

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



EASY FOOT

REGLES DU JEU

But du jeu

Gagner le match en obtenant un score plausible de football avec quelques lancers de dés sur un temps de 3 minutes par mi-temps, suivi de 2 mi-temps de 1 minute chacune s'il faut un vainqueur au match.

Installation du jeu

Chaque dé devra être placé sur sa base (même couleur).

Déroulement du jeu

Le sablier est parti !!

ATTENTION, après chaque lancer de dé, ce dernier doit être remis sur sa base. On commence par le dé « jaune » ou 1 puis 2,3,4,5.



La face « passe » permet de lancer le dé suivant.



La face « contre », vous passez le tour au joueur adverse qui va redémarrer avec le premier dé (base jaune).



La face « faute », vous avez commis une faute, le joueur adverse prend votre tour en redémarrant avec le deuxième dé (base rouge), vous prenez un jeton rouge !



La face « faute adverse », vous êtes victime d'une faute, votre adversaire prend un jeton rouge, vous bénéficiez d'un coup franc ; lancez le dé blanc !



La face « corner » permet de reprendre l'action au troisième dé.



La face « tir au but » permet de lancer le cinquième dé.



Les faces « arrêt du gardien » et « tir non cadré » mettent fin à votre action, votre adversaire repart avec le premier dé jaune.



La face « but » vous permet de prendre le jeton vert.



Le dé « penalty » (dé noir)

Si un joueur obtient son huitième jeton rouge, le joueur adverse bénéficie d'un penalty ! Il lance le dé noir !

Le dé « coup franc » (dé blanc)

Se lance après une « faute adverse ».

Le temps officiel du jeu est de 2 mi-temps de 3 minutes, la prolongation éventuelle est de 2 mi-temps de 1 minute. Il s'ensuit une série de 5 penaltys pour départager les ex-aequos puis la séance de penaltys au « finish ».

Remarques

- Lorsque le sablier est écoulé ou que votre chronomètre s'arrête, il faut continuer l'action en cours. Si l'action en cours va jusqu'au but, il est validé. Si l'action en cours va jusqu'à « faute adverse », le coup franc sera joué et le but direct sera aussi validé. Si l'action en cours va jusqu'à la huitième faute il faudra tirer le penalty ! Le reste stoppe la mi-temps ou la fin du match.
- Un dé qui sort de la piste est à rejouer.
- Si vous possédez un chronomètre, n'hésitez pas à vous en servir.

Variante

La durée indiquée de 3 minutes est celle qui permet d'avoir des résultats plausibles avec la réalité ; si vous souhaitez jouer plus longtemps sans vous soucier d'un résultat logique ; vous pouvez allonger la durée des mi-temps, ou alors décider que le premier arrivé à 5 buts a gagné !

Composition du jeu

7 dés de jeu (n°1 jaune, n°2 rouge, n°3 orange, n°4 bleu, n°5 vert, dé penalty noir, dé coup franc blanc)

1 sablier de 3 minutes

1 sablier de 1 minute

16 jetons rouges pour marquer les fautes

10 jetons verts pour compter les buts.