

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



COUPE DU MONDE DE FOOTBALL

PRESENTATION

Votre boîte contient :

- Deux terrains.
- Six équipes de 11 joueurs.
- Un tableau d'affichage.
- Une tribune.
- Six dés.
- Deux ballons.

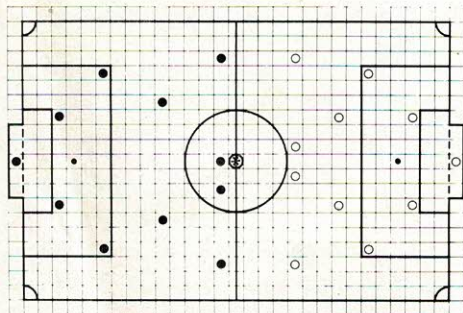
On peut jouer le tournoi final de la coupe du monde (entre quatre équipes), jouer un seul match ou organiser un grand tournoi.

La durée des matches peut être celle de deux mi-temps de 45 minutes. Vous pouvez aussi réduire ce temps selon vos possibilités.

REGLE DU JEU

Les équipes jouent chacune à leur tour.

Disposition des joueurs à l'engagement



Nombre de joueurs : 2, 4 et plus.

Fig. 1 : Les arrières ne peuvent se placer dans la surface des 6 mètres. Le joueur qui engage doit obligatoirement le faire par une passe à un coéquipier.

DEPLACEMENT DES JOUEURS

Ils se déplacent à l'aide des dés.

Le dé vert indique le dribble (déplacement d'un joueur) avec ou sans le ballon.

Les deux dés rouges indiquent le shoot (avancement du ballon).

Les joueurs se déplacent en poussant le ballon dans la case devant eux (le ballon ne peut jamais être sur la même case qu'un joueur). Ils se déplacent d'autant de cases que l'indique le dé vert. Une fois le dribble effectué, ils shootent : le ballon se déplace alors d'autant de cases que l'indiquent les deux dés rouges.

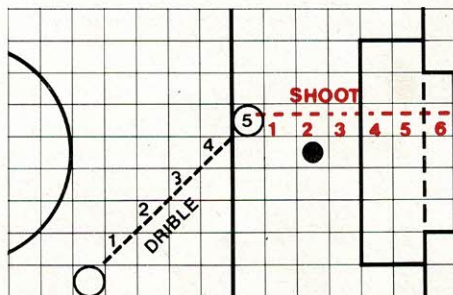


Fig. 2 : Dribble et shoot

Dés :   

ATTENTION : Lorsqu'un joueur désire changer de direction au cours d'un dribble, il change de case en tournant autour du ballon (sans que celui-ci ne bouge), de façon à pouvoir continuer à **avancer en poussant le ballon devant lui**.

Lorsque vos points ne vous permettent pas de vous saisir du ballon, vous pouvez jouer n'importe lequel de vos joueurs.

De même vous pouvez ne pas faire avancer le joueur porteur du ballon et déplacer **un autre joueur** de votre équipe.

Zone de contrôle

Elle est constituée par les huit cases qui entourent un joueur.

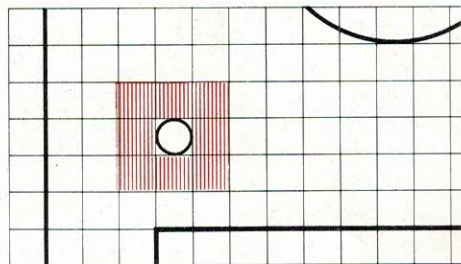


Fig. 3 : Zone de contrôle.

LES PASSES

Le ballon shooté par un joueur peut changer de direction à condition d'être repris par un coéquipier. Celui-ci recevant le ballon dans sa zone de contrôle peut l'utiliser comme il le désire.

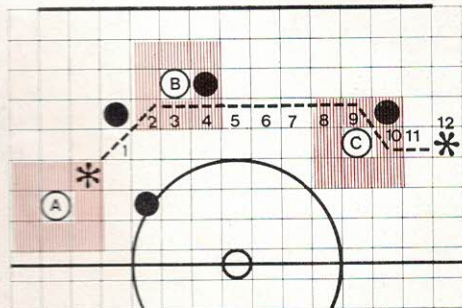


Fig. 4 : Exemple de passe

Dés : 

Le joueur blanc A passe au joueur B qui prolonge sur le joueur C. Celui-ci évite son adversaire et prolonge au point 12.

