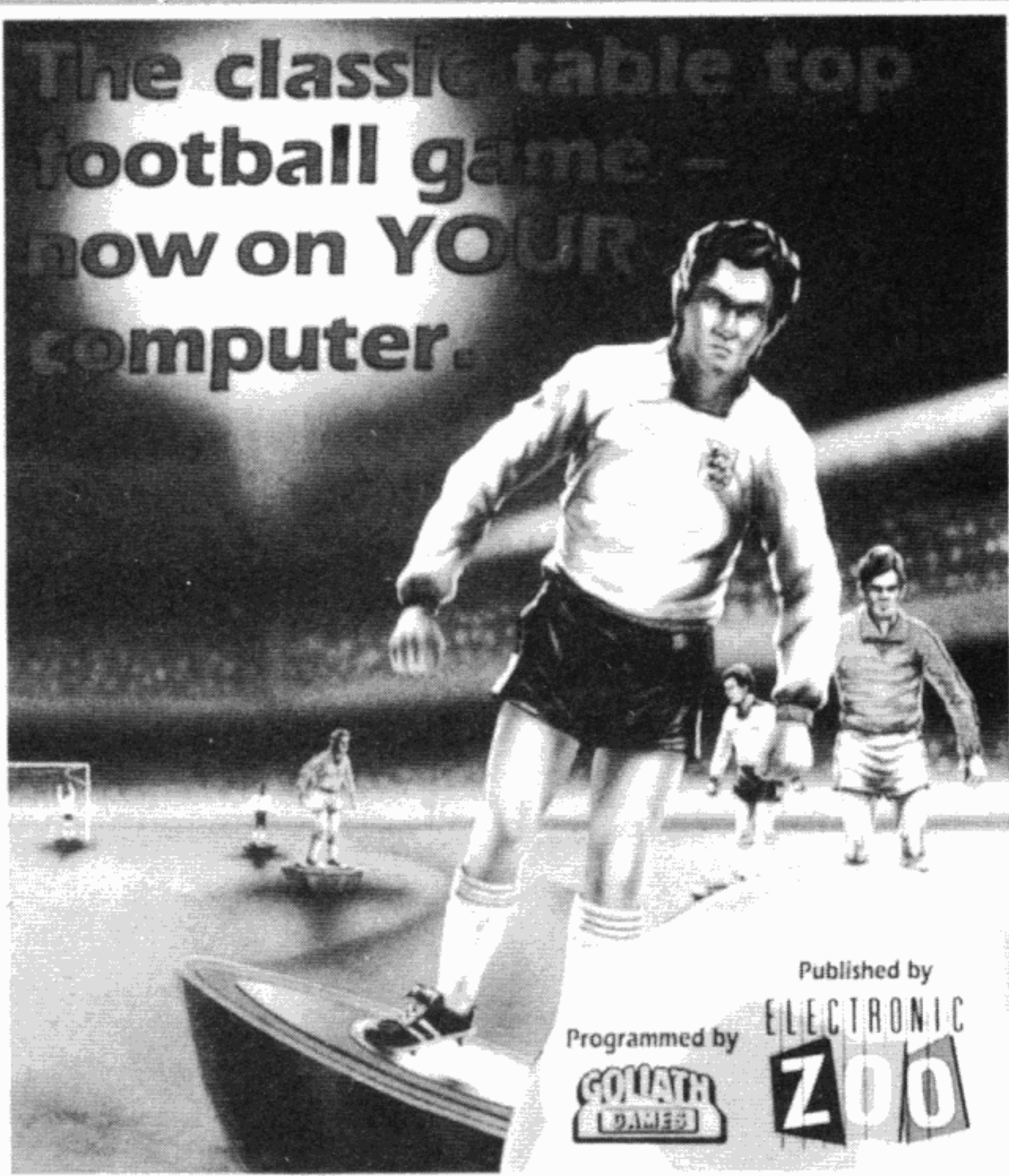


Subbuteo

The Computer Game

The classic table top
football game -
now on YOUR
computer.



Published by

ELECTRONIC

ZOO

Programmed by

GOLIATH
DAMES

L'HISTOIRE DU SUBBUTEO

'Quarante années merveilleuses de chiquenaudes'

Après 47 ans de réussite Subbuteo est maintenant encore plus populaire qu'auparavant. Aujourd'hui plus que 5 millions gens participent au jeu de foot sur table le plus réaliste du monde, donnant des chiquenaudes afin de se déplacer à travers un terrain d'étoffe de la taille d'une table.

