

***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**





## REGLE DU JEU

# SOMMAIRE

BUT DU JEU  
DEROULEMENT DU JEU  
DEMARRAGE DU JEU  
PREPARATION DU JEU

## LA CONSTITUTION DES EQUIPES

LES MODALITES  
L'ACHAT  
LA REVENTE  
LES TRANSFERTS  
FIN DE LA PREMIERE PHASE

## LE CHAMPIONNAT

LE DEMARRAGE DE LA DEUXIEME PHASE  
LA JOURNEE DE CHAMPIONNAT  
LE NOMBRE DE JOURNEES  
LES MATCHS  
LA VALEUR DES JOUEURS  
FIN DE LA PARTIE

## LES CARTES

PLUS  
POINT D'INTERROGATION  
EUROMATCH  
LA CASE CHAMPIONNAT  
LA CASE PACTOLE

# CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu

6 jeux de cartes

1 dé

1 planche de pions en carton

1 livret de règles

50 billets

4 fiches techniques

4 pions joueurs

## BUT DU JEU

Constituer l'équipe qui vous permettra grâce à votre flair, votre talent de gestionnaire et de négociateur, de remporter le championnat.

## DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en deux phases distinctes :

### LA PREMIERE PHASE :

#### La constitution des équipes,

En tournant sur le parcours, chaque joueur va tenter d'être le premier à se constituer une équipe de joueurs du n°1 au n°11 en tirant, en vendant, transférant, échangeant des cartes joueurs avec ses adversaires.

Cette première phase servira également à se procurer des cartes "**plus**", (voir cartes), qui bonifieront son équipe ou affaibliront l'équipe adverse, lors de la deuxième phase (championnat). Elle servira également à "forcer la chance" en se procurant des cartes "**points d'interrogation**" (voir cartes), qui peuvent vous permettre de trouver des sponsors, des aides inattendues, mais aussi quelques ennuis...

**nota**

**les joueurs nationaux comme étrangers ont tous des numéros, ceux qui en possèdent plusieurs peuvent jouer à l'une quelconque de ces places, les joueurs marqués JP sont des joueurs polyvalents, ils jouent à n'importe quelle place sauf gardien de but.**

### LA DEUXIEME PHASE :

#### Le championnat

c'est la phase de déroulement des matchs, chaque joueur tout en continuant de chercher "la perle rare" qui lui permet d'améliorer son équipe, va tenter de remporter le plus de matchs possible pour gagner le championnat. C'est durant cette phase que se joueront également les "**euromatches**" (voir cartes). Tout euromatch gagné vous apporte une recette et contribue à renforcer votre équipe.

## DEMARRAGE DU JEU

### PREPARATION DU JEU

Séparer les différentes cartes des 6 jeux :

mettre les cartes joueurs **nationaux** (jaune et vert) et les joueurs **internationaux** (bleu) ensemble, après les avoir brassées dans l'alvéole prévue à cet effet dans le thermoformage.

Mettre les cartes joueurs **étrangers** (rouge) après les avoir brassées dans l'alvéole prévue à cet effet dans le thermoformage.

Mettre les cartes **plus** et les cartes **point d'interrogation** à leur place prévue sur le plateau du jeu.

Mettre les cartes **euromatch** au bord du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit **7.000.000.00**, un **pion de couleur**, et prend une fiche technique.

Le départ s'effectue au centre du terrain. On lance le dé et on avance le pion sur le parcours, dans la direction désirée, le trajet n'est pas imposé **mais il est formellement interdit de reculer**, et dans cette première phase de jeu il est possible de bifurquer à droite ou à gauche.

