

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





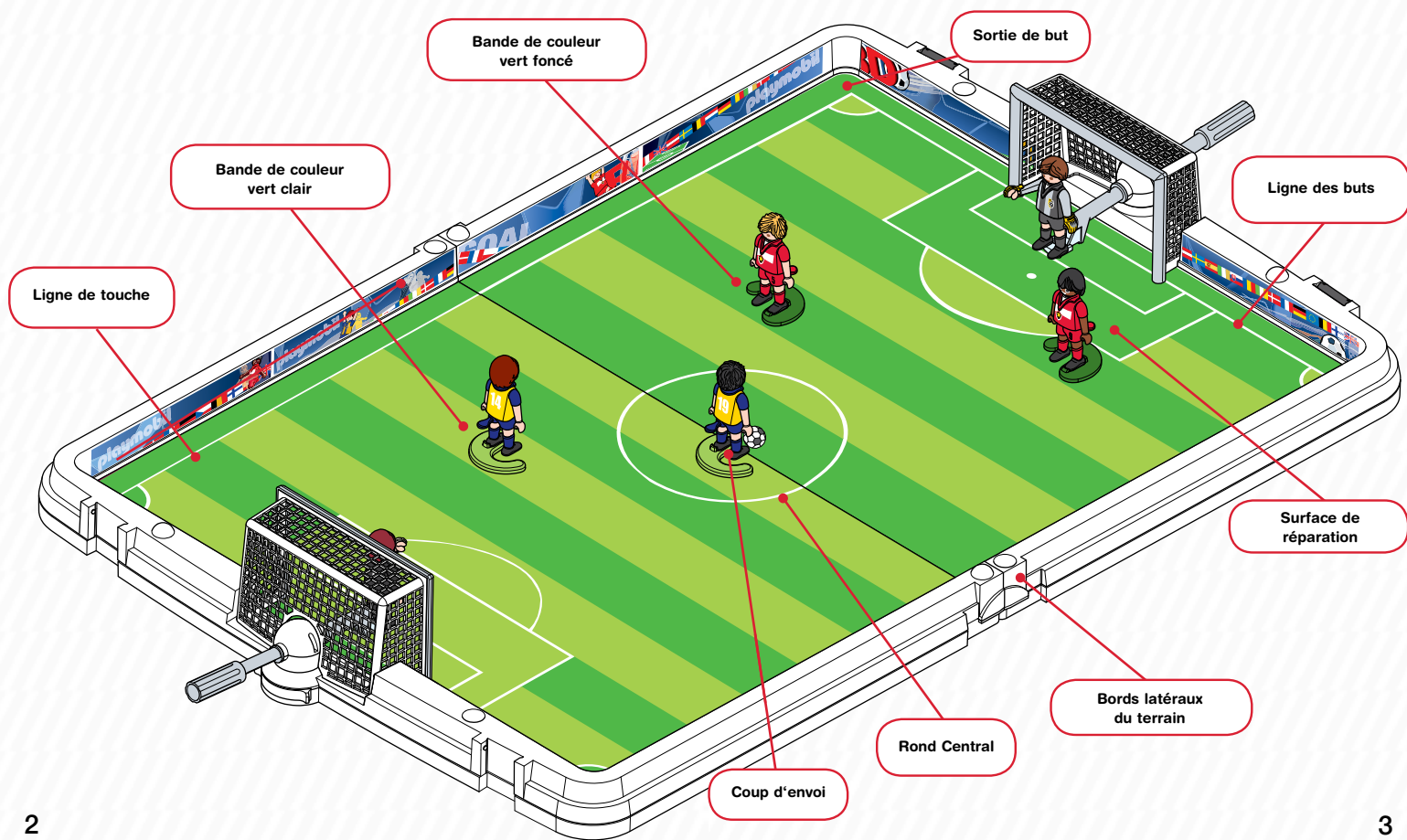
REGLES DU JEU

play.playmobil.com





Vocabulaire du terrain





Préliminaires pour tous types de jeux.

Les techniques ... de tir

Joue comme un pro ! Avec le jeu de Football de PLAYMOBIL®, tu pourras tirer comm un pro : les passes courtes, les passes longues, et même les reprises de volée n'auront plus de secrets pour toi! Voilà comment ça marche : maintiens le buste du joueur avec l'index de ta main gauche et appuie à l'aide de l'index de ta main droite sur le levier qui se trouve derrière la jambe de tir de la figurine.



Tir au sol

Pour réaliser une **tir au sol** :

Pivote en arrière la jambe de tir de ton joueur, positionne le ballon devant lui et actionne le levier. Plus tu appuieras fort sur le levier, plus le ballon prendra de la vitesse et de la distance.



