

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 ★★☆☆ modulaire 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



FINALE

BUT DU JEU

Chaque joueur est l'entraîneur d'une équipe de football et va essayer de marquer plus de buts que son adversaire.

MATÉRIEL

Plateau de jeu.

12 cartons jaunes, 22 pions action.

1 arbitre, 1 ballon rouge, 1 ballon bleu.

4 trophées, 1 dé rouge, 1 dé bleu.

60 cartes Tactiques : 30 rouges, 30 bleues.

60 cartes footballeurs : 30 rouges, 30 bleues. Dans une équipe, les attaquants sont rouges, les milieux bleus, les défenseurs jaunes et les gardiens gris.

PRÉPARATION

Chacun choisit une équipe et prend les 60 cartes de cette couleur. Chaque joueur choisit 15 joueurs : 11 titulaires et 4 remplaçants. Ces footballeurs doivent avoir une valeur totale inférieure ou égale à 50 points (la valeur est le chiffre à droite du nom). Le joueur a le choix de ses joueurs et donc du nombre d'attaquants, milieux et défenseurs mais il doit y avoir 2 gardiens de but : 1 titulaire et 1 remplaçant. Pour les premières parties, il est conseillé de prendre les 15 footballeurs marqués d'une croix rouge. Les remplaçants des bleus sont : Hans Greifhain, Wladimir Ballnich, Tim Talent, Erwin Pfosten. Ceux des rouges sont : Bernd Schranke, Paul Walze, Ali Balla, Simon Joker. Les deux équipes sont ensuite posées face visible et orientées de façon que chaque joueur voit ses cartes dans le bon sens en début de partie selon le schéma p 5. Le gardien puis une ligne de défenseurs, une ligne de milieux et une ligne d'attaquant ; les remplaçants sont posés sur le coté. Dans le jeu de base, les bleus jouent en 4-4-2 et les rouges en 3-4-3.

Les joueurs choisissent ensuite 11 cartes Tactique et les mélangent. Chacun prend la carte "Schlusskarte" blanche et la pose face visible. Il pose dessus ses cartes Tactique face cachée. Il tire ensuite les 3 premières cartes Tactique qu'il garde en main. Si un joueur épuise ses 11 cartes Tactiques, il joue jusqu'à la fin de la partie avec la carte "Schlusskarte" blanche. Pour les premières parties, il est conseillé de jouer avec les cartes blanches et violettes qui offrent des possibilités variées. Par la suite, il est conseillé de garder les 6 cartes blanches et de remplacer le violet par d'autres couleurs suivant le type de jeu adopté. La couleur des cartes correspond à une des trois positions : attaquants, milieux et défenseurs et favorise ce type de jeu. Poser le plateau de jeu entre les joueurs. Chacun pose le ballon de sa couleur sur la case O, l'arbitre est posé sur la case 15. Les cartons jaunes, pions action et dés sont posés à coté.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en 6 périodes. Une période se compose d'une phase du choix de l'attaquant et du défenseur, d'une phase d'approche et d'une de tir au but.

PHASE DU CHOIX DE L'ATTAQUANT ET DU DÉFENSEUR

Chaque joueur choisit une de ses cartes Tactique et la pose face cachée devant lui. Les deux cartes sont ensuite retournées en même temps. Celui qui a mis la plus haute valeur est l'attaquant, l'autre le défenseur. L'attaquant a de plus un nombre de tentatives de but égal à la différence entre les deux valeurs. Ex : bleu joue une carte de valeur 4, bleu une de valeur 2. Bleu est l'attaquant avec 2 (4-2) tentatives de but. Si les deux cartes sont de même valeur, on jette le dé. Le plus fort est l'attaquant mais avec une seule tentative de but. Si les jets de dés sont les mêmes, on rejette jusqu'à désigner le plus fort. Avant de passer à la phase suivante, chaque joueur retire une carte de sa pioche pour en toujours en avoir 3 en main.

