

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



DREAM TEAM

Dans le royaume de Lémurie, les magiciens en ont assez des querelles et combats incessants entre les différents peuples. Ils ont donc inventé un sport qui mêle magie et hockey pour que ces peuples puissent se défouler.

BUT DU JEU

Ce jeu, idéal pour deux joueurs, consiste à marquer le plus de buts possibles à son adversaire. Il peut aussi se jouer en tournoi entre 3 et 6 joueurs, chacun prenant alors un peuple et affrontant tous les autres joueurs.

MATÉRIEL

48 cartes : 6 joueurs + 2 gardiens de but en 6 peuples différents.
Joueurs : triangle rouge : valeur d'attaque rond vert : valeur de défense.
Gardiens : carré bleu : valeur d'arrêt de but.
6 joueurs spéciaux (sonderspieler).
28 cartes action.
6 dés.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une équipe d'un des 6 peuples (6 joueurs et 2 gardiens). Mélangez les joueurs spéciaux et donnez-en un face cachée à chacun. Mélanger les cartes actions et distribuez-en 4 face cachée à chaque joueur.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en deux matchs de trois tiers-temps chacun. On détermine pour le premier match l'équipe qui joue à domicile : elle commence le premier et troisième tiers-temps, l'équipe visiteuse commence le deuxième. Pour le match retour, on inverse les rôles.

Chaque joueur choisit parmi ses 9 cartes 5 joueurs et 1 gardien. Les autres servent de réserve.

Chacun place devant soi en rang face visible les cartes choisies.

L'entraîneur de l'équipe à domicile choisit un de ses joueurs et le place au centre de la table : ce joueur part à l'attaque. L'autre entraîneur choisit un de ses joueurs et le place au centre de la table en face du joueur attaquant de sorte que leurs valeurs soient en face l'une de l'autre : ce joueur va défendre.

On compare la valeur d'attaque de l'attaquant (cercle rouge) à la valeur de défense du défenseur (rond vert). La différence donne la valeur de tir au but. Si la valeur de l'attaque est supérieure à la valeur de défense, la différence donne la valeur de tir au but de l'attaquant (ex : attaque 5 - défense 3 = 2 tirs au but).

Si les deux valeurs sont identiques, rien ne se passe et le coup est terminé. Si la valeur de la défense est supérieure à celle de l'attaque, la différence est divisée par 2 et arrondie en faveur du défenseur et représente la possibilité de tir au but pour le défenseur cette fois.

(ex : attaque 2 - défense 3 = 1 ; 1/2 = 0,5 arrondi à 1 en faveur du défenseur donc 1 tir au but possible pour le défenseur).

La valeur de tir au but donne le nombre de chances que l'on a de marquer un but. L'entraîneur de l'équipe qui peut tirer choisit 1 chiffre de 1 à 6 sur un dé et le cache sous sa main. L'entraîneur adverse regarde la valeur d'arrêt de but de son gardien (carré bleu) qui lui indique le nombre de dés dont il dispose. Il choisit alors pour chaque dé à sa disposition un chiffre différent. L'attaquant révèle alors son choix, si le défenseur a le même chiffre que l'attaquant sur un de ses dés, il arrête la tentative de but, sinon il y a un but. S'il reste des tentatives de but, l'assaut continue.

L'assaut s'arrête quand un but est marqué ou lorsque toutes les tentatives de but sont épuisées.

(Variante favorisant le hasard : au lieu de choisir, jeter les dés pour l'attaquant et le gardien. Les mêmes conséquences s'appliquent).

L'attaquant et le défenseur ne sont plus utilisés pour ce tiers-temps et mis de côté.

Le joueur à l'extérieur envoie maintenant un de ses joueurs à l'assaut et on alterne ainsi jusqu'à ce que chacun ait joué ses 5 joueurs.

A la fin du tiers-temps, chacun reprend ses cartes en main et choisit 6 joueurs (les mêmes ou d'autres) pour le prochain tiers-temps.

