

# TEAM IKM



# TEAM KM

2-6 JOUEURS | 7+ | 30'

## MATÉRIEL

- 3 plateaux Terrain
- 151 cartes (cartes Action, Interruption, Reprise, Réaction)
- 3 pions Ballon
- 2 dés à 12 faces (Tir et Dégagement)
- 9 jetons Changement
- 9 jetons Goal
- 1 règle du jeu

## INTRODUCTION

Team KM se joue à deux, trois, quatre ou six joueurs, et simule un match de football. Chaque joueur ou équipe dispose de son propre plateau Terrain, qui représente sa progression vers le but adverse. À chaque tour, vous jouez des cartes sur votre plateau pour avancer vers le but, ou sur l'un des plateaux adverses pour gêner vos concurrents.

*Remarque : Gardez bien à l'esprit que votre plateau ne représente pas réellement un terrain, mais simplement votre progression vers le but adverse. Votre ballon ne peut donc jamais se retrouver sur le plateau d'un adversaire.*

## BUT DU JEU

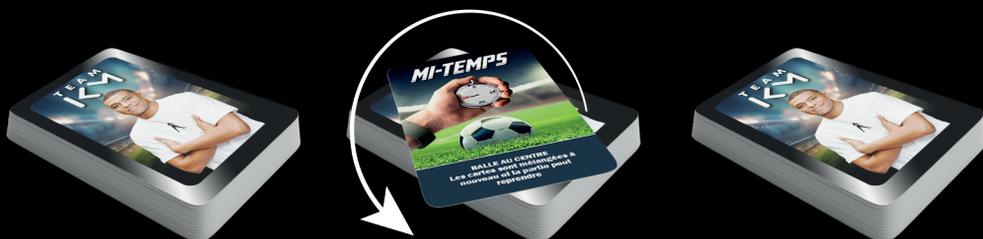
Le but du jeu est d'avoir marqué plus de buts que le joueur adverse (ou que l'équipe adverse), à l'issue du temps réglementaire.

## PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

1. Décidez si vous jouez seul ou en équipe (voir encadré page suivante).
2. Chaque joueur ou équipe pose son plateau Terrain devant lui, avec un ballon devant la première case Terrain (le rond central) et trois jetons Changement sur le côté.
3. Mettez de côté les cartes **MI-TEMPS** et **FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE**.



4. Mélangez toutes les cartes, puis formez trois tas de taille équivalente. Glissez la carte **MI-TEMPS** face cachée dans l'un des trois, puis mélangez ce tas. Posez alors l'un des deux tas restants au-dessus et remettez le dernier tas dans la boîte. Ainsi, vous ne saurez pas exactement quand la mi-temps surviendra.



5. Chaque joueur reçoit 7 cartes pour former sa main de départ. Si vous jouez en équipe, chaque joueur de l'équipe reçoit 7 cartes, et vous n'avez pas le droit de montrer vos cartes à vos partenaires.

Vous êtes prêts à commencer.

### JOUER EN ÉQUIPES

À 2 ou 3 joueurs, chacun joue pour soi. Chaque joueur dispose de son plateau et d'une main de 7 cartes. À 4 joueurs, formez deux équipes de 2 joueurs.

À 6 joueurs, formez deux équipes de 3 joueurs ou trois équipes de 2 joueurs. Chaque équipe dispose de son plateau et jetons **CHANGEMENT** et chaque joueur dispose d'une main de 7 cartes. Les membres d'une même équipe doivent s'asseoir côte à côte d'un même côté de la table.

### VOTRE PLATEAU TERRAIN

Votre plateau Terrain se divise en 2 parties :

- 11 cases **TERRAIN**
- 7 cases **SURFACE** (la dernière étant la case **BUT**).



Pour marquer un but, vous devez d'abord franchir vos cases **TERRAIN** (souvent à l'aide de cartes **PASSE**) pour atteindre la surface de réparation, afin d'y tenter un Tir et espérer marquer.

## DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur joue l'un après l'autre dans le sens horaire lors de la première mi-temps, et dans le sens anti-horaire lors de la seconde.

Le joueur le plus jeune commence.

## LORSQUE C'EST VOTRE TOUR :

1. Piochez une carte, puis
2. Jouez une carte **ACTION**, **INTERRUPTION** ou **REPRISE** de votre main et appliquez ses effets.

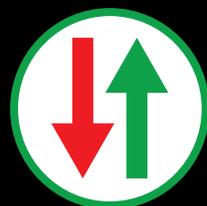
Conservez les cartes que vous jouez devant vous. Au lieu de piocher une carte, vous pouvez prendre la carte du sommet de la défausse, mais uniquement si elle vient d'être défaussée (lors du tour précédent le vôtre).