# CONSTITUTION DE L'EQUIPE

Elle s'effectue en tirant des cartes footballeurs, il suffit de s'arrêter au terme de son déplacement sur une des cases footballeurs :

- **footballeurs nationaux (les joueurs jaunes (2★) les joueurs verts (3★)) et internationaux (les joueurs bleus (5★)) : cases bleues,**
- **footballeurs étrangers (joueurs rouges (5★)) : cases rouges.**

## LES MODALITES

### L'ACHAT D'UN JOUEUR

Quand un joueur s'arrête sur une des cases footballeurs il a le choix de tirer ou de ne pas tirer la carte correspondante :

il ne tire pas la carte : il passe son tour	
il tire la carte, il a deux solutions :	
PREMIERE SOLUTION	SECONDE SOLUTION
il achète le footballeur, il n'est pas tenu de le montrer à ses adversaires, mais il doit montrer son prix d'achat au dos de la carte pour vérification.	Il n'achète pas le footballeur, cette carte est placée face visible au centre du jeu, seuls les autres joueurs peuvent l'acheter, il ira au plus offrant, le prix de départ des enchères est celui inscrit dans le bandeau noir au recto de la carte. L'argent va à la banque. Si personne n'est intéressé, la carte est remise au dos du paquet.

### LA REVENTE D'UN JOUEUR

A la banque : au prix dévalué, noté dans le bandeau noir au recto de la carte.

Aux autres joueurs : au prix que vous voulez.

### LES TRANSFERTS DE JOUEURS

**La vente aux adversaires, les échanges, les enchères , les offres d'achat sont libres, ils peuvent intervenir à n'importe quel moment du jeu, il n'est pas utile d'attendre son tour de jeu.**

**remarque** : l'acheteur ne peut pas faire de dettes : s'il doit de l'argent, il doit revendre des footballeurs à la banque ou à d'autres joueurs, ou encore revendre ses cartes sponsors (à la banque ou à un autre joueur) s'il en possède.

#### ATTENTION

**Les transferts et les échanges sont strictement interdits à partir du début des matchs de l'avant dernière journée de championnat.**

**Tout prêt de joueur est formellement interdit pendant la partie, la seule possibilité est le transfert ou l'échange de joueur.**

## FIN DE LA PREMIERE PHASE

Le premier joueur qui réunit une équipe complète, soit Onze joueurs du N°1 au N°11 avec un maximum de 3 joueurs étrangers (joueurs rouges), met fin à la première phase du jeu.

Le joueur qui réunit cette équipe complète, la dévoile à ses adversaires et gagne 2.000.000 versé par la banque.

## VARIANTE

Pour une accélération de la première phase, il est possible de mettre fin à cette phase lorsqu'un joueur possède dix joueurs pouvant jouer à des places différentes avec un maximum de 3 joueurs étrangers, le joueur qui réunit cette équipe, la dévoile à ses adversaires et gagne 800.000.

Les équipes incomplètes participeront aux matches mais les postes inoccupés (N° manquants) de leur formation devront au moment du match être comblés par des stagiaires footballeurs. Ces stagiaires sont pris gratuitement à la banque, mais ils enlèvent à l'équipe qui les utilise 1 étoile (★) par stagiaire.

## AVANT D'ENTAMER LA DEUXIEME PHASE

rappel

A tous moments les joueurs peuvent essayer de s'entendre pour compléter ou renforcer leur formation (transferts, échanges éventuels de footballeurs en double).

**VOUS POUVEZ DES A PRESENT COMMENCER A JOUER**

# LE CHAMPIONNAT

Durant cette deuxième phase, les achats, les transferts... continuent comme dans la première phase.

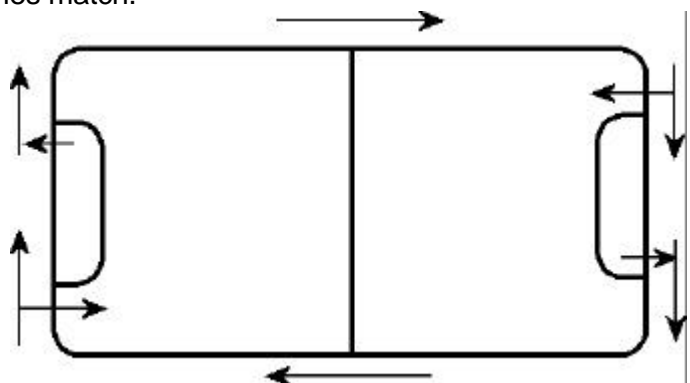
**rappel**

**Les transferts et les échanges sont interdits à partir du début des matchs de l'avant dernière journée de championnat.**

## DEMARRAGE DE LA DEUXIEME PHASE

Tous les pions sont ramenés sur la case championnat, qui sert de départ à la deuxième phase, comme pour la première phase, on lance le dé et on avance pour accomplir un tour de terrain, qui vous permettra de renforcer votre équipe avant les match.

