

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# GOAL-DUEL

Jeux Ravensburger® n° 23 446 2

Un match de football bluffant  
pour 2 joueurs de 7 à 99 ans.

**Auteur :** Michael Schacht  
**Illustrations :** Xavier Bonet  
**Rédaction :** Monika Gohl

## Contenu :

- 1 terrain
- 2 pions avec socles-chaussures
- 2 jeux de cartes aux couleurs des joueurs
- 1 sifflet
- 1 ballon
- 1 gant de gardien de but
- 8 jetons But



*Le coup d'envoi de ce match passionnant est donné. Les joueurs affinent leur tactique pour pénétrer dans la surface de réparation adverse. Hé, il y a faute là ! Les joueurs se placent déjà devant le but : superbe coup de pied et... Buuuuut !*

## But du jeu

Les joueurs jouent simultanément une de leurs cartes. Le vainqueur gagne le droit d'avancer le ballon d'une zone vers le but adverse. En cas de nouveau succès, le joueur essaye de tirer au but. Qui aura marqué le plus de buts à la fin du match ?

## Mise en place du jeu

Avant la première partie, détacher tous les éléments de la planche prédécoupée.

Installer le **terrain** entre les deux joueurs. Celui-ci est divisé en 3 zones : le milieu de terrain et les deux surfaces de réparation avec les buts. Placer le **ballon** au centre. Chacun choisit un **pion**, l'insère dans les **chaussures** correspondantes et le place dans sa surface. Les joueurs prennent ensuite le **paquet de cartes** de leur couleur en main, sans le montrer. Au début, le plus jeune joueur reçoit le **sifflet**. Les **jetons But** sont placés au bord du terrain.

Le **gant** ne sert que pour la version Bluff.

Avant chaque match, les joueurs décident s'ils tirent au but selon la méthode Action ou Bluff. Le fonctionnement de chacune d'elles est expliqué plus loin.

## Coup d'envoi

Un match se joue en quatre manches. À chacune d'elles, les joueurs jouent toutes leurs cartes. Une fois jouée, une carte n'est plus utilisable jusqu'à la fin de la manche en cours.

## Le duel commence

À chaque tour de jeu, chacun des joueurs choisit une carte de sa main et la pose, face cachée, devant lui. Tous deux la révèlent ensuite en même temps et les comparent.

**En principe, la carte la plus forte l'emporte** : par exemple, un « 4 » bat un « 1 », un « 2 » ou un « 3 ».

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le **sifflet**. Une fois utilisé, il le passe à son adversaire.



Le vainqueur gagne le droit d'avancer le ballon d'une zone vers le but adverse. S'il se trouve déjà dans sa surface de réparation, il essaye de marquer un but.

## Cas particuliers



Le « 2 » bat exceptionnellement le « 5 » adverse !



Si un joueur l'emporte avec un « 3 », il peut déplacer le ballon 2 fois :

- soit directement de sa surface de réparation à celle de son adversaire ;
- soit du milieu de terrain dans la surface de réparation adverse avec une tentative de tir au but immédiate.



Si un joueur joue une carte **Faute**, l'effet de la carte adverse est annulé. Le joueur victime de la faute gagne le **sifflet**. Si les deux joueurs jouent une carte Faute, ils la mettent de côté ; il ne se passe rien.

## Tir au but, méthode Action

Le ballon est placé devant le **pion** (l'attaquant). Son adversaire place la **boîte** en forme de but devant lui et son pion comme **gardien**. Il tient bien les deux par au-dessus.

Les joueurs se mettent d'accord sur la distance (environ une longueur d'avant-bras, mais variable selon l'expérience).

D'une pichenette, l'attaquant essaye de frapper le ballon pour le faire entrer dans la boîte. S'il y parvient, il marque un but et gagne un **jeton But**.

Si le gardien détourne habilement le ballon, l'occasion échoue.

En cas de but, le ballon est remplacé au centre du terrain. Sinon, il repart de la surface de réparation où il se trouvait.

### **Tir au but, méthode Bluff**

Dans cette variante de tir au but, les joueurs se placent face à face. L'attaquant prend le **ballon** et l'adversaire le **gant de gardien** qu'ils cachent tous deux sous la table, dans leur main gauche ou leur main droite. Simultanément, ils remettent les mains sur la table et les ouvrent.

Si la balle et le gant se retrouvent **l'un en face de l'autre, le gardien a choisi le bon côté et il bloque le ballon !** Il est remis dans la surface de réparation où il se trouvait.

Si les deux joueurs ont choisi **deux côtés différents**, il y a... **buuuuuut !** Le tireur gagne un **jeton But** et le ballon est remis au centre.

### **Mi-temps et fin de la partie**

Quand les deux joueurs ont utilisé toutes leurs cartes, ils les reprennent en main. Après la deuxième manche, la **mi-temps** est terminée. Le ballon est remis au centre et la seconde mi-temps commence.

Une fois que les joueurs ont de nouveau épuisé deux fois leur paquet, le match est terminé. Qui aura marqué le plus de buts ?

© 2018