Si, lors d'un tour, vous ne voulez ou ne pouvez jouer aucune carte, vous devez défausser une carte de votre main (en la mettant au sommet de la défausse) et passer la main au joueur suivant.

N'oubliez pas qu'il est possible de récupérer une carte au sommet de la défausse au lieu de piocher ! Ainsi, lorsque vous jouez en équipe, défausser une carte est un bon moyen de la faire passer à votre coéquipier s'il joue juste après vous.

## JETONS CHANGEMENT

Au début de votre tour, avant même de jouer, vous pouvez dépenser un jeton **CHANGEMENT** pour défausser une carte de votre main, puis reprendre une carte depuis la pioche. Ensuite, résolvez votre tour normalement (piochez une carte, puis jouez une carte). Une équipe peut utiliser jusqu'à 3 jetons par partie. Il est possible d'utiliser ses 3 jetons en une seule fois, et donc de défausser 3 cartes et d'en piocher 3 nouvelles, puis de jouer normalement en commençant par piocher une carte.



*Cas particulier : Si, en faisant un changement, vous piochez la carte **MI-TEMPS** ou **FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE**, reprenez votre jeton et résolvez la Mi-Temps / Fin du temps réglementaire.*

## TYPES DE CARTES

### CARTES ACTION : **ENGAGEMENT**, **PASSE** ou **TIR**

Ces cartes se jouent à votre tour, à condition qu'aucune carte **INTERRUPTION** n'ait été jouée devant vous. Elles vous permettent de progresser pour marquer un but.

Vous ne pouvez pas jouer une carte Action si vous êtes sous le coup d'une carte **INTERRUPTION** adverse. Vous devez d'abord en sortir en jouant la carte **REPRISE** adaptée.

### CARTE **ENGAGEMENT**

*Permet de commencer à jouer ou reprendre le jeu.*

Vous devez jouer une carte **ENGAGEMENT** :

- Au début de la partie, pour commencer à progresser vers le but
- Après un but marqué, pour reprendre le jeu.

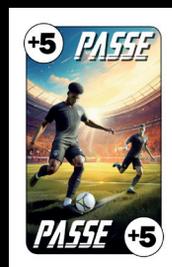


Jouer une carte **ENGAGEMENT** vous permet de poser le ballon dans votre rond central (première case du plateau). Vous ou votre équipe devez avoir joué une carte **ENGAGEMENT** pour commencer à jouer des cartes **PASSE**. Souvent, c'est donc la première chose à faire.

### CARTE **PASSE**

*Permet de progresser dans la partie **TERRAIN** de votre plateau.*

Vous pouvez jouer une carte **PASSE** **uniquement** si le ballon est dans la partie **TERRAIN** de votre plateau. Faites avancer le ballon d'autant de cases qu'indiqué sur la carte. Le ballon peut malgré tout terminer sa course dans la surface de réparation.



### CARTE **TIR**

*Permet de progresser dans la partie **SURFACE** de votre plateau, ou de tenter un tir.*

Vous pouvez jouer une carte **TIR** si le ballon est dans la partie **SURFACE** de votre plateau ou dans la dernière case **TERRAIN** (case 11). Faites avancer le ballon d'autant de cases qu'indiqué sur la carte.

Si le ballon parcourt suffisamment de cases pour atteindre ou dépasser la case **BUT**, vous ne déplacez pas le ballon, mais tentez de marquer un but (voir page 9).



*Remarque : Il existe des cartes doubles **PASSE/TIR** qui peuvent être utilisées comme une carte **PASSE** ou comme une carte **TIR**.*



## CARTES INTERRUPTION

Ces cartes se jouent à votre tour, contre un adversaire de votre choix (vous devez cibler un joueur, et non toute son équipe). Elles ne déplacent pas votre ballon.

Vous pouvez jouer ces cartes uniquement contre un adversaire dont le ballon est déjà sur le terrain.

Vous ne pouvez pas jouer une carte **INTERRUPTION** :

- contre un adversaire qui est déjà sous le coup d'une carte **INTERRUPTION**
- contre un adversaire protégé par une carte **FAIR-PLAY**
- contre un adversaire qui dispose de la carte **SPÉCIALE** qui le protège de cette carte **INTERRUPTION** en particulier.