Tir en hauteur

Pour réaliser une **tir en hauteur** :

Pivote en arrière la jambe de tir de ton joueur, positionne le ballon **directement** devant lui et actionne le levier. Plus tu appuieras fort sur le levier, plus le ballon prendra de la vitesse et de l'amplitude.

Pour réussir ... une passe

Pour réussir une passe à un joueur, vise sa jambe de tir mobile. La balle sera arrêtée par le socle en demi-cercle du joueur. Pour éviter que la balle ne rebondisse sur sa jambe de tir mobile, place sa jambe en arrière. Il faut bien viser et ne pas appuyer trop fort sur le levier lorsque tu fais une passe, si la balle rebondit sur le joueur que tu vises, elle risque de s'arrêter sur la bande de couleur adverse !

Place le joueur à qui tu vas faire une passe sur l'extrémité arrière de sa bande de couleur. De cette manière, si la balle rebondit sur ce joueur, elle aura plus de chance de s'arrêter sur sa bande de couleur.

Techniques ... du gardien de but

Pour que ton gardien de but réussisse aussi les parades aériennes, lève ses bras !

Pour arrêter le ballon à terre, fais plonger ton gardien de but sur le côté (en pivotant la manette) !





Préparation du jeu



Joueur au maillot jaune sur la bande de terrain vert foncé



Joueur au maillot rouge sur la bande de terrain vert clair

Choisis ton équipe : qui va jouer avec l'équipe aux maillots jaunes et qui va jouer avec l'équipe aux maillots rouges ?

Choisis ton camp :

Surface de terrain vert clair = maillots rouges.
Surface de terrain vert foncé = maillots jaunes.
Voici ce qu'il te reste à faire si ta couleur de jeu est vert clair :

- Place ton gardien de but dans ton camp.
- Dispose tes joueurs sur les surfaces de terrain vert clair.

Lance le ballon sur le terrain pour déterminer à quelle équipe revient le **coup d'envoi**. C'est l'équipe réceptionnant le ballon sur une bande de terrain de sa couleur qui commence.



Règles du jeu

Possession du ballon

Le ballon est à toi lorsqu'il est sur une bande de terrain de ta **couleur**. Même si le ballon est touché par un joueur adverse lors d'un tir, il reste en ta possession à condition qu'il soit sur une bande de terrain de ta couleur.

Ballon en jeu et hors-jeu

Si le ballon atteint les bords latéraux du terrain et rebondit sur le terrain, le jeu se poursuit sans interruption. Seule une sortie de ballon entre ces bords et une ligne de touche ou de but, ou encore une sortie totale de terrain, mérite une **remise** en jeu à la **touche**.

Position des joueurs

Tu ne dois placer tes joueurs que sur les bandes du terrain de ta **couleur**.

Rectification de la position du ballon

Si le ballon est trop proche de la bordure du terrain ou d'un joueur adverse pour être tiré, on rectifie sa position sur le terrain d'une distance égale à un pouce.

Fin du jeu

Décide avant de jouer d'un nombre défini de buts à marquer ou d'une durée de jeu. L'équipe gagnante est celle qui atteint en premier ces critères.



Techniques de jeu

Les remises en touche

Lorsque le ballon atterrit entre la **ligne de touche** et les **bords latéraux du terrain** ou sort du terrain de jeu au-delà des bords, le ballon est remis en touche à partir du point où il a quitté le terrain. Pour la remise en touche, place le ballon à une distance égale à un pouce devant la ligne de touche qui a été traversée et tire.

Le coup d'envoi

Il y a un coup d'envoi à chaque début de match et après chaque but. Le coup d'envoi a lieu à partir du rond central. Les joueurs adverses doivent rester dans leur moitié de terrain et en dehors du rond central.

La sortie de but

Lorsque le ballon se trouve entre la **ligne des buts** et les bords du terrain correspondants, ou sort du terrain de jeu au-delà de ces bords, il y a dégagement. Le ballon est tiré à partir de la **surface de réparation**. Les joueurs adverses doivent se tenir à l'écart de cette surface de réparation.



Variantes de jeu

Le Kick&Rush

Le Kick&Rush se joue avec un joueur et un gardien de but par équipe. Ton adversaire reste immobile tant que le ballon est à toi et jusqu'à ce que son équipe reprenne la main.

Tu peux tirer directement vers le but à partir de tout endroit du terrain même en cas de **coup d'envoi** ou de **sortie de but**. A condition bien sûr que le ballon se trouve sur une bande de terrain de ta **couleur**.

La double passe

La double passe se joue avec deux joueurs et le gardien de but de chaque équipe.

