

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# CRAZY CHANCE

## RÈGLES DU JEU

### JEU DE FOOTBALL

**BUT DU JEU :** MARQUER LE PLUS DE BUTS AUX AUTRES JOUEURS.

**MISE EN PLACE DU JEU :**

1. CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN PLATEAU QU'IL POSE, CÔTÉ «GARDIEN DE BUT», DEVANT LUI.
2. L'UN DES JOUEURS POSE SUR LA TABLE 20 JETONS, FACE CHIFFRE CACHÉ.
3. LES CARTES « ARBITRE » SONT MÉLANGÉES ET PLACÉES À COTÉS DES JETONS, FACE « ARBITRE » VISIBLE.

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE :** LES JOUEURS JOUENT À TOUR DE RÔLE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. LE PLUS JEUNE COMMENCE, CHOISIT UN JETON ET LE RETOURNE.

**PREMIER CAS :** LE CHIFFRE ET LA COULEUR DU JETON RETOURNÉ CORRESPONDENT À UN OU PLUSIEURS PLATEAUX ADVERSES. LE JOUEUR POSE LE JETON SUR LE PLATEAU DE SON CHOIX, FACE CHIFFRE VISIBLE, PUIS IL RETOURNE UNE CARTE ARBITRE : SI LA CARTE INDIQUE QUE LE BUT EST MARQUÉ, IL LAISSE LE JETON EN PLACE ET LE RETOURNE POUR VALIDER LE BUT, PUIS IL CÈDE SON TOUR AU JOUEUR SUIVANT. SI LA CARTE INDIQUE QUE LE BUT EST ARRÊTÉ, IL CÈDE SON TOUR AU JOUEUR SUIVANT. L'ADVERSAIRE QUI VIENT DE STOPPER LE TIR REPLACE LE JETON DANS LA PIOCHE (FACE CACHÉE) ET DÉPLACE 2 BALLONS POUR MÉLANGER. LA CARTE ARBITRE EST REPLACÉE SOUS LE PAQUET.

**DEUXIÈME CAS :** LE CHIFFRE ET LA COULEUR DU JETON CORRESPONDENT UNIQUEMENT À SON PROPRE PLATEAU, LE JOUEUR REPLACE LE JETON DANS LA PIOCHE (FACE CACHÉE), DÉPLACE 2 BALLONS POUR MÉLANGER ET CÈDE SON TOUR AU JOUEUR SUIVANT.

**TROISIÈME CAS :** LE CHIFFRE ET LA COULEUR NE CORRESPONDENT À AUCUN DES PLATEAUX, LE JOUEUR SORT LE JETON DU JEU ET CÈDE SON TOUR AU JOUEUR SUIVANT.

**CAS PARTICULIER :** EN FIN DE PARTIE, LORSQU'UN DES JOUEURS NE PEUT PLUS MARQUER DE BUT AVEC LES BALLONS RESTANT, SI UN DES JOUEURS MÈNE AU SCORE IL GAGNE LA PARTIE. S'IL Y A ÉGALITÉ ENTRE LES JOUEURS, ON DÉCLENCHE LES « PENALTY » ! ALORS, TOUS LES BALLONS SONT REPLACÉS (FACE CACHÉE) SUR LA TABLE ET CHAQUE JOUEUR PIOCHE UN BALLON ET APPLIQUE LES RÈGLES NORMALES DU JEU. APRÈS TROIS TIRS DE CHACUN DES JOUEURS, SI UN DES JOUEURS MÈNE IL GAGNE LA PARTIE. S'IL Y A ÉGALITÉ ENTRE LES DEUX JOUEURS, ON PROCÈDE À UN DERNIER TIR AU BUT POUR LES DÉPARTAGER : LE GAGNANT EST CELUI QUI MARQUE ET LA PARTIE S'ARRÊTE.

REMARQUE : LE BALLON REPOSÉ PAR UN JOUEUR DEVIENT INUTILISABLE PENDANT UN TOUR.

**FIN DE LA PARTIE :** LE JOUEUR QUI A ENCAISSÉ LE MOINS DE BUTS GAGNE LA PARTIE. EN CAS D'ÉGALITÉ, LES JOUEURS CONCERNÉS PROCÈDENT AUX « PENALTY » COMME DÉCRIT CI-DESSUS.

### JEU DE LA MARELLE

**BUT DU JEU :** ÊTRE LE PREMIER À ATTEINDRE LA CASE TROPHÉE.

**INSTALLATION DU JEU :**

1. CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN PLATEAU QU'IL POSE CÔTÉ «MARELLE», DEVANT LUI.
2. L'UN DES JOUEURS DISPOSE SUR LA TABLE LES 20 JETONS (FACE CACHÉE).

**FONCTIONNEMENT DU JEU :** LES JOUEURS JOUENT À TOUR DE RÔLE, DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. LE PLUS JEUNE COMMENCE, CHOISIT UN JETON ET LE RETOURNE.

**CASES « BALLONS DE COULEURS » :** POUR AVANCER, IL FAUT POUVOIR POSER UN JETON DE MÊME COULEUR QUE LE BALLON POSÉ SUR LA CASE. SI LE CHIFFRE INSCRIT SUR LE JETON NE CORRESPOND PAS, LE JOUEUR LE REPOSE (FACE CACHÉE), DÉPLACE 2 BALLONS POUR MÉLANGER ET CÈDE SON TOUR AU JOUEUR SUIVANT. LORSQUE DEUX CASES « CHIFFRE » SONT PROPOSÉES AU JOUEUR, IL A LE CHOIX ENTRE L'UNE OU L'AUTRE POUR AVANCER.

**CASE « TROPHÉE » :** POUR AVANCER, IL FAUT POUVOIR POSER UN JETON DE MÊME COULEUR QUE LE TROPHÉE POSÉ SUR LA CASE. LE CHIFFRE INSCRIT SUR LE JETON N'A AUCUNE IMPORTANCE. SI LA COULEUR DU JETON NE CORRESPOND PAS, LE JOUEUR LE REPOSE (FACE CACHÉE), MÉLANGE ET CÈDE SON TOUR AU JOUEUR SUIVANT.

**REMARQUES :** QUAND UN JOUEUR AVANCE SUR SON PLATEAU, IL DOIT REMETTRE DANS LA PIOCHE (FACE CACHÉE) LE JETON PRÉCÉDENT ET CÉDER SON TOUR AU JOUEUR SUIVANT. LE BALLON REPOSÉ PAR UN JOUEUR DEVIENT INUTILISABLE PENDANT UN TOUR

**FIN DE LA PARTIE :** LE PREMIER QUI ARRIVE SUR LA CASE TROPHÉE DE SON PLATEAU A GAGNÉ.