Contrairement à la première phase le parcours est imposé (on ne passe plus par la ligne médiane, on ne peut revenir en arrière (voir dessin ci-contre))



Le premier pion qui atteint ou franchit la case championnat après avoir bouclé un tour de terrain provoque immédiatement la première journée de championnat : le tour s'arrête immédiatement.

## LA JOURNEE DE CHAMPIONNAT

4 joueurs	2 matches les matches se déroulent l'un après l'autre
3 joueurs	1 match 1 exempt
2 joueur	1 match

## LE NOMBRE DE JOURNEES

Chaque joueur dispute deux parties contre chaque adversaire, comme dans un championnat, en match aller-retour soit :

		journées					
		1	2	3	4	5	6
A quatre joueurs	6 rencontres	1-2	1-3	1-4	2-1	3-1	4-1
		3-4	2-4	2-3	4-3	4-2	3-2
A trois joueurs	4 rencontres	1-2	1-3	2-3	2-1	3-1	3-2
		3 ex	2 ex	1 ex	3 ex	2 ex	1 ex
A deux joueurs	2 rencontres	1-2	2-1				

## LES MATCHS

(Le dé ne sert pas pour les matchs)

1/ Les équipes qui vont disputer un match sont dévoilées sur le terrain (emplacements prévus pour les 11 footballeurs)

### rappel

On ne peut utiliser que 3 footballeurs étrangers (joueurs rouges) par équipe, en même temps sur le terrain, et on comble les postes inoccupés (n° manquants) de sa formation par des stagiaires que l'on prend gratuitement à la banque.

2/ on évalue son équipe (voir fiche technique de calcul rapide de la force en étoile ★).

## VALEUR DES JOUEURS

joueurs jaunes	2 étoiles
joueurs verts	3 étoiles
joueurs bleus (internationaux)	5 étoiles
joueurs rouges (étrangers)	5 étoiles

**nota** : n'oubliez pas de rajouter les étoiles figurant sur les cartes joueurs.

3/ On peut à présent utiliser judicieusement et si cela s'impose ses cartes **+** (**3 cartes maximum par équipe et par match**), on peut aussi procéder à n'importe quel moment de la rencontre à **2 changements de joueurs** (remplaçants).

A l'issue de la confrontation, l'équipe la plus forte en ★ gagne le match et prend un jeton de 2 points, pour un match nul les 2 joueurs prennent un jeton de 1 point.

**Au terme de chaque journée les équipes perçoivent leur part sur les recettes : 500.000 par équipe.**

Au terme de cette première journée, tous les pions sont ramenés sur la case championnat en vue de la journée suivante, qui sera provoquée et se déroulera comme la première journée, (cf. démarrage de la deuxième phase et les matchs).

## FIN DE PARTIE

A la fin des journées de championnat, on totalise les points pour décerner le titre; En cas d'ex-aequo, le total de fanions (➤) européens gagnés fera la différence. Si cela ne suffit pas, il faut disputer un match d'appui.

# LES CARTES



## POINT D'INTERROGATION

Quand un joueur s'arrête sur une case "point d'interrogation", il tire une carte "point d'interrogation", et doit appliquer les instructions inscrites dessus.

Ces cartes sont favorables ou défavorables (gain ou perte d'argent, acquisition de sponsors, etc.)

## LES CARTES "SPONSOR"

Quand vous possédez une carte sponsor vous devez la poser, visible devant vous.

A chaque fois que vous vous arrêtez sur une case correspondante au(x) sponsor(s) que vous possédez, vous percevrez la somme figurant sur votre carte.

Si vous tombez sur une des 8 cases "sponsors" et que vous n'avez pas de "carte sponsor" correspondante à la case, vous ne gagnez rien.

### ATTENTION

Les cartes sponsors sont revendables à la banque à n'importe quel moment de la partie au prix figurant sur la carte.

On peut avoir les 4 sponsors différents ( chaussures, maillot, chaussettes, short). si l'on tire un sponsor que l'on possède déjà, on garde la plus avantageuse, l'autre est remise au sabot.