PHASE D'APPROCHE

On applique la carte Tactique jouée par l'attaquant. La partie supérieure de la carte concerne la phase d'approche. La partie gauche de la carte indique les joueurs que peut choisir l'attaquant, la partie droite ceux que peut choisir le défenseur. S'il y a un point d'interrogation, le joueur peut prendre le footballeur de son choix à l'exception du gardien de but. L'attaquant choisit maintenant ses joueurs et pour cela pose sur eux un pion action avec un point d'exclamation blanc. Le défenseur fait ensuite de même. Il a donc la possibilité de réagir à la Tactique de l'attaquant.

Chacun additionne ensuite la force de ses footballeurs. La force est le nombre de ballons (de 1 à 5) représenté en haut du footballeur. Chacun jette le dé de sa couleur et l'ajoute à sa force. Si l'attaquant obtient un résultat égal ou supérieur à celui de son adversaire, son approche est réussie et il a droit à la phase suivante de tentative de but. Si le défenseur est supérieur à l'attaquant, le défenseur a droit à un contre (voir plus loin).

Chacun regarde maintenant s'il y a un symbole dans le coin supérieur droit de leurs footballeurs. Il y a 3 symboles possibles :

Croix rouge : le joueur jette son dé. S'il fait 2, son footballeur est blessé. Il est remis dans la boîte et il est remplacé aussitôt. Le joueur choisit un remplaçant de son choix et le pose dans la position représentée sur sa carte (attaque, milieu ou défense). Exception : si un joueur a perdu tous les footballeurs d'une rangée (les attaquants par exemple), il peut y mettre des footballeurs d'un autre type.

Carton jaune : le joueur jette son dé. S'il fait 0 ou 1, son footballeur a un carton jaune. Le pion carton jaune est posé sur celui-ci. Si ce footballeur obtient un second carton jaune plus tard, il est expulsé (voir carton rouge).

Carton rouge : le joueur jette son dé. S'il fait 3, son footballeur a un carton rouge. Il est expulsé et est remis dans la boîte. Il ne peut être remplacé.

S'il n'a pas de symbole, il ne se passe rien. Lorsque les lancers de dés sont terminés, les joueurs tournent leurs footballeurs venant de participer d'un quart de tour vers la gauche (sens de la flèche). Ces joueurs ont maintenant une nouvelle force. Certaines cartes Tactiques n'ont pas de phase d'approche. Dans ce cas, on passe directement au tir au but.

PHASE DE TIR AU BUT

Chaque joueur, en commençant par l'attaquant, choisit parmi les footballeurs représentés sur la partie inférieure de la carte Tactique jouée par l'attaquant. L'attaquant toujours à gauche, le défenseur à droite. Les joueurs marquent à nouveau les footballeurs choisis mais cette fois-ci avec un pion action 2 points d'exclamation rouges. On ne peut choisir que des footballeurs n'ayant pas participé à la phase d'approche (donc sans pion point d'exclamation blanc). Exception : si sur la carte Tactique, une flèche va de la zone supérieure à celle inférieure. Dans ce cas, le type de footballeur représenté peut être choisi à nouveau. Si la carte indique un type de footballeur mais qu'il n'y en a plus de disponible car il y a eu des sorties entre temps (blessure ou carton rouge), le joueur peut prendre un autre footballeur de son choix.

Chacun additionne ensuite la force de ses footballeurs. Chacun jette le dé de sa couleur et l'ajoute à sa force. Si l'attaquant obtient un résultat supérieur à celui de son adversaire, il a marqué un but. Il pousse son ballon d'une case sur le plateau. Les joueurs vérifient à nouveau les symboles sur leurs footballeurs choisis cette phase et les tournent ensuite d'un quart de tour vers la gauche. Tous les pions actions (blancs et rouges) sont alors retirés.

