

# Strafworp! As fast as the game of korfbal

A game by Remco van Veenendaal and *Velocitas* Leerdorp



## Introduction

**Pénalty !** (Strafworp!) est un jeu de société au rythme rapide pour les joueurs de 7 ans et plus. Ce jeu est similaire au sport appelé Korfbal. Mais vous n'avez pas besoin de connaître le Korfbal pour jouer au jeu. « **Pénalty !** » se joue de deux à huit joueurs qui s'affrontent dans un match divisé en deux équipes. Un match dure environ une demi-heure.

## But

Le but de **Pénalty !** est de gagner le match. Pour gagner, vous devrez marquer plus de paniers que l'autre équipe. Un match nul est également possible. En tant qu'attaquant, votre rôle sera de marquer des paniers en tirant avec le ballon à destination du panier de Korfbal. Cela ne sera possible que si vous jouez avec votre équipe. En tant que défenseur, votre rôle sera d'essayer d'éviter les paniers. Mais attention, car vous pourriez enfreindre les règles, ce qui entraînerait un coup-franc pour les attaquants, ou un pénalty !

## Composants

Pour jouer un match de **Pénalty !** vous aurez besoin de ces règles, et :

- un jeton ballon (voir page 7)
- deux équipes de quatre figurines avec les numéros de maillot 1 à 4 (voir page 7)
- un plateau de jeu (voir page 8)
- une carte de joueur pour chaque figurine (voir page 9)
- un tableau de score (voir page 9)
- deux dés
- un stylo ou un crayon
- une minuterie ou un chronomètre



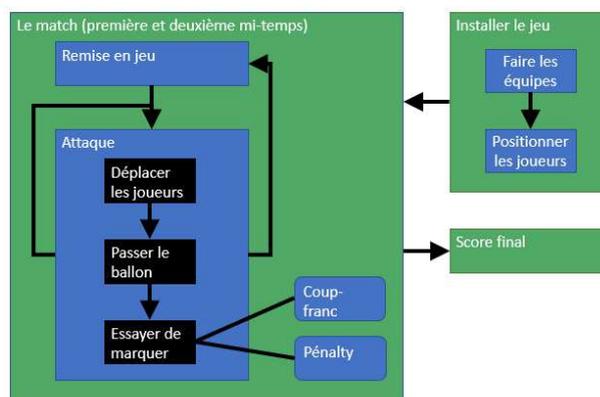
## Les règles, en bref

Le diagramme à côté de ce texte présente les événements de jeu les plus importants. Avant le début de votre match, vous installez le plateau de jeu : formez des équipes et positionnez vos figurines. Ensuite, le match se joue en deux mi-temps de dix minutes. A la mi-temps, les équipes changent de zone. Lorsque la seconde mi-temps est terminée, vous connaissez le score final.

En première mi-temps, l'équipe à domicile commence à attaquer. En seconde période, l'équipe extérieure commence. L'un des attaquants débute par une remise en jeu au début de chaque mi-temps et après chaque panier. Les phases d'attaques se déroulent ainsi : les attaquants changent de position, se passent le ballon et tentent de marquer un panier. Les défenseurs essaient d'empêcher cela.

Après chaque panier, l'équipe qui vient de concéder le panier devient attaquante : elle commence par une remise en jeu. Si un défenseur intercepte le ballon, son équipe devient le côté attaquant.

Si un défenseur enfreint les règles entraînant un coup-franc ou un pénalty, l'attaquant le prend. Ou bien une nouvelle attaque commence.



# Comment jouer un match de « Pénalty ! » ?

## Installer le plateau

### Faire des équipes

Formez deux équipes. Chaque équipe choisit un capitaine. Installez le plateau de jeu comme sur l'image ci-dessous.

Chaque équipe a quatre figurines, qui ont des rôles différents. Ces rôles sont : attaquant 1 et 2, un assistant et un rebondeur. Les cartes de joueur expliquent quels sont leurs pouvoirs d'attaque et de défense.

Si votre équipe est composée de quatre joueurs, chaque joueur a une figurine. Lorsqu'il y a moins de joueurs dans votre équipe, répartissez les figurines équitablement (autant que possible) entre les joueurs.

### Exemple

L'image de droite montre la configuration initiale du jeu.