Ton adversaire reste immobile tant que le ballon est à toi et jusqu'à ce que son équipe reprenne la main. Tu peux placer tes joueurs sur le terrain avant de tirer pour pouvoir faire des passes ! Jusqu'à deux passes consécutives sont autorisées, la troisième qui suit doit être un tir au but. Tu ne dois pas tirer vers le but lors d'un coup d'envoi ou d'une sortie de but.



D'autres techniques de jeu

Equipe

„Equipe“ est le nom d'un jeu qui se joue à 4 personnes, 2 par équipe. 1 équipe = 2 joueurs et le gardien de but. Par équipe, chaque personne s'attribue un joueur. Le gardien est pris en charge en plus par l'une des 2 personnes.

Tant que le ballon s'arrête sur la bande de couleur de l'équipe, elle continue à jouer. Quand une équipe a la main, les 2 joueurs adverses ne bougent pas. Seul le coéquipier peut repositionner son joueur entre 2 passes.

2 passes successives maximum sont autorisées, la troisième qui suit doit être un tir au but. Il n'est pas permis de tirer au but lors d'un coup d'envoi ou d'une sortie de but.

Astuce: Tu peux renforcer ton équipe en ajoutant les joueurs des différentes nations.

Stratégie

„Stratégie“ se joue aussi à 4 personnes, 2 par équipe. A la différence d'„Equipe“, chaque personne, et pas seulement ton coéquipier, dispose son joueur sur le terrain avant chaque tir : on peut ainsi faire des passes d'attaque et de défense. Les joueurs sont positionnés en alternance : l'équipe 1 positionne son premier joueur, puis l'équipe 2 positionne un des siens, l'équipe 1 place son deuxième et l'équipe 2 termine.

Les joueurs en défense doivent maintenir une distance d'écart avec leurs adversaires de 5cm environ. Les joueurs se déplacent uniquement sur les bandes de terrain de leur couleur. La surface de réparation est interdite aux joueurs.

A l'issue d'un tir, tous les joueurs se repositionnent en attendant le tir suivant.

3 passes consécutives maximum sont autorisées, la quatrième doit être un tir au but. Il n'est pas permis de tirer au but lors d'un coup d'envoi ou d'une sortie de but.