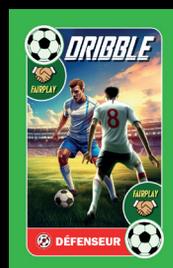
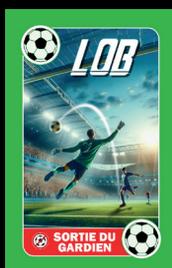


## CARTES REPRISE

Ces cartes se jouent à votre tour, pour annuler l'effet d'une carte **INTERRUPTION** jouée contre vous. Chacune correspond à une interruption spécifique : la **REMISE EN JEU** annule le **TACLE**, le **DRIBBLE** annule le **DÉFENSEUR**, le **LOB** annule la **SORTIE DU GARDIEN**.

*Remarque : Les cartes doubles **DRIBBLE/LOB** peuvent être utilisées soit pour annuler une carte **DÉFENSEUR**, soit pour annuler une carte **SORTIE DU GARDIEN**.*

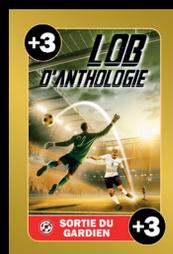
Certaines cartes **REPRISE** sont marquées du symbole **FAIR-PLAY**. Lorsqu'un joueur joue une telle carte, il est protégé de toute carte **INTERRUPTION** jusqu'à son prochain tour (lorsque votre tour revient, défaussez cette carte pour vous souvenir que vous n'êtes plus protégé).



## CARTES RÉACTION

Ces cartes uniques se jouent en réaction à une **INTERRUPTION** adverse, donc en dehors de votre tour.

### SAUT DE L'ANGE, PETIT PONT, LOB D'ANTHOLOGIE



Si un adversaire joue une carte **INTERRUPTION** contre vous (et vous seul !) et que vous possédez la carte **RÉACTION** adaptée, vous pouvez immédiatement la dévoiler et exercer son effet. La carte adverse est alors annulée et défaussée. Repiochez aussitôt une carte pour revenir à 7 cartes en main, puis reprenez le cours du jeu.

Chaque carte annule une **INTERRUPTION** spécifique : le **SAUT DE L'ANGE** annule un **TACLE**, le **PETIT PONT** annule un **DÉFENSEUR**, le **LOB D'ANTHOLOGIE** annule une **SORTIE DU GARDIEN**.

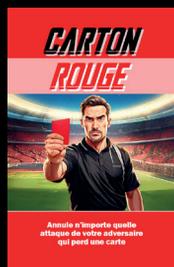
Ces trois cartes spéciales ont deux effets supplémentaires lorsqu'elles sont jouées :

- Votre ballon progresse de 3 cases (si vous atteignez ou dépassez la case Gardien à cette occasion, vous marquez automatiquement un but, sans même lancer le dé Tir !)
- Vous restez protégé contre l'interruption concernée jusqu'à la fin du match. Laissez la carte spéciale visible devant vous pour le rappeler. Cette protection ne s'applique qu'à vous-même et non à toute votre équipe.

***Cas particulier :** Si vous piochez une carte Réaction alors que vous êtes déjà sous le coup de l'interruption adverse qu'elle aurait pu contrer, vous pouvez tout de même jouer la carte Réaction à votre tour, comme une carte Reprise. Dans ce cas, vous ne bénéficiez pas de l'avantage +3 cases, mais restez protégé contre ce type d'interruption jusqu'à la fin du match.*

## CARTONS

Les **CARTONS**, de leur côté, peuvent être joués contre n'importe quelle carte **INTERRUPTION**. Comme les autres cartes **RÉACTION**, ils doivent être joués en dehors de votre tour, dès que l'adversaire joue une carte **INTERRUPTION** contre vous. La carte adverse est alors annulée et défaussée. Repiochez aussitôt une carte pour revenir à 7 cartes en main, puis reprenez le cours du jeu.



Lorsque vous subissez un **CARTON JAUNE**, gardez-le devant vous. Si vous en subissez un second, vous perdez une carte au hasard (placez-la dans la défausse) et terminez le match avec une carte en moins. Cette règle s'applique également en cas de **CARTON ROUGE**.

## Carton dans la surface ? Penalty !

Si vous utilisez un **CARTON** pour contrer une carte **INTERRUPTION** adverse alors que votre ballon est dans la surface de réparation, exercez l'effet du carton comme d'habitude, puis résolvez immédiatement un penalty en lançant immédiatement le dé Tir. Suivez alors les étapes indiquées dans *Marquer un but page 9*.

## MARQUER UN BUT

Pour marquer un but, votre ballon doit être dans la partie Surface de votre plateau, et vous devez jouer une carte **TIR** suffisante pour lui faire atteindre ou dépasser la case But. D'autres effets peuvent vous donner l'occasion de marquer (carte spéciale ou penalty).