Alex, Anne, Farah et Jelmer veulent jouer à « Penalty! ». Alex et Anne sont l'équipe verte, qu'ils appellent « Les Verts ».

Farah et Jelmer forment l'équipe orange, « Orange ».

Alex choisit l'attaquant 1 et le rebondeur « Les Verts ».

Anne choisit l'attaquant 2 et l'assistant.

Farah choisit l'attaquant 1 et l'assistant d'Orange. Jelmer choisit l'attaquant 2 et le rebondeur.

Anne et Jelmer sont capitaines.

Quelqu'un règle une minuterie à dix minutes.



### Positionnez les figurines

Les capitaines jettent un dé. Le capitaine au score le plus élevé l'emporte. L'équipe de ce capitaine est l'équipe locale. L'autre équipe est l'équipe extérieure.

Le plateau de jeu a deux zones, une pour les figurines de chaque équipe. Chaque zone est divisée en six zones avec les lettres A à F.

Une seule figurine est autorisée dans chaque zone. À part cela, il n'y a pas de positions de départ définies pour les figurines.

*Au Korfbal, la remise en jeu a lieu à la ligne médiane entre les zones.* L'équipe à domicile doit avoir une figurine dans la zone A ou B pour pouvoir effectuer la remise en jeu.

### Information

Le Korfbal est un sport joué à la main dans un champ de jeu rectangulaire, dans lequel une équipe de quatre joueuses et quatre joueurs essaie de tirer avec un ballon dans un panier. Deux joueurs de chaque sexe sont placés dans chaque zone en tant qu'attaquants et défenseurs.

« Penalty! » se joue avec deux équipes de quatre figurines. Les attaquants sont présents sur le plateau de jeu. Les défenseurs ne sont pas visibles, mais chaque attaquant joue également le rôle de défenseur.

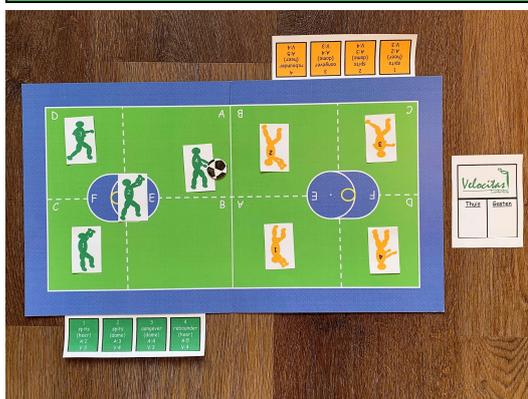
### Suite de l'exemple

La capitaine Anne fait « quatre » avec le dé. Le capitaine Jelmer fait « trois ». Les Verts est l'équipe locale. Orange est l'équipe à l'extérieur.

« Les Verts » positionnent leurs figurines : Alex place l'attaquant 1 dans la zone C et le rebondeur dans la zone A. Anne place l'attaquant 2 dans la zone E et l'assistant dans la zone D.

L'équipe Orange tente quelque chose de différent : Farah place l'attaquant 1 dans la zone A et l'assistant dans la zone C. Jelmer place l'attaquant 2 dans la zone B et le rebondeur dans la zone D.

Les positions de départ sont indiquées à l'image de droite.



# Strafworp!

by Remco van Veenendaal and  Velocitas  
Leiderdorp

## Le match

Les événements du match sont expliqués ci-dessous. Suivez les instructions et les [références](#) à chaque événement et voyez comment le match se déroule.

Le match commence par la [première mi-temps](#), d'une durée de dix minutes. Lorsque ces dix minutes sont terminées, il y a une [pause à la mi-temps](#).

### Première mi-temps

Quelqu'un démarre le chronomètre. L'équipe locale est la première à attaquer. Ils commencent par [une remise en jeu](#).

### Remise en jeu

Au début de chaque mi-temps et après chaque but, l'équipe attaquante commence par une remise en jeu. L'équipe attaquante doit avoir une figurine dans la zone A ou B pour effectuer la remise en jeu. Placez le ballon près de la figurine qui commencera par le lancer. Cette figurine attaque.

*Au Korfbal, vous n'êtes pas autorisé à tirer en direction du panier lorsque vous effectuez une remise en jeu.* L'équipe attaquante lance une [attaque](#).