Au milieu des années 80 Subbuteo a complètement révisé le produit en introduisant un emballage plus moderne et plus vif et le jeu a pu gagné facilement le prix très jaloué de "Game of the Year" de l'industrie du jeux.

Depuis lors la croissance du Subbuteo a été spectaculaire. Maintenant il y a 150 tenues différentes dans la gamme et des ventes de 500,000 équipes par an en Grande-Bretagne et un million par an à travers le monde. De plus Subbuteo a bénéficié de la réussite de sa campagne de ventes de la Coupe du Monde, incorporant le sigle Italia '90.

Parce qu'il y a des championnats nationaux, des coupes nationales et le frisson de la compétition internationale, organisée depuis 1979 par la Fédération Internationale des Associations de Subbuteo (F.I.S.A.), pour beaucoup de joueurs, des jeunes et des jeunes d'esprit, le Subbuteo est plus qu'un jeu, c'est un vrai sport.

Avec la vente des accessoires et des équipes en pleine expansion, il y a des années où leur vente est plus grande que celle des jeux, Subbuteo a, d'évidence, mérité sa place comme jeu de football sur table le plus aimé du monde.

SUBBUTEO - COMMENT JOUER ET LES REGLES DU JEU

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

COMMODORE 64 COMMENT CHARGER

Cassette

Mettez la cassette Subbuteo dans l'unité de cassette après avoir vérifié qu'elle est rembobinée.

Appuyez sur les touches MAJUSCULES et RUN/STOP.

Appuyez sur PLAY sur l'unité de cassette.

Le chargement d'un championnat enregistré.

Mettez la cassette sur laquelle vous avez enregistré le championnat dans l'unité de cassette.

Choisissez CHARGER CHAMPIONNAT du menu championnat

Quand l'écran devient pourpre appuyez sur PLAY sur l'unité de cassette.

L'enregistrement d'un championnat.

Mettez une cassette vide dans l'unité de cassette.

Choisissez ENREGISTRER CHAMPIONNAT du menu contrôle de championnat.

Quand l'écran devient pourpre appuyez sur PLAY et ENREGISTRER sur l'unité de cassette.

Disquette

Mettez la disquette de jeu dans l'unité de disque avec l'étiquette en haut.

Tapez LOAD "*" ,8,1 puis appuyez sur RETOUR

Le chargement d'un championnat enregistré.

Mettez la disquette sur laquelle vous avez enregistré le championnat dans l'unité de disque.

Choisissez CHARGER CHAMPIONNAT du menu championnat

L'enregistrement d'un championnat.

Mettez une disquette vide dans l'unité de disque.

Choisissez ENREGISTRER CHAMPIONNAT du menu contrôle de championnat.

SPECTRUM COMMENT CHARGER

Version Disquette

- 1 Remettez l'ordinateur et mettez la disquette Subbuteo dans l'unité de disque.
- 2 Choisissez "LOADER" du menu de début SPECTRUM

Version cassette

- 1 Remettez l'ordinateur et mettez la cassette Subbuteo dans l'unité de cassette et rembobinez.
- 2 Modèle 128K Choisissez "LOADER" du menu de début SPECTRUM et appuyez sur PLAY sur l'unité de cassette.
- 3 Modèle 64K Tapez LOAD au clignotant, appuyez sur retour et puis appuyez sur PLAY sur l'unité de cassette.
- 4 Les bords de l'écran clignoteront en rayons pendant le chargement.

AMSTRAD COMMENT CHARGER

Version Disquette

- 1 Remettez l'ordinateur et mettez la disquette Subbuteo dans l'unité de disque.
- 2 Tapez RUN SUBBUTEO puis appuyez sur retour.

Version cassette

- 1 Remettez l'ordinateur et mettez la cassette Subbuteo dans l'unité de cassette et rembobinez.
- 2 CPC 6128 Tapez :TAPE et appuyez sur ENTREE.
- 3 CPC 6128 et CPC 464 appuyez sur la petite touche d'ENTREE et la touche CTRL au même temps puis appuyez sur PLAY sur l'unité de cassette.

COMMENT ENREGISTRER UN CHAMPIONNAT SUR DISQUETTE SPECTRUM ET AMSTRAD

- 1 Mettez une disquette formatée dans l'unité de disque.
- 2 Choisissez ENREGISTRER à la fin du jeu.

