

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# Finale



Un jeu de Ingo Althöfer pour 2 joueurs

# FINALE (par Noris)

Nombre de joueurs : 2

Age : 6+

Auteur : Ingo Althöfer

Grafiques & Design : Michael Rüttinger

Illustrations : Heidemarie Ruttinger

Composants : Plan de jeu, 11 pions bleus et 11 pions rouges (= joueurs de football), 1 dé, 1 règle du jeu

Un célèbre joueur de football professionnel a dit un jour que le terrain de football est similaire à un échiquier. Cependant, une part d'impondérable peut arriver. La chance est également présente dans ce jeu sous la forme d'un dé.

## Préparation

Les cases noires sur le côté droit et gauche du plan de jeu sont les objectifs. Placez le pion bleu avec le numéro 1 sur l'objectif à droite et le pion rouge avec le numéro 1 sur l'objectif à gauche.

Les deux joueurs se répartissent les couleurs.

Puis, ils placent, face cachée, les 10 pions qui leur restent sur les deux premières lignes de leur camp. Après quoi ils les retournent pour rendre les numéros visibles. Les trois rangées du milieu restent libres au début de la partie. Le match de football peut commencer.

La photo montre une situation de départ possible. Dix pions de chaque joueur ont été placés au hasard, puisqu'ils ont été mis face cachée.





## But du jeu

Amener un de ses joueurs dans la case d'objectif adverse.

## Déroulement du jeu

Le jeune joueur commence. Si vous jouez plusieurs parties, le joueur qui vient de perdre commence.

Le joueur actif lance le dé, puis il doit déplacer un de ses pions qui porte le numéro tiré (au début, il y a deux pions de chaque numéro dans chaque équipe).

Exemple : Un joueur obtient « 5 ». Il doit donc déplacer un pion numéroté « 5 ».

## Comment déplacer un pion ?

Un pion **avance** tout droit ou en diagonale d'une seule case. Il est donc interdit de déplacer un pion latéralement ou de le reculer. En outre, un pion ne peut aller que vers une case libre. Si un pion ami ou adverse occupe une case, il n'est pas possible de s'y poser.

L'exemple suivant montre les déplacements autorisés (flèches noires) et ceux qui sont interdits (flèches rouges).



À tour de rôle, les deux joueurs jette le dé puis déplacent un de leurs pions

## **Que faire quand il est impossible de déplacer un pion ?**

Dans ce cas, le joueur choisit un de ses pions qui porte le numéro tiré et le retire du plan de jeu. Il est retiré pour le reste de la partie !

## **Et quand aucun pion de ce numéro n'est plus disponible ?**

Dans ce cas, il ne se passe rien et le joueur passe simplement son tour.

Exception : Si le gardien (numéro 1) est toujours dans sa case de départ et qu'il ne peut pas avancer, alors le pion n'est pas retiré et le joueur passe simplement son tour. Si, par la suite, le gardien de but a été déplacé, alors les règles normales s'appliquent.

## **Fin du jeu**

Quand un joueur a déplacé un pion dans le but adverse (le gardien de but ne doit pas s'y tenir), ce joueur gagne le match.

---

## **Variantes**

### **Jeu sans élimination**

On peut jouer sans élimination des pions. Un joueur doit toujours déplacer un pion du numéro tiré au dé. Si ce n'est pas possible (à cause d'un blocage), il peut déplacer un autre pion. Un joueur qui parvient à atteindre le but adverse a une victoire pleine : il marque 3 points et son adversaire 0. Si un joueur ne peut plus se déplacer, son adversaire gagne une petite victoire. Le gagnant marque alors 2 points et le perdant 1 point.

Dans cette variante, il faut faire plusieurs matches : le premier qui atteint ou dépasse 10 points gagne le championnat. Si le score final est de 11 à 10, c'est bien sûr le joueur qui a marqué 11 points qui gagne le championnat.

Mise en place sans hasard

On ne place pas les pions, au début, au hasard. Le gardien de but (numéro 1) est placé sur le but. Puis les autres pions sont placés sur les deux premières rangées de sorte que chaque numéro soit présent dans chaque rangée. Il est ainsi impossible de perdre immédiatement un pion en début de partie, suite à un tirage de dé malheureux. Les autres règles demeurent inchangées.