TENTATIVES SUIVANTES

Si l'attaquant a encore une tentative, il pose une nouvelle carte Tactique devant lui et en reprend une de sa pioche. Le défenseur a le droit lors de chaque nouvelle tentative de se défausser d'une de ses cartes Tactique et d'en prendre une de la pioche à la place. Les joueurs font maintenant une nouvelle approche et tir au but avec la nouvelle carte Tactique choisie par l'attaquant. Quand un attaquant a épuisé toutes ses tentatives, la période est terminée.

On passe alors à la période suivante. L'arbitre est posé sur la case suivante. Les joueurs choisissent une nouvelle carte Tactique et refont approches et tirs au but. Après la sixième période, le jeu s'arrête.

CONTRE

Une fois par période et lorsque l'attaquant a échoué dans son approche, le défenseur peut faire un contre. On utilise cette fois la carte Tactique du défenseur. On joue une approche et un tir au but selon les règles habituelles. Le joueur qui contre utilise la partie gauche de sa carte (comme un attaquant) et le joueur contré la partie droite. Le joueur qui contre a en plus un bonus égal à la différence entre les deux cartes Tactiques (2 dans notre exemple de 4 contre 2) mais pour la phase d'approche uniquement. Si les deux cartes sont de même valeur, il a droit au contre mais sans bonus. Si sa phase d'approche est réussie, il a droit à un tir au but.

Qu'il marque un but ou non, son contre est terminé ; il ne peut plus en faire lors de cette période. Si l'attaquant a encore des tentatives, il continua à jouer.

REPLACEMENTS

Un remplacement se fait en début de période avant de retourner les cartes Tactique. Chaque joueur peut en effectuer 4. Le joueur sorti est remis dans la boîte et son remplaçant entre en jeu. Ce joueur peut être d'un autre type que celui remplacé. On peut ainsi changer de dispositif tactique. Un gardien ne peut pas être utilisé comme joueur de champ. Si un joueur a perdu tous les footballeurs d'une rangée (les attaquants par exemple), il peut y mettre des footballeurs d'un autre type de son choix.

SCHLUSSKARTE

Lorsqu'un joueur a utilisé ses 11 cartes Tactiques, il utilise jusqu'à la fin de la partie sa Schlusskarte. Cette carte reste toujours posée face visible devant lui. Elle a une force de 1. Le joueur en attaque ou défense ne peut plus utiliser que cette carte.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête après la sixième période. Le joueur qui a marqué le plus de buts est le gagnant. En cas d'égalité, on fait des prolongations.

PROLONGATIONS

On effectue 2 périodes supplémentaires. Chaque joueur reprend toutes ses cartes Tactique blanches qu'elles aient été ou non utilisées. Il les ajoute aux cartes encore en main et les mélange toutes. Il les pose sur sa schlusskarte et reprend les trois premières en main.

TIRS AU BUT

S'il y a encore égalité après les prolongations, on effectue des tirs aux buts. Les symboles sur la carte ne comptent plus. Chaque joueur choisit 5 de ses footballeurs (pas le gardien). Il les place dans l'ordre de son choix. Chaque joueur successivement va faire un tir au but. Le plus fort au dé commence. Chacun pose son gardien devant soi. Le premier tireur prend son premier footballeur. Chaque joueur jette son dé et additionne la force de son tireur ou gardien. Le tireur marque le but si son résultat est supérieur à celui du gardien. Le gardien est tourné ensuite d'un quart de tour vers la droite. L'autre joueur fait alors son tir au but. La série s'arrête quand les deux joueurs ont fait leurs 5 tirs ou quand un des joueurs ne peut plus être rattrapé. S'il y a encore égalité, on utilise les 5 footballeurs restants pour une nouvelle série.

VARIANTE

Vous pouvez choisir librement les 12 cartes Tactique. Il doit y avoir 2 cartes de valeur 5, 2 de valeur 4, 2 de valeur 3, 2 de valeur 2, 1 de valeur 1 et la schlusskarte blanche. Chaque joueur choisit ses trois premières cartes de départ et l'ordre de ses cartes dans sa pioche.