A la fin des trois tiers-temps, le match est terminé. En cas de match nul, on peut garder le résultat tel quel et jouer le match retour ou décider qu'il faut un gagnant à tout prix. Dans ce cas, on fait une prolongation en mort subite, c'est le premier qui marque qui gagne la partie.

CHANGEMENT DE JOUEURS

Chaque joueur a la possibilité d'effectuer des changements. On ne peut changer que des joueurs qui n'ont pas encore joué. Le changement ne peut se faire qu'avant un assaut. On échange un ou des joueurs de la table contre un

ou des joueurs de la réserve. Il est permis d'échanger le gardien contre un joueur de champ et donc d'avoir 6 joueurs. Chaque tentative de but de l'adversaire sera automatiquement réussie dans ce cas.

Lors de la partie, un entraîneur peut avoir moins de joueurs que l'adversaire (blessures par ex). Il ne peut les remplacer et doit donc jouer avec moins de joueurs. S'il n'a pas de joueur lorsqu'il est attaqué, l'adversaire a un nombre de tentatives de but égal à sa valeur d'attaque. S'il n'a pas de joueur lorsqu'il attaque, l'adversaire a un nombre de tentatives de but égal à sa valeur de défense divisée par 2.

LES CARTES ACTION

Certaines cartes actions portent un symbole, on ne peut donc les jouer qu'avec un joueur qui porte le même symbole. Les autres cartes actions peuvent être jouées en même temps que n'importe quel joueur. Chaque carte ne peut être jouée qu'une fois, les effets peuvent être immédiats ou durers. A la fin d'un tiers-temps, on peut se débarrasser de cartes puis on reconstitue sa main à 4 cartes.

Voir liste plus loin.

Sponsor : 2	Unheil : 3	Magie : 3
Fortuna : 3	Morca's Fluch : 3	Tempo : 4
Energie : 3	Nachschuss : 3	Foul : 4

JOUEURS SPÉCIAUX

Ces joueurs sont des joueurs comme les autres mais ont un pouvoir spécial en plus. Voir liste plus loin.

RÈGLES PROFESSIONNELLES POUR 2 À 5 JOUEURS

Retirer les cartes action Sponsor. Créer une feuille d'équipe par joueur.

Les joueurs choisissent leur équipe comme d'habitude. Les cartes restantes sont mélangées et forment une pile face cachée qui est le marché aux joueurs.

Chaque joueur a un capital de départ de 5 or. Lors de chaque rencontre, l'équipe à domicile reçoit 3 or, l'équipe visiteuse 1 or. Le gagnant d'une rencontre gagne 1 or. Après chaque tiers-temps, l'entraîneur d'une équipe peut acheter un nouveau joueur. Pour 3 or, on a la carte du dessus du paquet. Pour 5 or, on retourne les 3 premières cartes du paquet et on en choisit une, les deux autres sont remises sous le paquet.

On note sur une feuille sa valeur d'achat (3 ou 5).

Entre les matchs, un entraîneur peut vendre un de ses joueurs pour 1 or en le plaçant face vers le haut sous le paquet.

Lorsque le paquet s'épuise et révèle une carte face vers le haut, tout le paquet est remélangé et posé face cachée.

Chaque entraîneur peut entre les matchs essayer d'acheter des joueurs adverses. On fait une offre à l'entraîneur adverse qui l'accepte ou pas. S'il accepte, échanger le joueur et l'or en notant sur sa feuille d'équipe la valeur d'achat.

L'achat d'un joueur doit se faire avec une valeur supérieure de 1 or minimum à sa valeur courante ; au début de la partie, tous les joueurs ont une valeur de 0 (les joueurs achetés du paquet 3 ou 5).

Chaque entraîneur peut demander à voir tous les joueurs des adversaires.

Si un entraîneur refuse de vendre un joueur, il doit, pour le garder, verser à la banque une somme égale à la différence entre sa valeur courante et la valeur proposée par l'acheteur. Si on paie cette différence, le joueur a une nouvelle valeur : celle de la somme proposée par l'acheteur.

Si on ne peut payer, on doit vendre le joueur.