ATTENTION : Lorsque le ballon passe dans la zone de contrôle d'un adversaire, celui-ci ne peut intercepter, sauf si le ballon **s'arrête** sur sa propre zone de contrôle.

Les avants : Ils peuvent se déplacer dans tous les sens.

Les arrières : Ils ne peuvent se déplacer en diagonale.

Les avants et les arrières peuvent shooter dans tous les sens.

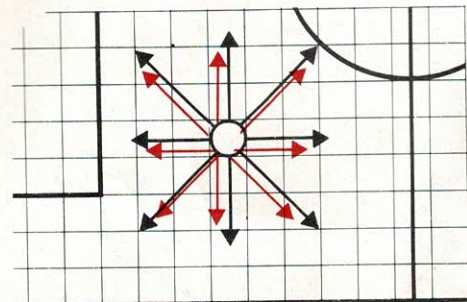


Fig. 5 : Déplacements (en noir) et shoots (en rouge) des avants.

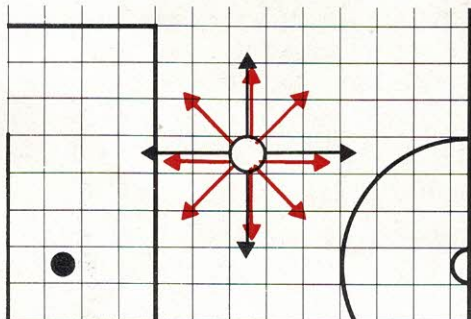


Fig. 6 : Déplacements (en noir) et shoots (en rouge) des arrières.

POUR MARQUER UN BUT

Lorsqu'un joueur se trouve en position de shoot pour tirer au but, le goal adverse doit choisir à haute voix entre PAIR et IMPAIR.

Le choix fait, il lance son dé vert. Si le chiffre correspond au choix, le tir est stoppé. Sinon le but est marqué.

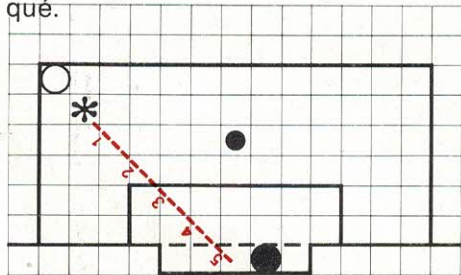


Fig. 7 : Tir au but et but marqué. Choix du goal : impair.

Dé = but marqué.

Dés de l'avant :

Le goal sort de ses buts

1) Au cas où ses buts sont très menacés le goal se place dans la case centrale de ceux-ci. Le joueur lance alors ses trois dés normalement et

joue son goal comme un joueur normal (fig. 8).

ATTENTION : Le goal ne pourra réintégrer ses buts qu'à l'occasion d'un prochain lancer de dés, et à condition que le dé vert lui donne assez de points pour franchir sa ligne de but. Ceci est important car, dans ce cas, il oblige son équipe à ne pas utiliser le shoot des deux dés rouges.

2) Le goal resté hors de ses buts, mais dans ses 18 mètres, peut, **s'il se trouve sur la ligne de tir au but d'un adversaire**, stopper le tir. Il choisit normalement PAIR ou IMPAIR (comme s'il était dans ses buts). S'il stoppe le tir, il dégage de l'endroit où il se trouve avec le reste des points de son adversaire. Il rentre immédiatement dans ses buts (fig. 9).

3) Si un ballon s'arrête sur les cases touchant la ligne de buts, le goal peut dégager directement, avec les dés rouges (fig.10).

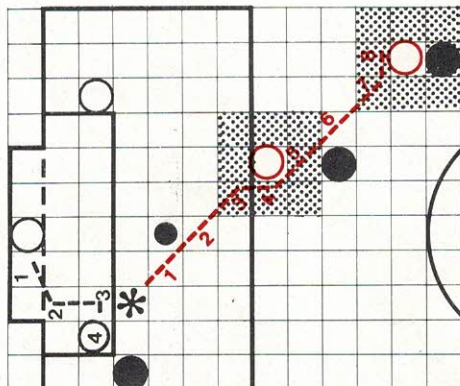


Fig. 8 : En noir : trajet du goal, en rouge : son dégagement.

