Pouvoir peut en faire usage pour remporter le lancer. Si l'équipe utilise le Jeton Pouvoir, elle doit le remettre à l'équipe adverse. Si l'équipe préfère garder le Jeton Pouvoir pour un usage ultérieur, l'équipe adverse remporte alors le lancer.

## Charte des dés

	LANCER GAGNANT	SI L'OFFENSE GAGNE	SI LA DÉFENSE GAGNE
Ballon		<b>Avancez le Jeton Ballon de Soccer</b> • 4 ballons ou moins, avancez d'une section. • 5 ballons, avancez de 2 sections. • 6 ballons, c'est un BUT!	<b>Repoussez le Jeton Ballon de Soccer</b> • 4 ballons ou moins, reculez d'une section. • 5 ballons, reculez de 2 sections. • 6 ballons, c'est un BUT!
Botté		<b>Botté au but</b> voir les instructions <i>Botté au but*</i>	<b>Dégagement</b> à la section suivant le rond central, côté adverse.
Pénalité		<b>Tir de pénalité</b> voir les instructions <i>Tir de pénalité**</i>	<b>Dégagement</b> à la section suivant le rond central, côté adverse.
Carton		<b>Avancez</b> le Jeton Ballon de Soccer d'une section...  ... et l'équipe adverse lance 1 dé de moins jusqu'au prochain botté ou but marqué.	<b>Dégagement</b> à la section suivant le rond central, côté adverse...

### Botté au but\*

Lorsque l'action gagnante des dés est un botté au but, les deux équipes roulent leurs dés. L'équipe avec le plus de ballons gagne le lancer (les autres symboles ne sont pas considérés).

- Si l'**offense** gagne, c'est un but!
- Si la **défense** gagne, le ballon est bloqué.
- En cas d'égalité, utilisez le Jeton Pouvoir pour déterminer l'équipe gagnante.

Peu importe le résultat, l'équipe en défense passe à l'offense et place le Jeton Ballon de Soccer une section devant la ligne centrale du côté adverse.

### Tir de pénalité\*\*

Mêmes règles que *Botté au but*, mais la défense roule un dé en moins.

## Marquer des buts

L'**offense** marque un but si elle accomplit une des actions suivantes :

- Avancez le Jeton Ballon de Soccer jusqu'au but.
- Réussir un botté au but.
- Réussir un tir de pénalité.
- Roulez 6 ballons pour un but automatique!

La **défense** marque un but :

- Roulez 6 ballons pour un but automatique!

Lorsqu'un but est marqué, avancez le Jeton Marqueur de points de l'équipe sur la ligne de pointage. Le jeton Ballon de Soccer est remplacé sur la ligne suivant le rond central du côté de l'équipe qui a marqué le but.

## Règles avancées du Jeton Pouvoir

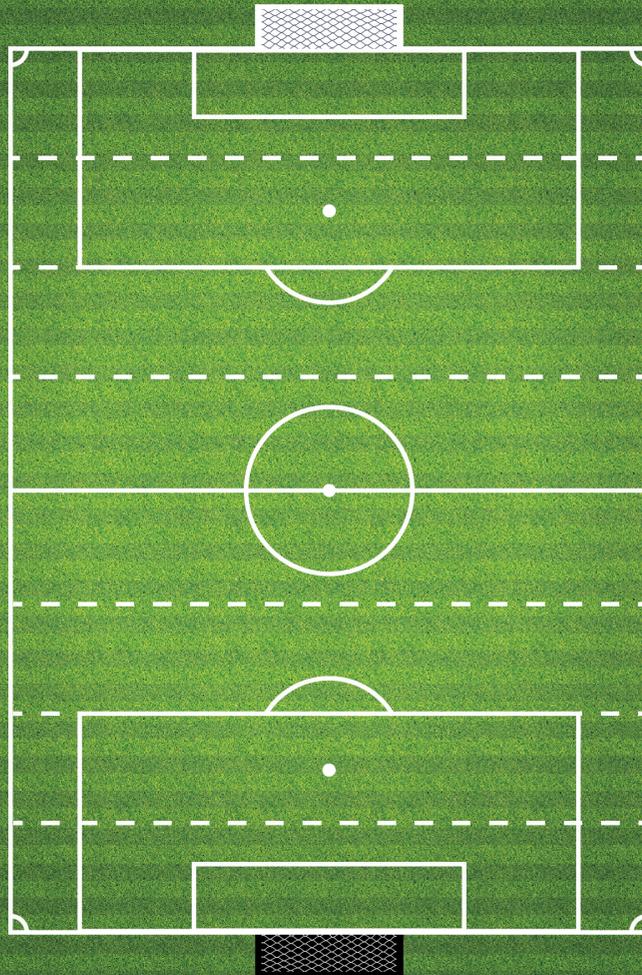
En plus de pouvoir utiliser le Jeton Pouvoir lors d'une égalité, il est possible de l'utiliser pour relancer un ou plusieurs dés. Au moment de relancer ses dés, le joueur doit céder son Jeton Pouvoir à l'adversaire.

**Exemple:** Le détenteur du Jeton Pouvoir qui obtient 4 ballons peut rouler à nouveau les deux autres dés pour tenter d'obtenir six ballons pour un but automatique. En cas d'une égalité après avoir relancé les dés, le joueur perd son Jeton Pouvoir et perd le lancer.

## Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'une équipe a marqué 3 points. Cette équipe est victorieuse!

**Note :** Si une situation qui n'est pas mentionnée dans les règles survient durant la partie, appliquez les règles standards du soccer.





©2022 FoxMind Group LTD

All rights reserved.

©2022 FunWiz is a TM of FoxMind Group LTD

Published by/Publié par FoxMind Group LTD

1104-5530 St. Patrick

Montreal, Qc, H4E 1A8, CANADA

Distributed in North America by/Distribué en Amérique du Nord par

FoxMind Canada Enterprises LTD

1104-5530 St. Patrick

Montreal, Qc, H4E 1A8, CANADA

A game concept by/Un jeu de Andy Geremia.

USA and Canadian Concept and Design