COMMENT ENREGISTRER UN CHAMPIONNAT SUR CASSETTE SPECTRUM ET AMSTRAD

- 1 Mettez une cassette vide dans l'unité de cassette.
- 2 Choisissez ENREGISTRER à la fin du jeu.
- 3 Appuyez sur ENREGISTRER et PLAY sur l'unité de cassette.
- 4 Appuyez sur n'importe quelle touche de l'ordinateur.

COMMENT CHARGER UN CHAMPIONNAT ENREGISTRE SUR DISQUETTE SPECTRUM ET AMSTRAD

- 1 Mettez la disquette sur laquelle vous avez enregistré le championnat dans l'unité de disque.
- 2 Choisissez CHARGER CHAMPIONNAT du menu de début.

COMMENT CHARGER UN CHAMPIONNAT ENREGISTRE SUR CASSETTE SPECTRUM ET AMSTRAD

- 1 Mettez la cassette sur laquelle vous avez enregistré le championnat dans l'unité de cassette et rembobinez.
- 2 Choisissez CHARGER CHAMPIONNAT du menu de début.
- 3 Appuyez sur PLAY sur l'unité de cassette.

LA PREPARATION AU JEU

Vous pouvez jouer au SUBBUTEO avec l'ordinateur ou avec jusqu'à huit amis. Le joueur peut choisir entre des rencontres simples et des rencontres comptant pour un championnat.

LES NIVEAUX D'ADRESSE

Il y a trois niveaux d'adresse

DEBUTANT Niveau facile, l'ordinateur est aussi précis que vous quand il donne des chiquenaudes.

CHAMPIONNAT A ce niveau l'ordinateur joue bien...mais pas si bien que ça (j'aime bien cette phrase).

INTERNATIONAL C'est plutôt une question de votre propre niveau d'adresse.

LES RENCONTRES SIMPLES

En choisissant cette option vous pouvez jouer un rencontre avec l'ordinateur ou avec un ami et ainsi vous entraîner, expérimenter ou améliorer votre niveau d'adresse en préparation d'un championnat. Vous pouvez choisir le niveau d'adresse qui vous convient.

LE CHAMPIONNAT

Le championnat se jouera entre huit équipes contrôlées ou par l'ordinateur ou par le joueur. Chaque équipe contrôlée par l'ordinateur aura un niveau d'adresse qui restera le même au cours du championnat.

Les rencontres du championnat et les tables sont fixés par l'ordinateur. Quand un rencontre se joue entre deux équipes contrôlées par l'ordinateur vous pouvez soit regarder le rencontre soit laisser le rencontre se dérouler dans la mémoire de l'ordinateur et ne voir que le résultat. Jusqu'à huit joueurs peuvent participer. Toutes les équipes qui ne sont pas assignées à un joueur seront contrôlées automatiquement par l'ordinateur.

Chaque joueur peut régler les modes d'emploi du clavier ou de la manche à balai avant de jouer.

UTILISATION DU CLAVIER

COMMODORE 64

Tous les menus sont contrôlés avec les touches de curseur et ENTREE.

Touches en commun

Run/Stop = ARRETER LE JEU

F = PERMETTRE UNE CHIQUENAUDE DE REMISE EN JEU

Clavier Joueur Un

Q = EN HAUT

A = EN BAS/ABANDONNER

Z = A GAUCHE

X = A DROITE

C = TIRER

Clavier Joueur deux

* = EN HAUT

; = EN BAS/ABANDONNER

< = A GAUCHE

> = A DROITE

/ = TIRER

Manche à balai

En avant = EN HAUT

En arrière = EN BAS/ABANDONNER

A gauche = A GAUCHE

A droite = A DROITE

Bouton de tire = TIRER

UTILISATION DU CLAVIER

SPECTRUM et AMSTRAD

Tous les menus sont contrôlés avec les touches de curseur et ENTREE.

Touches en commun

P = ARRETER LE JEU

F = PERMETTRE UNE CHIQUENAUDE DE REMISE EN JEU

Clavier Joueur Un

Q = EN HAUT

A = EN BAS/ABANDONNER

Z = A GAUCHE

X = A DROITE

Barre d'espacement = TIRER

Clavier Joueur deux

O = EN HAUT

K = EN BAS/ABANDONNER

N = A GAUCHE

N = A DROITE

Entrée = TIRER

Manche à balai

En avant = EN HAUT

En arrière = EN BAS/ABANDONNER

A gauche = A GAUCHE

A droite = A DROITE

Bouton de tire = TIRER

LA DUREE DU JEU

La durée de la partie, allant jusqu'à 45 minutes par mi-temps, est réglée en utilisant la montre.