Exemple : un joueur a 4 de valeur, un adversaire propose 7 or. On a donc le choix de le vendre ou de le garder en payant 3 or (7-4) à la banque. Le joueur a, après, dans les deux cas une valeur de 7.

Il est conseillé aux joueurs de déterminer eux-mêmes des restrictions pour le marché des joueurs : par exemple, pas plus de 4 tentatives d'achat de joueurs adverses, pas plus de 12 joueurs par équipe, le marché n'est ouvert que pendant la première moitié du tournoi....

DREAM TEAM

JOUEURS SPÉCIAUX

BALDUIN SCHEIBENKLESTER : en jetant les dés lors d'une tentative de but, si deux dés portent le même chiffre alors Balduin tire vers son propre but. Le chiffre des dés indique de plus combien son propre gardien peut jeter de dés pour l'arrêt.

BILLIGER JAKOB : lorsqu'il arrive, il force l'adversaire à lui donner une carte sponsor (s'il en a une). Après la rencontre, Jakob et la carte Sponsor sont échangées contre un des joueurs de l'entraîneur adverse (au choix de cet entraîneur).

DETLEF DARFDAT : lorsque le joueur adverse marque un but, Detlef peut voler une carte action non utilisée à l'adversaire. Présenter les cartes face cachée et Detlef en tire une.

PFAUMEN AUGUST : lorsque le joueur adverse marque un but, ce joueur est blessé sérieusement après son tir. Il est remplacé après le tiers-temps et ne peut plus jouer dans ce match.

SANKT DUSEL : S'il est joué en même temps qu'une carte Fortuna, il marque directement un but quelle que soit la force du joueur adverse et de son gardien.

WATSCHEN-SEPP : S'il est joué en même temps qu'une carte Foul, il blesse tous les joueurs adverses qui ont le symbole poing. Ces joueurs ont pour ce tiers-temps une valeur de 0.

CARTES ACTIONS

Cartes jouées avec tout joueur

Energie : à jouer au début d'un tiers-temps sur un des joueurs ou gardien : ce joueur a une valeur de 5 pour le reste du match.

Morca 's Fluch (malédiction de Morca) : posé en début de tour, activé une fois au choix des 5 cas.

a) Morca's Fluch adverse est annulé.

b) Un but est annulé.

c) Magie reste sans effet.

d) Une faute (foul) est sans effet. Le joueur qui a fait faute a une valeur de 0 pour ce coup.

e) Un Nachschuss échoue.

Nachschuss (reprise) : si ton tir au but échoue, tu peux retirer avec ta force actuelle mais la valeur de ton adversaire n'est pas retranchée de ta force d'attaque. Unheil et Energie gardent leurs effets.

Sponsor : à jouer au début de chaque match. Le joueur adverse qui marque le premier but de son équipe passe dans ton équipe à la fin du match. Tu dois donner un joueur en échange à ton adversaire.

Unheil (calamité) : à jouer au début d'un tiers-temps sur un des joueurs ou gardien adverse : ce joueur a une valeur de 1 pour le reste du match.

Cartes jouées avec joueurs portant le même symbole

Fortuna (trèfle), **Magie** (étoile): 1 choix.

a) un joueur adverse a une valeur de 0 pour ce coup.

b) le gardien adverse ne peut arrêter ton but.

c) une faute est sans effet.

Tempo (chaussure ailée) : Le joueur avec ce symbole pourra être utilisé une nouvelle fois lors de ce tiers-temps : grâce à cela, on aura une attaque supplémentaire et le joueur adverse ne pourra envoyer un joueur en opposition que s'il a lui-même une carte tempo et un joueur pouvant l'utiliser.

Carte avec effet différent si le joueur a le symbole ou non :

Foul (faute) (poing) : peut être jouée avec un de ses joueurs ou son gardien. Un des joueurs ou le gardien adverse est blessé et a une valeur de 0 pour ce coup. Si le joueur qui fait faute a le symbole du poing, il blesse sérieusement son adversaire. Celui-ci est retiré du jeu pour le reste du match et devra être remplacé au début du prochain tiers-temps. Si une carte faute est contrée, le joueur fautif est envoyé en prison pour le reste du tiers-temps. Le joueur visé peut tirer contre le gardien avec toute sa force d'attaque. Si un gardien est blessé, on considère qu'il l'a fait en arrêtant le but et ce coup est terminé.