### Attaque

Chaque attaque se compose de trois phases : les attaquants changent de position, se passent le ballon et tentent de marquer un panier.

#### Changer de position

La figurine avec le ballon est l'attaquant. *Au Korfbal, vous n'êtes pas autorisé à marcher lorsque vous avez le ballon.* Changez les positions des trois autres figurines. Déplacez-les dans une zone différente de votre zone. Ils ne doivent pas se déplacer en travers. Vous n'êtes donc pas autorisé à passer de la section A à C (ou vice versa) ou de la section B à D (ou vice versa).

Déplacez les figurines une fois, dans l'ordre de leurs numéros de maillot. Commencez par le numéro de maillot suivant celui de l'attaquant qui a le ballon. Lorsque vous atteignez le numéro 4, continuez avec le numéro 1, etc.

Veuillez noter que vous pouvez augmenter vos chances de marquer en positionnant vos figurines de manière stratégique :

- ⚽ Si l'assistant est en position d'assistance (zone E) ou si le rebondeur est en position de rebond (zone F), ajoutez 1 au score du dé avant d'appliquer les règles 3 à 6 de « essayer de marquer » (voir ci-dessous).
- ⚽ Si l'assistant est en position d'assistance (zone E) et que le rebondeur est en position de rebond (zone F), ajoutez 2 au score du dé avant d'appliquer les règles 3 à 6 de « essayer de marquer ».

#### Passer le ballon

*Au Korfbal, il est important que vous puissiez bien passer (lancer et attraper) le ballon.* L'attaquant passe le ballon en le déplaçant. Déplacez la balle vers la figurine suivante : celle avec le numéro de maillot suivant.

La figurine avec le ballon est le nouvel attaquant.

#### Essayer de marquer

*Au Korfbal, vous marquez des paniers en tirant le ballon à travers le panier (par le haut).* Dans un jeu de « Penalty! » l'attaquant n'est pas autorisé à marquer en position d'assistance ou de rebond. Si l'attaquant se trouve dans l'une de ces zones, l'équipe attaquante lance une nouvelle [attaque](#).

Si l'attaquant est dans la zone A, B, C ou D, l'attaquant et le défenseur lancent un dé. Le défenseur est le joueur de l'autre équipe, qui a la figurine avec le même numéro de maillot que l'attaquant.

La carte de joueur de l'attaquant montre ses pouvoirs d'attaque, par exemple « A:2 ». Cela signifie que l'attaquant a une chance de marquer s'il fait « deux ou plus » au dé. Le défenseur a un pouvoir défensif sur sa carte de joueur, par exemple « D:3 ». Cela signifie que le défenseur défend bien si le défenseur fait « trois ou plus » au dé. *Au Korfbal, vous défendez bien si vous essayez activement de bloquer la trajectoire du ballon, si vous êtes à portée de main de l'attaquant, si vous avez le visage tourné vers l'attaquant et si vous êtes plus proche du poteau que l'attaquant.* L'une des règles suivantes se produit :

1. Si l'attaquant et le défenseur lancent tous les deux 1, 2, 3 ou 4 (égalité), alors le défenseur enfreint les règles et l'attaquant reçoit un [coup-franc](#).
2. Si l'attaquant et le défenseur lancent tous les deux 5 ou 6 (égalité), alors le défenseur enfreint les règles et l'attaquant reçoit un [pénalty](#).
3. Si l'attaquant a une chance de marquer, mais que le défenseur défend bien, l'attaquant n'est pas autorisé à tirer sur le panier. L'équipe attaquante lance une nouvelle [attaque](#).
4. Si l'attaquant a une chance de marquer et que le défenseur ne défend pas bien, l'attaquant marque un panier. Ajoutez le panier au tableau des scores. L'autre équipe devient l'équipe attaquante. Ils commencent par une [remise en jeu](#).

- Si l'attaquant n'a aucune chance de marquer et que le défenseur défend bien, le défenseur intercepte le ballon. Le défenseur passe le ballon à la figurine la plus proche de l'autre zone. L'autre équipe devient l'équipe attaquante. Ils lancent une [attaque](#).
- Si l'attaquant n'a aucune chance de marquer et que le défenseur ne défend pas bien, les attaquants lancent une nouvelle [attaque](#).