LA FORMATION D'EQUIPE

Le joueur peut choisir d'entre plusieurs formations d'équipe qui lui seront présentés. Une fois choisie la formation restera la même pendant tout le mi-temps.

L'INDICATEUR DE L'EQUIPE EN POSSESSION

Quand une équipe possède le ballon elle est mise en évidence par un changement de couleur ou par un indicateur (selon l'ordinateur).

LA BARRE DU TEMPS (VOIR LA LIMITATION DU TEMPS)

apparaît en dessous du nom de l'équipe dont l'ordinateur attend les commandes par exemple des chiquenaudes de position, un coup de pied ou une tire etc.

LA LIMITATION DE TEMPS

Afin qu'un joueur ne triche pas en perdant du temps, et afin d'assurer que le jeu se déroule à une vitesse comparable à celle du Subbuteo sur table, une limitation de temps pour chaque coup est incorporée au jeu. Elle est de trente secondes.

PENALISATION: Coup franc indirecte pour l'équipe opposée.

NOTEZ: Le montre s'arrête pour les coup francs, les corners, les touches, les penalties ou quand un but est marqué. (Si votre ordinateur est de 16 bits le montre s'arrêtera aussi quand vous choisissiez la vue d'en haut.)

COMMENT CHOISIR UN JOUEUR

Si vous voulez faire agir un joueur vous le choisissiez ainsi.

- a) Faites dérouler l'écran en haut ou en bas jusqu'à ce que vous pouvez voir le joueur requis.
- b) Appuyez sur le bouton de tire puis relâchez.
- c) Une mise en relief clignotante apparaît sur l'écran. Bougez la à gauche ou à droite afin de choisir votre joueur.
- d) Appuyez sur le bouton de tire puis relâchez.
- e) Un point apparaîtra et tourner au tour du joueur choisi. Vous utilisez ce point pour indiquer la direction dans laquelle le joueur ira quand vous lui donnez une chiquenaude. Utilisez GAUCHE/DROITE pour choisir la direction.
- f) Appuyez sur le bouton de tire puis relâchez.

NOTEZ: Tous ce qui procède cessera si vous choisissiez ABANDONNER. (VOIR ABANDONNER)

LA BARRE DE PUISSANCE

Quand vous avez choisi un joueur auquel vous voulez donner une chiquenaude, deux barres apparaissent aux bords de l'écran. Vous utilisez la barre à GAUCHE pour choisir la PUISSANCE que vous voulez appliquer quand vous donnez la chiquenaude. La puissance augmente avec la longueur de la barre. Vous utilisez la barre à DROITE pour régler la force de

tournoiement. En dessous du milieu le TOURNOIEMENT SERA A DROITE, au dessus du milieu le TOURNOIEMENT SERA A GAUCHE. Si vous ne voulez pas de tournoiement arrêter la barre au milieu. Il faut de l'adresse pour utiliser ce contrôle alors entraînez-vous.

ABANDONNER

Cette fonction vous permet de changer d'avis quand vous êtes en train de choisir un joueur. (VOIR COMMENT CHOISIR UN JOUEUR) Vous pouvez utiliser cette option à tout moment avant que la barre de puissance soit activée. Vous choisissez ABANDONNER en appuyant sur la touche de curseur bas sur le clavier ou en tirant la manche à balai en arrière.

LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but est toujours CONTROLE PAR L'ORDINATEUR. Pendant toute la rencontre il essaiera de rester, entre le ballon et le but, en anticipation d'une tire. Il essaiera aussi de dégager le ballon chaque fois qu'il est dans la zone de but. Il retournera à la place qu'il occupait avant le coup après avoir agit.

Ceci sera considéré comme le coup du joueur concerné.

LES COUPS FRANCS

Quand il y a un coup franc vous devez choisir un joueur. Une fois choisi le joueur ET LE BALLON SONT ENLEVES DE L'ECRAN pour faciliter les "chiquenaudes de position libres". (VOIR CHIQUENAUTES DE POSITION). Le joueur et le ballon sont remis en place et vous pouvez choisir la direction de son coup.