DREAM TEAM

JOUEURS SPÉCIAUX

BALDUIN SCHEIBENKLESTER : en jetant les dés lors d'une tentative de but, si deux dés portent le même chiffre alors Balduin tire vers son propre but. Le chiffre des dés indique de plus combien son propre gardien peut jeter de dés pour l'arrêt.

BILLIGER JAKOB : lorsqu'il arrive, il force l'adversaire à lui donner une carte sponsor (s'il en a une). Après la rencontre, Jakob et la carte Sponsor sont échangées contre un des joueurs de l'entraîneur adverse (au choix de cet entraîneur).

DETLEF DARFDAT : lorsque le joueur adverse marque un but, Detlef peut voler une carte action non utilisée à l'adversaire. Présenter les cartes face cachée et Detlef en tire une.

PFAUMEN AUGUST : lorsque le joueur adverse marque un but, ce joueur est blessé sérieusement après son tir. Il est remplacé après le tiers-temps et ne peut plus jouer dans ce match.

SANKT DUSEL : S'il est joué en même temps qu'une carte Fortuna, il marque directement un but quelle que soit la force du joueur adverse et de son gardien.

WATSCHEN-SEPP : S'il est joué en même temps qu'une carte Foul, il blesse tous les joueurs adverses qui ont le symbole poing. Ces joueurs ont pour ce tiers-temps une valeur de 0.

CARTES ACTIONS

Cartes jouées avec tout joueur

Energie : à jouer au début d'un tiers-temps sur un des joueurs ou gardien : ce joueur a une valeur de 5 pour le reste du match.

Morca 's Fluch (malédiction de Morca) : posé en début de tour, activé une fois au choix des 5 cas.

a) Morca's Fluch adverse est annulé.

b) Un but est annulé.

c) Magie reste sans effet.

d) Une faute (foul) est sans effet. Le joueur qui a fait faute a une valeur de 0 pour ce coup.

e) Un Nachschuss échoue.

Nachschuss (reprise) : si ton tir au but échoue, tu peux retirer avec ta force actuelle mais la valeur de ton adversaire n'est pas retranchée de ta force d'attaque. Unheil et Energie gardent leurs effets.

Sponsor : à jouer au début de chaque match. Le joueur adverse qui marque le premier but de son équipe passe dans ton équipe à la fin du match. Tu dois donner un joueur en échange à ton adversaire.

Unheil (calamité) : à jouer au début d'un tiers-temps sur un des joueurs ou gardien adverse : ce joueur a une valeur de 1 pour le reste du match.

Cartes jouées avec joueurs portant le même symbole

Fortuna (trèfle), **Magie** (étoile): 1 choix.

a) un joueur adverse a une valeur de 0 pour ce coup.

b) le gardien adverse ne peut arrêter ton but.

c) une faute est sans effet.

Tempo (chaussure ailée) : Le joueur avec ce symbole pourra être utilisé une nouvelle fois lors de ce tiers-temps : grâce à cela, on aura une attaque supplémentaire et le joueur adverse ne pourra envoyer un joueur en opposition que s'il a lui-même une carte tempo et un joueur pouvant l'utiliser.

Carte avec effet différent si le joueur a le symbole ou non :

Foul (faute) (poing) : peut être jouée avec un de ses joueurs ou son gardien. Un des joueurs ou le gardien adverse est blessé et a une valeur de 0 pour ce coup. Si le joueur qui fait faute a le symbole du poing, il blesse sérieusement son adversaire. Celui-ci est retiré du jeu pour le reste du match et devra être remplacé au début du prochain tiers-temps. Si une carte faute est contrée, le joueur fautif est envoyé en prison pour le reste du tiers-temps. Le joueur visé peut tirer contre le gardien avec toute sa force d'attaque. Si un gardien est blessé, on considère qu'il l'a fait en arrêtant le but et ce coup est terminé.