## Coup-franc

L'attaquant qui obtient le coup-franc déplace sa figurine vers la zone E. Déplacez les autres figurines de l'équipe attaquante vers les zones C, D et F.

L'attaquant et le défenseur lancent un dé. Les six mêmes règles s'appliquent que dans « Essayer de marquer », mais avec cette différence : ajoutez 2 au lancer de l'attaquant avant d'appliquer les règles 3 à 6. *Au Korfbal, vous avez de grandes chances de marquer lorsque vous obtenez un coup-franc.*

## Pénalty

L'attaquant qui obtient le penalty déplace sa figurine vers la zone E. Déplacez les autres figurines de l'équipe attaquante vers les zones A, B, C ou D.

*Au Korfbal, le penalty est tiré du point de penalty. Les autres joueurs doivent se positionner en dehors de la zone de penalty.*

L'attaquant et le défenseur lancent un dé. L'une des règles suivantes se produit :

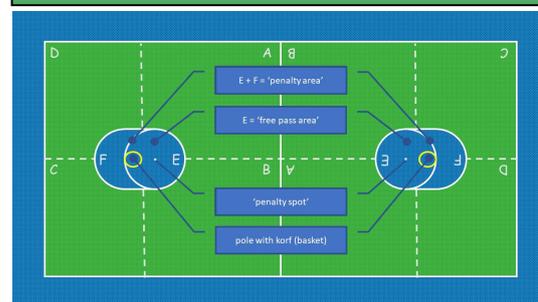
- Si l'attaquant a une chance de marquer, alors l'attaquant marque un panier, quel que soit la faute du défenseur. *Au korfbal, un pénalty n'est pas défendu, donc vos chances de marquer sont très élevées.* Ajoutez le panier au tableau de score. L'autre équipe devient l'équipe attaquante. Ils commencent par une [remise en jeu](#).
- Si l'attaquant n'a aucune chance de marquer et que le défenseur défend bien, l'attaquant rate le pénalty et le défenseur attrape le ballon. Le défenseur passe le ballon à la figurine la plus proche de l'autre zone. L'autre équipe devient l'équipe attaquante. Ils lancent une [attaque](#).
- Si l'attaquant n'a aucune chance de marquer et que le défenseur ne défend pas bien, l'attaquant rate le pénalty et l'équipe attaquante attrape le ballon. (Le ballon reste avec l'attaquant.) L'équipe attaquante commence une nouvelle [attaque](#).

**Information**

*Au Korfbal, un coup-franc est tiré du point de penalty avec tous les joueurs à au moins 2,5 mètres du tireur et les joueurs attaquants à 2,5 mètres les uns des autres.*

*Les attaquants se positionnent souvent comme ci-dessous : l'un à côté du poteau et les autres à 2,5 mètres, juste à l'extérieur de la zone de coup-franc.*

*L'image ci-dessous explique ce qui est quoi.*



## Mi-temps

La pause commence après 10 minutes de jeu. *Au korfbal, vous changez de zone à la mi-temps.* Avant de commencer la seconde mi-temps, repositionnez vos figurines dans l'autre zone. L'équipe extérieure doit avoir une figurine dans la zone A ou B pour effectuer la remise en jeu.

Les joueurs sont autorisés à changer, au sein de leurs équipes, des figurines (faire des changements). Comme les figurines ont des rôles différents avec des pouvoirs d'attaque et de défense différents, vous souhaitez peut-être avoir un rôle différent dans la seconde moitié du match.

Lorsque les joueurs sont prêts, préparez-vous pour la [deuxième mi-temps](#). La seconde mi-temps se termine également après dix minutes. Lorsque la seconde mi-temps est terminée, vous connaissez le [score final](#).

## Deuxième mi-temps

Quelqu'un démarre le chrono. L'équipe extérieure est la première à attaquer. Ils commencent par une [remise en jeu](#).

## Score final

Votre match était terminé. Avez-vous joué un bon match ?

Le score sur le tableau de score est le score final. L'équipe avec le plus de paniers a remporté le match. Un match nul est également possible.