*****IMPORTANT*****

LES REGLES DE SUBBUTEO SUR ORDINATEUR SONT DES REGLES "OFFICIELS" ETABLIS PAR F.I.S.A. (Football International Subbuteo Association) 1990. DE TEMPS EN TEMPS CES REGLES SERONT DIFFERENTS DES REGLES DE FOOTBALL APPLIQUER PAR LA F.A. (Football Association).

LE TERRAIN

Le terrain est exactement le même que pour le Subbuteo sur table. Donc vous verrez une ligne qui traverse le terrain approximativement à mi distance entre la ligne de milieu du terrain normal et la ligne de but. La zone entre cette ligne et la ligne de but s'appelle la zone de tire.

LA ZONE DE TIRE

Si ce n'est pas contre indiqué ou un but contre à lieu, UN JOUEUR NE PEUT PAS MARQUER UN BUT QUAND LE BALLON EST EN DEHORS DE CETTE ZONE. (VOIR BUTS).

PENALISATION: *Dégagement de but.*

COUP DE LANCEMENT

Le ballon doit aller en avant et le même joueur ne peut pas toucher le ballon de nouveau avant qu'il soit touché par un autre.

PENALISATION: *Coup franc indirecte.*

NOTEZ: Si le ballon n'avance pas le coup de lancement est repris.

LA POSSESSION

a) L'équipe en train d'attaquer reste en possession jusqu'à ce qu'un joueur auquel on a donné une chiquenaude (autre qu'une chiquenaude de position) rate le ballon ou il y a une infraction.

PENALISATION: *La possession passe à l'opposition.*

- b) L'attaquant peut utiliser n'importe quel joueur, sauf le gardien de but, pour chiquenauder au ballon mais IL NE PEUT PAS UTILISER LE MEME JOUEUR PLUS QUE TROIS FOIS DE SUITE.

PENALISATION: Coup franc indirecte.

LES CHIQUENAUDES DE DEFENSE

Après chaque coup de l'attaquant le défendant peut faire UNE chiquenaude de défense. Si le joueur touche à un autre joueur ou au ballon il y a INFRACTION.

PENALISATION: L'opposant décide si le joueur qui a enfreint (et d'autres joueurs et le ballon s'ils ont été touchés) doivent être remis dans leurs anciennes places.

La même processus se déroule chaque fois il y a un coup franc.

- a) Vous choisissez un joueur pour la touche ou le coup franc.
- b) L'ordinateur ENLEVE le joueur et le ballon tout en laissant un indicateur de la position du ballon.
- c) Vous pouvez maintenant choisir des joueurs et les placer. (VOIR CHIQUENAUDES DE POSITION ET REMISE EN PLACE DES JOUEURS)
- d) L'ordinateur remplacera sur l'écran le joueur et le ballon.
- e) Le joueur choisi peut maintenant être mis en position. Quand vous êtes prêt appuyer sur le bouton de TIRE.

NOTEZ: Quand il y a une touche vous ne pouvez pas mettre en position votre joueur.

LES DEGAGEMENTS DE BUT

Vous pouvez choisir n'importe quel joueur, le gardien de but inclus, pour dégager de but.

a) Le ballon doit sortir de la zone de but.

PENALISATION: *Dégager de nouveau.*

b) Le joueur doit entrer en contact avec le ballon quand il dégage.

PENALISATION: *La possession passe à l'autre équipe.*

c) Le même joueur ne peut pas toucher au ballon immédiatement après avoir dégager.

PENALISATION: *Coup franc indirecte.*

d) On ne peut pas marquer un but d'un dégagement, sauf s'il s'agit d'un but contre.

LA TOUCHE

Voici ce qui se passe...

Une touche a lieu au point où le ballon est sorti du terrain suivant les règles suivants.

a) Si le ballon est sorti du terrain après un coup donné par un joueur de l'équipe A, sans qu'un autre joueur ait touché le ballon.

PENALISATION: *Une touche pour l'équipe B.*

b) Si un joueur de l'équipe A donne un coup au ballon et il rebondit d'un opposant dans la même zone MAIS sort du terrain dans une autre zone

PENALISATION: *Une touche pour l'équipe B.*

c) Si un joueur de l'équipe A donne un coup au ballon et il rebondit d'un opposant dans la même zone ET sort du terrain dans la même zone

PENALISATION: *Une touche pour l'équipe A.*

- d) Si un joueur de l'équipe A donne un coup au ballon et il rebondit d'un opposant dans une zone DIFFERENTE et sort du terrain

PENALISATION: Une touche pour l'équipe B.