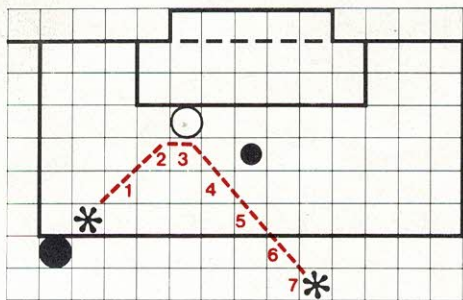


Fig. 9,

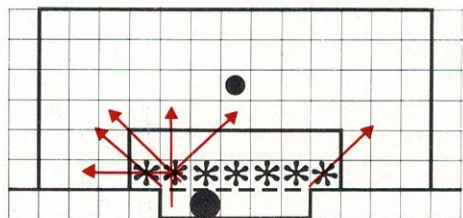


Fig. 10: Dégagement direct du goal.

Dégagement en 6 mètres

Le goal place son ballon et dégage avec les deux dés rouges. Il réintègre ensuite ses buts.

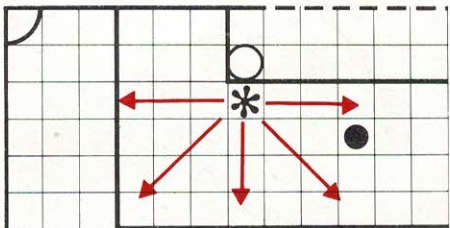


Fig. 11 : Dégagement en 6 mètres.

LES TOUCHES

Comme sur un terrain, un joueur qui sort la balle laisse la remise en jeu à son adversaire. Celui-ci remet en jeu en sortant un de ses joueurs

sur la touche. Il joue avec **un seul dé rouge**, puisqu'il lance à la main, il peut jouer dans toutes les directions.

Le joueur ayant remis en jeu, ne peut (sous peine de coup franc) retoucher la balle avant qu'un autre joueur, coéquipier ou adversaire, ne l'ait touchée.

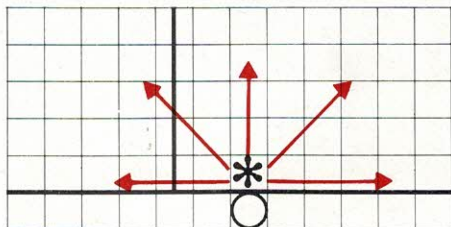


Fig. 12 : Remise en touche (se joue avec un seul dé rouge).

LES CORNERS

Ils sont rares à ce jeu mais peuvent exister. En cas de force majeure un arrière peut mettre lui-même la balle en sortie derrière ses buts. Le corner se tire du côté où la balle est sortie et dans l'angle. La ligne jaunée est la ligne du tir direct. Mais si le joueur fait moins de points, il peut alors passer la balle à un coéquipier.

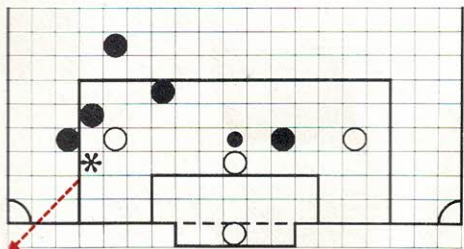


Fig. 13 : Shoot en corner.

LES COUPS FRANCS

Ils se jouent de l'endroit où la faute a eu lieu :

a) **SUR HORS-JEU** - Il y a hors-jeu lorsqu'un joueur de l'équipe attaquante se trouve derrière les arrières adverses sans avoir le ballon (un joueur faisant une « descente » peut passer balle au pied).

Par contre, il n'y a jamais de hors-jeu lorsqu'un joueur reçoit la balle d'un adversaire.