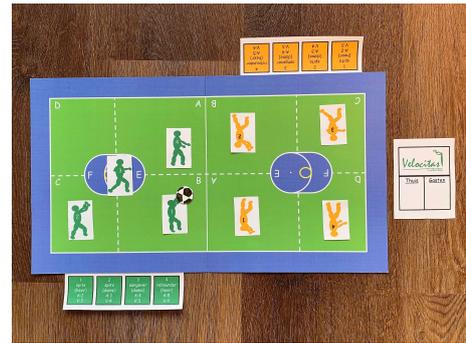
### Suite de l'exemple

Quelqu'un démarre le chronomètre. Le match commence.

Le rebondeur de l'équipe « Les Verts » d'Alex commence. Il n'a pas le droit de tirer sur le panier de korf. Une attaque commence.

Les trois membres de l'équipe d'Alex changent de poste. Alex déplace l'attaquant 1 (figurine d'Alex) dans la zone B. Anne déplace l'attaquant 2 dans la zone C et l'assistant dans la zone E.

Le rebondeur d'Alex passe le ballon à l'attaquant 1. L'attaquant 1 est désormais l'attaquant, comme vous pouvez le voir sur l'image à droite.



L'attaquant 1 est dans la zone B et peut essayer de marquer.

Farah a l'attaquant 1 de l'équipe Orange et Farah défend. (Leurs figurines ont le même numéro de maillot.)

Alex fait 1 au dé. Farah fait 2.

Le lancer d'Alex n'entraîne aucune chance de marquer. Mais l'assistant de son équipe est en position d'assistance. En conséquence, il peut ajouter 1 à son lancer et a une chance de marquer après tout.

Farah ne défend pas bien (son lancer est de 2, mais sa puissance défensive est de « D:3 »). L'équipe « Les Verts » marque un panier : 1-0, comme sur l'image à gauche.

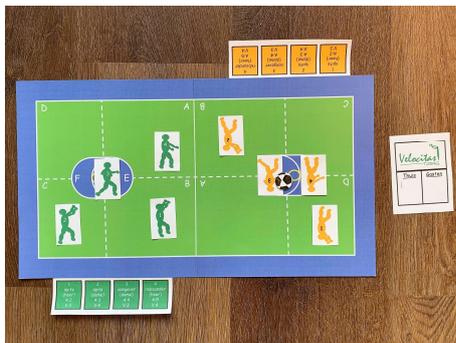
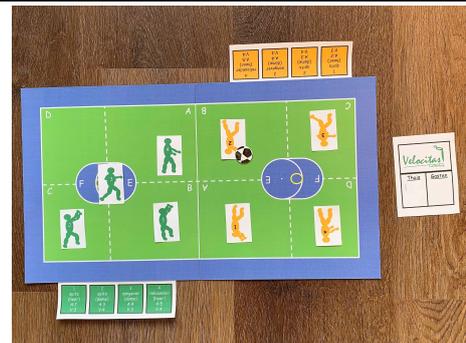


L'équipe Orange est désormais l'équipe offensive.

L'attaquant 2 de Jelmer dans la zone B commence par le coup d'envoi.

(L'attaquant de Farah 1 aurait pu également effectuer la remise en jeu, mais la stratégie d'Orange est de déplacer l'assistant en position d'assistance et le rebondeur en position de rebond le plus rapidement possible.)

Sur la photo de droite, l'équipe Orange est prête à lancer une attaque.



Les trois membres de l'équipe de Jelmer changent de poste. Farah déplace son assistant dans la zone E. Puis Jelmer déplace son rebondeur dans la zone F (selon leur stratégie).

Farah déplace son attaquant 1 dans la zone D.

Enfin, l'attaquant 2 de Jelmer passe le ballon à l'assistant de Farah. Cet assistant est l'attaquant, comme vous pouvez le voir sur l'image de gauche.

L'assistant se trouve dans la zone E et n'est pas autorisé à tirer au panier. (Malheureusement, l'équipe Orange a négligé cela dans sa stratégie.) L'équipe Orange lance une nouvelle attaque.

Les trois membres de l'équipe de Farah changent de poste. Jelmer déplace son rebondeur dans la zone A.

Farah déplace son attaquant 1 dans la zone F.

Jelmer déplace son attaquant 2 vers la zone C.

L'assistant de Farah passe le ballon au rebondeur de Jelmer.