Lorsque vous jouez une carte **TIR** qui vous permet d'atteindre la dernière case, ne déplacez pas le ballon. Montrez simplement à vos adversaires que votre carte est suffisante pour atteindre le but, puis lancez le dé Tir à 12 faces dans le couvercle de la boîte. Lorsque vous résolvez un penalty, lancez simplement le dé Tir à 12 faces

- Si vous obtenez **BUT**, bravo ! Vous marquez un but. Prenez un jeton **GOAL**
- Si vous obtenez **SUR LA BARRE**, c'est manqué : le ballon reste où il se trouvait dans la surface, et c'est au joueur suivant de jouer.
- Si vous obtenez **ARRÊT DU GARDIEN**, c'est manqué : l'adversaire lance le dé **DÉGAGEMENT** et fait reculer le ballon d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

*Exemple : Le ballon de Laurent est à 3 cases du but. Il joue une carte Tir +3, ce qui est suffisant pour tenter de marquer. Il ne déplace pas le ballon mais lance le dé Tir. Pas de chance, il obtient SUR LA BARRE : le ballon reste donc à 3 cases du but, et c'est au joueur suivant de jouer.*



BUT



ARRÊT  
DU GARDIEN



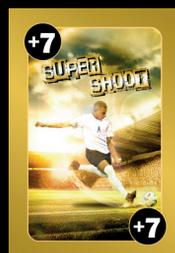
SUR LA BARRE



JETON  
GOAL

## SUPER SHOOT

Lorsque la carte **SUPER SHOOT** est jouée, elle marque immédiatement un but, sans qu'il soit nécessaire de lancer le dé Tir. Comme les autres cartes **TIR**, cette carte peut être jouée dès la dernière case Terrain (case 11). Personne n'arrête les boulets de canon de **KYLIAN** !



## REPRISE DU JEU

Lorsqu'un joueur marque un but, tous les joueurs ou équipes replacent leur ballon devant leur plateau Terrain. Toutes les cartes déjà jouées sont défaussées, sauf les cartes spéciales (qui continuent de protéger leur propriétaire) et les cartons (qui restent devant les joueurs concernés).

Le jeu reprend avec le joueur assis immédiatement à la gauche du joueur qui a marqué (même s'il est de la même équipe).

*Rappel : Vous devez toujours jouer une carte Engagement pour pouvoir commencer à jouer.*

## FIN DE LA PREMIÈRE PÉRIODE

Lorsqu'un joueur pioche la carte **MI-TEMPS** (soit au début de son tour, soit en remplaçant une carte spéciale), la partie est immédiatement interrompue. Toutes les cartes déjà jouées sont défaussées, sauf les cartes spéciales (qui continuent de protéger leur propriétaire) et les cartons (qui restent devant les joueurs concernés).



Vous pouvez alors montrer votre jeu à vos partenaires et échanger jusqu'à 3 cartes chacun, pour mettre en place une éventuelle stratégie.

Reprenez alors l'étape 4° de la mise en place pour placer la carte **FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE** de la même manière que vous aviez fait avec la carte Mi-temps, en prenant soin de remélanger toutes les cartes y compris celles que vous aviez mis de côté en début de partie.

Le joueur qui avait pioché la carte **MI-TEMPS** est le premier joueur de la seconde période. On joue cette fois-ci dans le sens anti-horaire.

*Rappel : Vous devez toujours jouer une carte **ENGAGEMENT** pour pouvoir commencer à jouer.*

## FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE

Lorsqu'un joueur pioche la carte **FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE**, la fin de partie se déclenche. Il ne reste que les arrêts de jeu à disputer ! Les joueurs peuvent continuer de jouer, mais ils ne piochent plus de carte. La partie se termine lorsque plus personne ne peut jouer, ou lorsqu'un but est marqué.



## LE JOUEUR OU L'ÉQUIPE QUI A MARQUÉ LE PLUS DE BUTS REMPORTE LA PARTIE.

La partie peut se terminer sur une égalité. S'il vous faut absolument un vainqueur, vous pouvez disputer des tirs au but : chaque joueur lance le dé Tir à tour de rôle, en alternant d'une équipe sur l'autre. Si une équipe réussit son tir et que l'autre le manque, l'équipe qui réussit son tir remporte la partie.

*À toi de jouer*

A stylized, handwritten signature in white ink, possibly reading 'Vini', is positioned to the right of the main text.



**Tu veux voir la règle en vidéo ?  
Scanne-moi !**

Auteur : Laurent VIADERE

Conception graphique : Jérôme JESIONKIEWICZ

Développement : Laurent PUMIGLIA et Laurent VIADERE

Rédaction : Antoine PRONO



© 2025 Be In The Game

126, Avenue Pavlov - 30900 NÎMES

[www.beingame.fr](http://www.beingame.fr)