## PLUS

Ce sont les cartes stratégiques. Favorables aux joueurs qui les tirent, elles servent aux joueurs uniquement pendant la deuxième phase du jeu.

**On peut en avoir un nombre maximum de 6 dans sa main, on peut toujours en tirer d'autres mais la 7ème devra obligatoirement être remise sous le paquet de façon à n'en conserver que 6 dans sa main.**

**On peut en utiliser un maximum de trois par match, sauf cas particulier notifié sur la carte elle même.**

Elles permettent d'agir sur un match :

- soit par un apport d'étoiles (★) supplémentaires,
- soit pour diminuer la force de l'équipe adverse,
- soit pour se protéger.

exemple

Une carte +, "forme ★★", vous apporte 2★ supplémentaires pour votre équipe lors du match. Les cartes "blessures", "carton rouge" diminuent la force de l'équipe adverse, leur utilisation est expliquée sur les cartes.

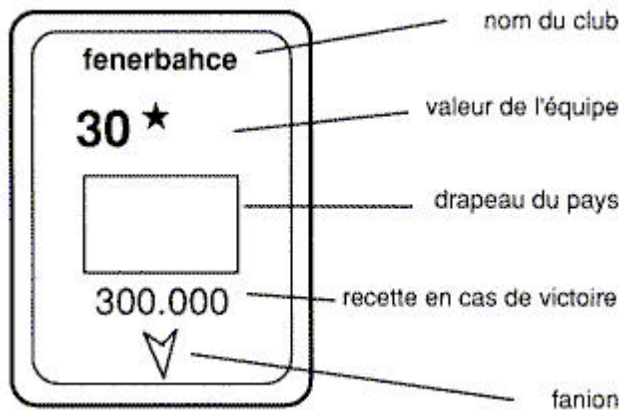
Les cartes "PLUS" sont remises au sabot après leur utilisation.





# EUROMATCH

On ne tire les cartes "euromatch" que lors de la deuxième phase du jeu, durant la première phase du jeu, lorsqu'un joueur s'arrête sur une case "euromatch", il relance le dé et se redéplace de nouveau.



## Modalité de l'euromatch

Votre équipe va être opposée à une équipe européenne tirée.

Vous devez impérativement dévoiler votre équipe aux autres joueurs et évaluez sa force.

1/ Si votre force en ★ est égale ou inférieure à celle de cette équipe, vous remettez la carte euromatch au sabot, et vous passez votre tour.

2/ si votre force en ★ est supérieure, vous gardez la carte "euromatch" et vous empochez la recette indiquée sur la carte.

Les équipes européennes ont toutes une renommée notée de 1 à 5 fanions (➤). Quand vous avez battu assez d'équipes européennes pour totaliser 5 fanions, vous augmentez la force de votre équipe d'une étoile, (5 fanions = 1 étoile, 10 fanions = 2 étoiles, 15 fanions ... etc.).

Vous prenez à la banque le nombre d'★ nécessaire pour le matérialiser sur votre emplacement réservé.

conseil : Si vous estimez votre équipe trop faible pour battre l'équipe européenne tirée, vous pouvez passer votre tour, dans ce cas là vous ne dévoilez pas à vos adversaires la qualité de votre équipe.

**nota** : n'oubliez pas que vous pouvez utiliser certaines **cartes plus** lors des euromatches pour améliorer la valeur de votre équipe.

## LA CASE CHAMPIONNAT

Elle n'a d'utilité que lors de la deuxième phase de la partie, elle sert alors de case départ, et aussi à provoquer une journée de championnat quand le premier pion la franchit au terme du tour de terrain.

## LA CASE PACTOLE

Tout l'argent récupéré, par les cartes "point d'interrogation" est mis à coté de la case pactole, et sera gagné par celui qui s'arrêtera sur la case pactole du plateau de jeu.

**FOOTMANIA est édité par LUDODELIRE SARL**

**Siège social : 27 rue du Chemin Vert**

**75011 PARIS**

**Bureau : 49 avenue Pasteur 94250 GENTILLY**

**tel : 47 40 11 96**

**© S PRUAL, S BONNELALBAY & LUDODELIRE**