Ce rebondeur est l'attaquant, comme vous pouvez le voir sur l'image à droite.

Etc ...



# Strafworp!

by Remco van Veenendaal and  Leiderdorp

## Variations

Un jeu de « **Penalty!** » ressemble à un match de Korfbal. N'hésitez pas à introduire des variantes aux règles de base. Certains exemples :

- ⊕ Jouez un match plus ou moins long, ou jouez pendant 15 minutes sans pause à la mi-temps.
- ⊕ Lorsque le score final est un match nul, continuez à jouer jusqu'à ce que l'une des équipes marque un but en or et remporte le match.
- ⊕ Changez de zone non seulement à la mi-temps, mais aussi à chaque fois que deux buts ont été marqués. *Au Korfbal, c'est la règle générale pour les équipes de jeunes et d'adultes plus âgés.*
- ⊕ Pensez à d'autres bonus (+1 ou +2) pour positionner les figurines de votre équipe, selon la manière dont votre équipe ou votre club préfère jouer au Korfbal. Les options sont un bonus pour 3-1-0 (trois figurines dans les zones A, B, C ou D, et une en position d'assistance), 3-0-1 (identique, mais avec une en position de rebond), ou 2-2 ou 2-1-1 (avec un en position d'assistance et un en position de rebond).
- ⊕ Permettre aux attaquants de tirer sur le panier de Korf en position d'assistance (zone E) et de rebond (zone F).
- ⊕ Permettre aux joueurs de choisir quelle figurine de l'équipe en défense défendra quelle figurine de l'équipe attaquante. *Au Korfbal, vous êtes libre de choisir un attaquant à défendre, tant que les femmes défendent les femmes et les hommes défendent les hommes.* Mais vous pourriez également accepter d'abandonner cette règle.
- ⊕ Soyez vous-même. Créez votre propre carte de joueur. Redistribuez les quatorze points de puissance d'attaque (le total des pouvoirs d'attaque de chaque équipe) et les quatorze points de puissance défensifs (total des pouvoirs défensifs de chaque équipe) parmi les cartes de joueur de votre équipe. Utilisez les cartes de joueur vierges de la page 10. Qui marque le plus de paniers dans la vraie vie ? Qui défend vraiment bien ? Qui a la chance au lancer des dés ? Il existe également un tableau de bord vierge pour le logo de votre club à la page 10.
- ⊕ Organisez une compétition de « **Penalty!** » ou un tournoi sur plusieurs plateaux de jeu lorsqu'il y a beaucoup de joueurs.

**Strafworp!** est un jeu gratuit.

Si vous l'aimez, penser à faire un don à :

Sportvereniging Velocitas

IBAN: NL58 RABO 0175 2115 66 (BIC: RABONL2U)

Merci de mentionner **Strafworp!**

## A propos de Strafworp!



**Strafworp!** par Remco van Veenendaal et Velocitas Leiderdorp est sous licence [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Pour des questions commerciales, veuillez contacter Remco van Veenendaal.

Remco van Veenendaal est un entraîneur pour jeunes joueurs à Velocitas Leiderdorp ([sv-velocitas.nl](http://sv-velocitas.nl)). Il a joué au Korfbal à FriGro ([kvfrigo.nl](http://kvfrigo.nl)), De Parabool ([parabool.com](http://parabool.com)), OJC'98 ([ojc98.nl](http://ojc98.nl)) et Noviomagum ([kvnoviomagum.nl](http://kvnoviomagum.nl)). Pendant son temps libre, en tant que Veenendaal ([veenendaal.nl](http://veenendaal.nl)), il est engagé dans le langage, les applications et les passe-temps.

Les sources d'inspiration pour **Strafworp!** sont le korfbal, Velocitas et les jeux de société sur le korfbal tels que "Sports in a Box™: KORFBALL!" (Bandor Nagy et KNKV, 2010) et "KORFBAL, a strategy game for everyone" (KNKV, 1980). Plus d'informations sur le korfbal peuvent être trouvées sur <https://en.wikipedia.org/wiki/Korfbal> et <https://korfbal.sport/what-is-korfbal/>.

