

7 & MATCH



PUBLIÉ DANS LE N°4 DE MARS 2004 DU MAGAZINE « DES JEUX SUR UN PLATEAU » DANS UN FORMAT PLUS RÉDUIT
 Espérant toujours créer des vocations : à vos plumes, la présente règle est plus détaillée...

Inspiration...

personnellement, je n'aime pas trop le foot, hormis une bonne partie de Subbuteo (c), mais le phénomène m'impressionne autant dans ses effets que dans sa couverture médiatique, voici donc de quoi s'entraîner !

On peut tout à fait jouer à « 7 et match » sans forcément disposer d'un 7deTable, il faut et il suffit d'avoir au moins huit pions de deux couleurs distinctes indiquant respectivement sur une de leur face : 1 point, 1 point, 2 points et un symbole de fin de match. Pour faire essayer ce jeu sans avoir son 7deTable sur soi, vous pouvez aussi user de pièces de monnaies d'origines distinctes : deux pièces de 1€, une de 2€ et une de 50cents d'origine française contre la même équipe mais d'origine allemande par exemple, et vous voilà fin prêt pour l'Euro2004 ! Suit une table des équivalence pour une équipe (colonne de droite en option...)

Chacune des deux pièces de 1 €	1 point	Verres, briquets, etc...	Palets éclair indiquant les buts
Une pièce de 2 €	2 points	Deux pièces de 20 cents	Les autres palets plats pour défenseurs
Une pièce de 50 cents	Lune = mi-temps	Et d'autres piécettes	Pour marquer les pions joués

Score : le passage aux buts d'un côté pile qui indique le pays et non le montant ne sera pas comptabilisé.

Un jeu bien sportif !

« 7&Match » se pratique à deux ou quatre joueurs. On peut préférer une partie à quatre plutôt qu'un mini-championnat fait de deux match joués en parallèle, car elle implique deux équipiers dans chaque camp qui jouent leur équipe complète alternativement en considérant les pions de leur compagnon comme alliés.

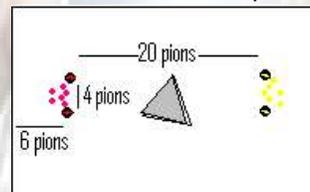
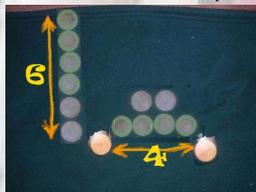
La partie dure à peu près 15 minutes, soit deux mi-temps de 7 minutes avec une pause pour souffler...

« But » du jeu

Il s'agit de marquer des points avant la fin du match en faisant passer entre les buts adverses ses palets qui indiquent... des points. Seule la face apparente des palets compte, mais cela vous en avez l'habitude. Lorsqu'une lune traverse des buts adverses, on siffle la mi-temps et un match se joue en deux mi-temps !

Mise en place

Une équipe est composée des quatre palets biseautés et en option de deux palets plats appelés « défenseurs » car ils ne marquent pas de points et sont plus stable, les deux autres palets plats affichant

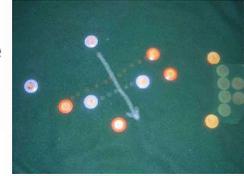


un éclair servent à délimiter les buts espacés d'au moins six palets du bord de la table, de quatre palets entre eux et idéalement distants d'environ 60cm (deux pochettes dépliées en distance) sont placés en parallèle à la petite largeur de la table de jeu.

Avant de siffler le début du match, on place ses 4 ou 6 palets derrière ses propres cages. Chacun joue ensuite à tour de rôle jusqu'à perdre son tour. Par tradition, le premier joueur sera tiré au sort et son adversaire recommencera après la mi-temps. Toutes les règles de championnat peuvent s'appliquer...

Principe des passes

On fait avancer ses palets par pichenettes, mais avant chaque pichenette, on retourne le palet que l'on va jouer. Un même palet ne peut être joué qu'une seule fois par tour, et tant que l'on passe entre ses propres pions, on peut continuer en jouant un autre de ses palets. On perd son tour lorsque son pion ne passe pas strictement entre deux alliés ou bien s'il sort de la table, ou encore lorsque l'on a joué une fois l'ensemble des palets disponibles.



Ses propres buts sont considérés comme des palets alliés. Lorsque l'on sort de table, on replace son pion entre ses cages. Si on passe les buts adverses dans le bon sens (i.e. depuis ses buts vers le bord de la table) et cela sans sortir de la table, il y'a trois cas en fonction de la face visible du buteur :

Si c'est une lune qui passe entre les deux poteaux des cages adverses : MI-TEMPS

...on siffle la mi-temps à moins qu'elle ne sorte de table auquel cas, on passe simplement au joueur suivant après avoir replacé la lune entre ses propres cages. Après la première mi-temps, on recommence le match avec les palets encore présents sur la table que l'on replace derrière ses buts. Le joueur ayant perdu le premier tirage au sort peut recommencer la partie. A la seconde lune c'est la fin du match !

Si c'est des points qui passent entre les deux poteaux des cages adverses : BUT

...on marque des points en les gardant simplement dans la main jusqu'à la fin du match. Bien entendu, si le palet sort de table après avoir passé les buts adverses, on ne marque pas les points, on les replace simplement derrière ses cages et on passe au joueur suivant. Remarque : dans l'exemple ci-contre, le but est marqué, mais en plus le palet étant passé entre deux alliés, le joueur peut continuer à déplacer un autre de ses palets !!!



Et autrement ?

Et bien rien de particulier mon petit jean-mimi, on perd son tour si le palet sort de table, sinon on rejoue tant qu'il reste des palets à déplacer et si le dernier est bien passé entre deux pions alliés, voilà tout

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'une seconde lune vient à passer les buts adverses, donc après deux mi-temps. Les puristes voudront utiliser un chrono; Faire jouer les arrêt de jeux; Je ne crois pas que cela soit une bonne idée, car vous pouvez toujours tirer les penalty en lançant un défi sur un autre opus de 13àTable !

Merci à Boris P. pour son rappel des fondements du football de comptoir !

5 mars 2004, Copyleft
JMT, coach !

Copyleft signifie que vous pouvez réutiliser la présente règle à toute fin que vous jugeriez utile à l'unique condition de toujours en citer l(es) auteur(s). L'essence du projet 13àTable, au delà de fournir la règle d'un jeu différent chaque mois sur un matériel unique contraint, c'est d'intégrer vos participations, que ce soit pour commenter, améliorer, expliciter, démontrer ou même rédiger intégralement l'un des douze opus. Le site <http://7detable.free.fr> évoluera dans ce sens, merci de continuer à en citer la source... Et surtout bons matchs !