NOTEZ: On ne peut pas marquer un but directement d'une touche sauf s'il s'agit d'un but contre.

LES CORNERS

Un corner a lieu dans les circonstances suivantes....

- a) Si un joueur de la défense met le ballon derrière son ligne de but sans que le ballon ait touché un autre joueur....Corner.
- b) Si le ballon rebondit d'un joueur de la défense et traverse la ligne de but et si ce joueur et le ballon sont dans la zone de tir et l'attaquant qui a donné le coup de pied est dans la partie du terrain de la défense....Corner.

EN TOUT AUTRE CAS = DEGAGEMENT DE BUT

LA REMISE EN PLACE DES JOUEURS.

(Dégagement de but)

Quand il vous est permis de mettre en place des joueurs sans donner des chiquenaudes vous faites cela ainsi. Accédez à l'écran des règles, prenez le joueur en cliquant sur celui de votre choix et le mettre où vous voulez.

Normalement on déplace les joueurs en donnant des chiquenaudes sauf quand il s'agit de la règle de DEGAGEMENT DE BUT.

Dans ce cas on peut mettre en place tous les joueurs que l'on veut sujet aux conditions suivantes.....

- 1) Un joueur qui se trouve dans sa propre moitié du terrain peut être mis en place n'importe où SAUF dans la moitié du terrain de l'autre équipe.

- 2) Un joueur qui se trouve dans la moitié du terrain de l'équipe-OPPOSANT peut être mis en place n'importe où SAUF PLUS PRES de la LIGNE DE BUT de l'équipe OPPOSANT.
- 3) Il n'est pas permis que les joueurs reste dans la zone de penalty pendant un dégagement de but.

PENALISATION: *L'ordinateur les mettra hors de la zone interdite.*

NOTEZ: L'ORDINATEUR NE PERMETTRA PAS LE PLACE-MENT ILLEGAL DES JOUEURS.

LES CHIQUENAUTES DE POSITION

Une fois qu'un joueur ait été choisi pour prendre le coup franc ou la touche, l'équipe en possession prendra ses chiquenautes de position en premier.

NOTEZ: Si un joueur auquel on a donné une chiquenaute touche un autre joueur il y a infraction.

PENALISATION: *L'opposant décide si le joueur qui a enfreint (et d'autres joueurs et le ballon s'ils ont été touchés) doivent être remis dans leurs anciennes places.*

LE DEGAGEMENT DE BUT

Vous pouvez donner de chiquenautes à tous les joueurs que vous voulez pour les mettre en place lors d'un dégagement de but. Ils peuvent être mis n'importe où sur le terrain sauf dans la zone de penalty pendant un dégagement de but.

PENALISATION: *L'ordinateur les mettra hors de la zone.*

LA TOUCHE

Chaque équipe peut faire une chiquenaute de position.

LE CORNER

Chaque équipe peut faire trois chiquenaudes de position.

LES BUTS

- a) Le joueur qui tire doit être dans la moitié du terrain de l'équipe opposante et le ballon doit être dans la ZONE DE TIRE de cette équipe.

PENALISATION: *Dégagement de but.*

- b) Un BUT CONTRE peut être marqué de N'IMPORTE OU.
- c) Un but NE PEUT PAS ETRE MARQUE directement d'un coup franc, une touche ou un dégagement de but.
- d) Un but NE PEUT PAS être marqué d'un coup franc indirecte ou une touche MEME si le ballon touche un autre joueur.

LE PENALTY

Vous pouvez choisir n'importe quel joueur pour prendre le penalty. L'ordinateur enlèvera toutes les autres figures de la zone de penalty.

Le joueur qui a pris le penalty ne peut pas toucher le ballon de nouveau qu'après qu'il a été touché par un autre joueur de n'importe quelle équipe.

LES INFRACTIONS

- 1) Si un joueur attaquant touche un autre joueur de N'IMPORTE QUELLE EQUIPE et rate le ballon.