Sur les pages suivantes, vous trouverez des exemples de jeton ballon, les figurines, le plateau de jeu, les cartes de joueur et le tableau des scores. Vous pouvez également dessiner de manière créative le plateau de jeu, créer vos propres cartes de joueur et un tableau de score, et coller des numéros de maillot sur des pions, des pièces d'échecs ou d'autres figurines de jeu avec du ruban adhésif.

Merci à tous les membres de Velocitas qui ont contribué aux tests de « **Penalty!** », et à la Royal Dutch Korfbal Association (Koninklijk Nederlands Korfbalverbond, ou KNKV) pour leurs commentaires sur une version antérieure du jeu.

### Information

Les pouvoirs d'attaque sur les cartes de joueur correspondent aux pourcentages de score des rôles de joueur introduits par Ben Crum en 2009. Les pouvoirs défensifs en sont dérivés.

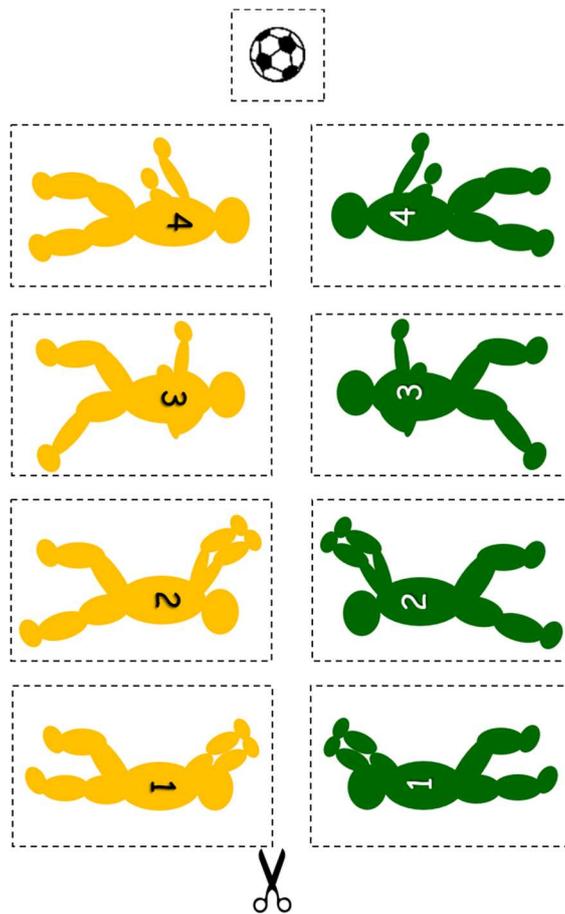
L'attaquant 1 est généralement un homme. En tant qu'attaquant, il est un tigre. En tant que défenseur, il est un garde. L'attaquant 2 est généralement une femme. En tant qu'attaquant, c'est une panthère.

En tant que défenseur, elle est un chasseur  
L'assistant est une femme, un loup et un guérillero.  
Le rebondeur mâle, ours et centre.