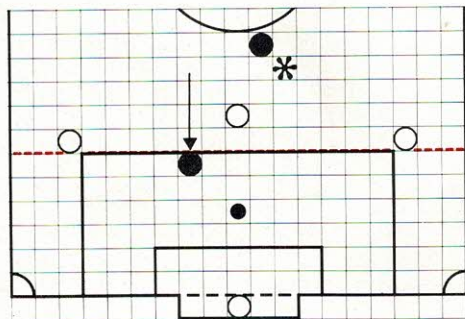


Fig. 14 : Hors-jeu (du joueur noir).

b) **SUR FAUTE D'OBSTRUCTION** - Celle-ci se produit lorsqu'un joueur se place entre le ballon et le joueur adverse et qu'il n'y a pas plus de deux carrés entre ce dernier et le ballon.

ATTENTION : Toute faute d'obstruction d'un défenseur dans ses 18 mètres sur un attaquant adverse donne lieu à un pénalty.

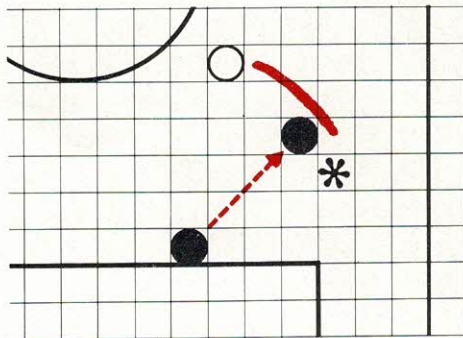


Fig. 15 : Faute d'obstruction (coup franc au bénéfice des blancs).

c) **Lorsqu'un arrière vient dégager dans la zone de ses 6 mètres**, il doit en ressortir au moins lors du deuxième lancer de dés de son équipe. Au cas contraire, ses adversaires bénéficient d'un pénalty.

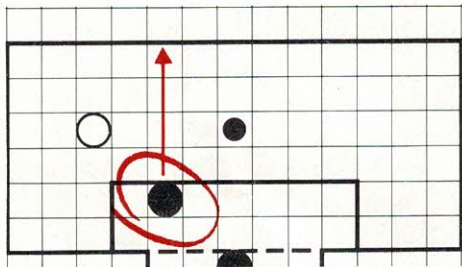


Fig. 16 : Arrière dans les 6 mètres.

Ce joueur doit sortir de ses 6 mètres après son dégagement au 2^e lancer de son équipe sous peine de pénalty.

Par 2^e lancer, il faut comprendre : l'arrière dégage, son équipe peut lancer les dés encore une fois (à son tour), mais ensuite (2^e lancer) l'arrière doit automatiquement sortir des 6 mètres.

LE PENALTY

Pour tirer un pénalty on place le ballon sur le point marqué dans la zone des 6 mètres.

Le joueur tirant le pénalty joue avec les deux dés rouges. S'il fait 1-2 ou 3 le but n'est pas marqué et le goal peut dégager, sinon le goal joue PAIR ou IMPAIR comme pour un tir normal.

Passé à l'adversaire

Un joueur peut faire une passe à l'adversaire, soit par mauvais calcul, soit parce qu'il ne peut jouer autrement. Dans ce cas, le joueur qui shoote compte ses points jusqu'à la zone de contrôle de son adversaire, ensuite celui-ci prend le nombre de points restant à son compte et peut en disposer comme il l'entend.

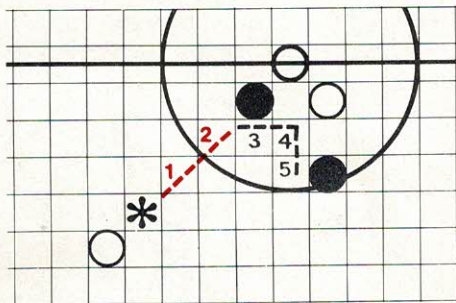


Fig. 17 : Passé à l'adversaire (joueur blanc).

ATTENTION : Tous les joueurs peuvent utiliser la bande de touche pour dribbler, seul, le ballon ne doit pas la franchir.

Dans ce jeu, les équipes sont aux couleurs nationales de la France, de l'Allemagne, du Brésil, de la Hollande. (Bien entendu... vous pouvez repeindre à vos couleurs favorites les équipes blanches.)

Quelques exemples de shoots.