PENALISATION: *L'opposant décide si le joueur qui a enfreint (et d'autres joueurs et le ballon s'ils ont été touchés) doivent être remis dans leurs anciennes places.*

2) Si un joueur attaquant touche un autre joueur de N'IMPORTE QUELLE EQUIPE et touche le ballon il sera pénalisé selon les règles suivants qui dépendent du lieu de l'infraction.

a) Dans sa propre zone de penalty = Penalty

b) Dans sa propre zone de tire = Coup franc direct

c) Dans d'autres zones = Coup franc indirect

NOTEZ: avant de prendre un coup franc l'équipe qui va le prendre peut remplacer le joueurs dans leurs positions d'origine avant de le prendre.

HORS-JEU

Un joueur attaquant est HORS-JEU seulement si il est DANS LA ZONE DE TIRE pendant qu'il y a MOINS que DEUX OPPOSANTS entre lui et la ligne de but.

PENALISATION: Coup franc indirect.

NOTEZ: a) Ceci N'EST PAS applicable si le joueur était derrière le ballon avant que celui ci fut joué.

b) Si le joueur est hors du terrain mais tombe sous les conditions du règle il sera toujours JUGE HORS-JEU.

LES CHIQUENAUDES DE REMISE EN JEU

Si une équipe attaquant a un joueur dans une position HORS-JEU elle peut DEMANDER une REMISE EN JEU en APPUYANT la touche "F" (clavier). DEUX CHIQUENAUDES LIBRES SEULEMENT lui seront accordées.

La défense peut ensuite prendre le même nombre de chiquenaudes.

LES FIGURES HORS TERRAIN

Si un joueur quitte le terrain il tombera sous les MEMES REGLES qu'un joueur sur le terrain. par exemple les règles de HORS-JEU.

Si un joueur entre dans le filet de but il sera mis au bout du terrain.

UNE VINGTAINNE DE FAITS QUE VOUS NE CONNAISSIEZ PAS AU SUJET DE SUBBUTEO.

1. Une semaine avant la Coupe du Monde Italia 90, Subbuteo a tenu sa propre Coupe du Monde à Rome avec la participation de 20 nations.
2. Un anglais qui s'appelait Peter Adolph a inventé le jeu il y a plus qu'une quarantaine d'années, en 1947.
3. Un des stars du football anglais Vinny Jones aime se détendre en jouant au Subbuteo (tout comme beaucoup d'autres stars du football).
4. Depuis son invention plus que sept cent tenues Subbuteo ont été disponibles (à peu près 500 sont disponibles actuellement).
- 5) Le nom de Subbuteo vient du nom latin de l'épervier "Falco Subbuteo".
- 6) Tout au début les figures Subbuteo étaient faits de carton avec des boutons en plastique pour base.
- 7) L'équipe la plus populaire de la gamme Subbuteo est Liverpool.
- 8) Le Champion du Monde Senior de Subbuteo vient de Grèce et le Champion du Monde Junior réside au Portugal.
- 9) Dans les premiers jeux de Subbuteo il n'y avait pas d'étoffe de terrain. Dans sa place il y avait de la craie et des instructions qui indiquaient comment dessiner le terrain sur une couverture.
- 10) Le Président de l'Association Britannique de Subbuteo est Bobby Charlton.
- 11) Son frère Jack est le Président de l'Association Irlandaise de Subbuteo.

- 12) Le stade Subbuteo, quand il est plein, peut contenir jusqu'à 6000 petits spectateurs.
- 13) L'équipe anglaise avait plusieurs jeux de Subbuteo dans ses bagages quand est partie en Italie pour la Coupe du Monde.
- 14) Plus que 5 millions de gens à travers le monde jouent à Subbuteo.
- 15) Il y a plus que 200 clubs et championnats reconnus de Subbuteo en Grande-Bretagne.
- 16) Des soeurs Carmélites en Italie ont formé un championnat Subbuteo.
- 17) Bien plus que 100 millions de figures Subbuteo ont été fabriquées depuis la sortie du jeu.
- 18) Subbuteo se vend dans plus que 50 pays.
- 19) La télévision anglaise, la BBC, a émis un programme en huit épisodes au sujet du jeu. Sur l'écran pour la première fois en 1988 il s'appelait "Playing for Real" (Jouant pour de vrai).
- 20) Le jeu de Subbuteo le plus long a duré pendant plus que quatre jours.

ELECTRONIC
ZOO

European Electronic Zoo Ltd

The Walled Garden, Hyde, Chalford

Stroud, Gloucestershire, GL6 8NZ England