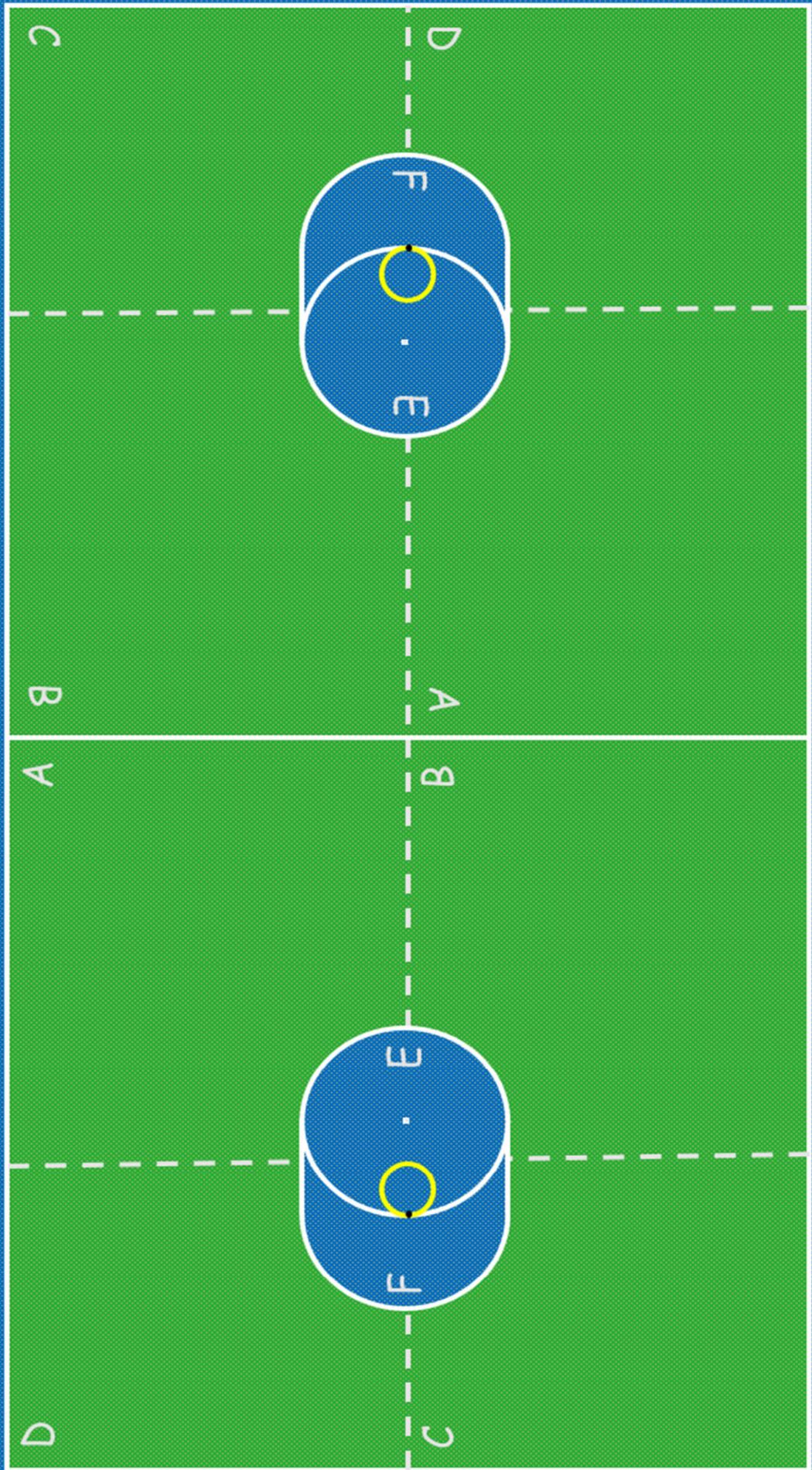
Pour plus d'informations, visitez <http://korfbaladvisor.blogspot.com/search/label/functions>.

**Strafworp!**

by Remco van Veenendaal and 



(Imprimer ces figurines et le ballon sur une feuille de taille A4 ou du carton et découper.)



(Imprimer ce plateau de jeu sur une feuille de taille A3 ou du carton.)

	
<u>Domicile</u>	<u>Visiteur</u>

<b>1</b> attaquant 1 (homme) A:2 D:3	<b>2</b> attaquant 2 (femme) A:3 V:4	<b>3</b> assistant (femme) A:4 D:3	<b>4</b> rebondeur (homme) A:5 D:4
--	--	--	--

<b>1</b> attaquant 1 (homme) A:2 D:3	<b>2</b> attaquant 2 (femme) A:3 D:4	<b>3</b> assistant (femme) A:4 D:3	<b>4</b> rebondeur (homme) A:5 D:4
--	--	--	--



(Imprimer les cartes des joueurs et le tableau de score sur une feuille de taille A4 ou un carton et découper.)

	<u>Visiteur</u>
	<u>Domicile</u>

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">1 attaquant 1</p> <p>A: _____ D: _____</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">2 attaquant 2</p> <p>A: _____ D: _____</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">3 assistant</p> <p>A: _____ D: _____</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">4 rebondeur</p> <p>A: _____ D: _____</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">1 attaquant 1</p> <p>A: _____ D: _____</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">2 attaquant 2</p> <p>A: _____ D: _____</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">3 assistant</p> <p>A: _____ D: _____</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">4 rebondeur</p> <p>A: _____ D: _____</p> </div>
---	---



(Complétez ces cartes de joueurs vierges, ajoutez votre logo sur le tableau de score, imprimez les sur feuilles A4 ou carton et découpez.)