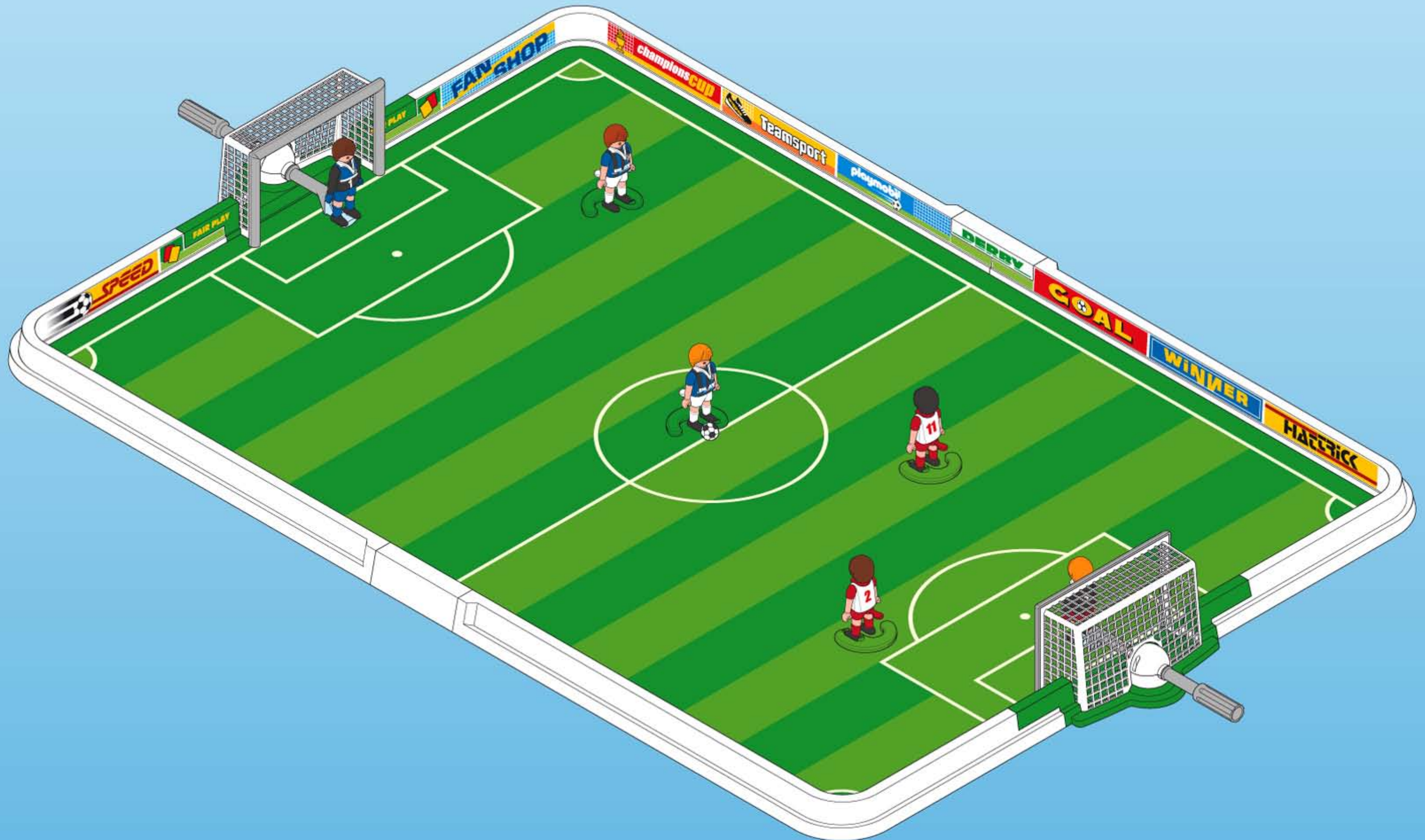
playmobil®

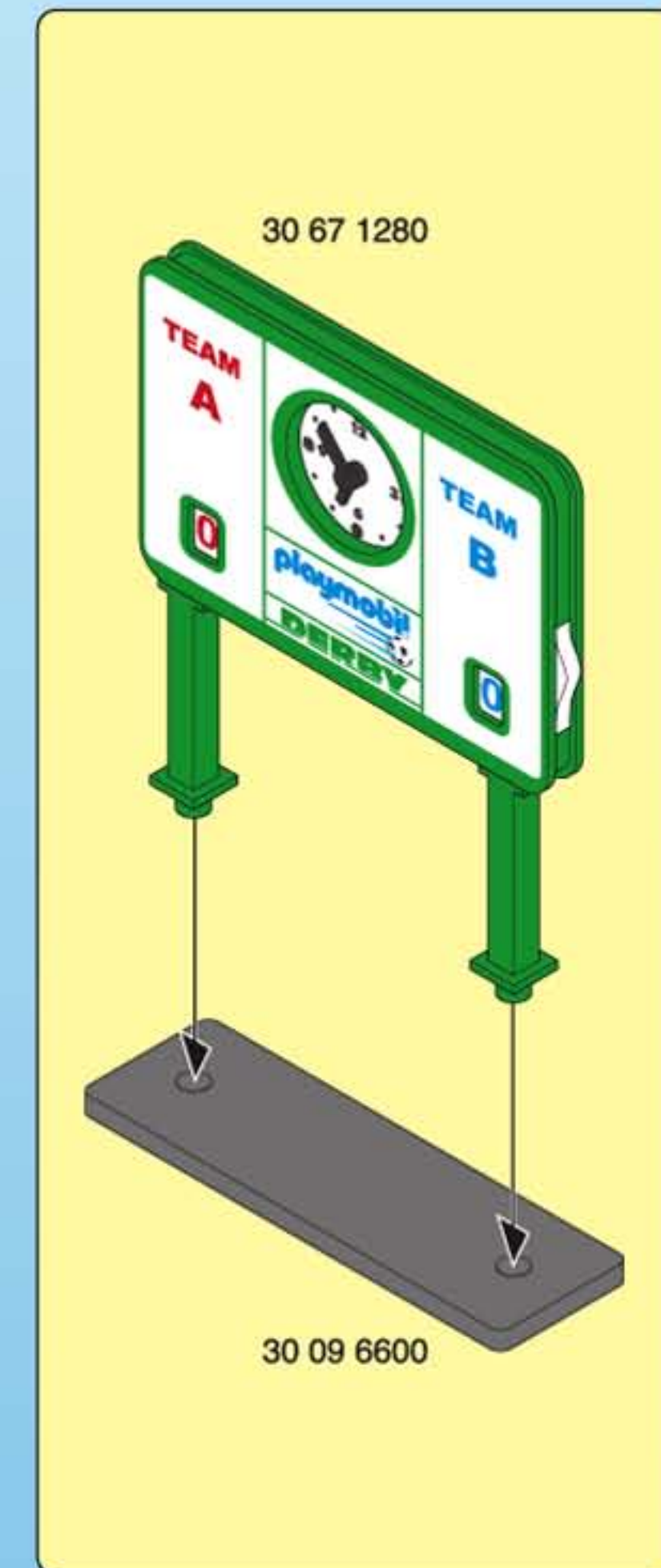
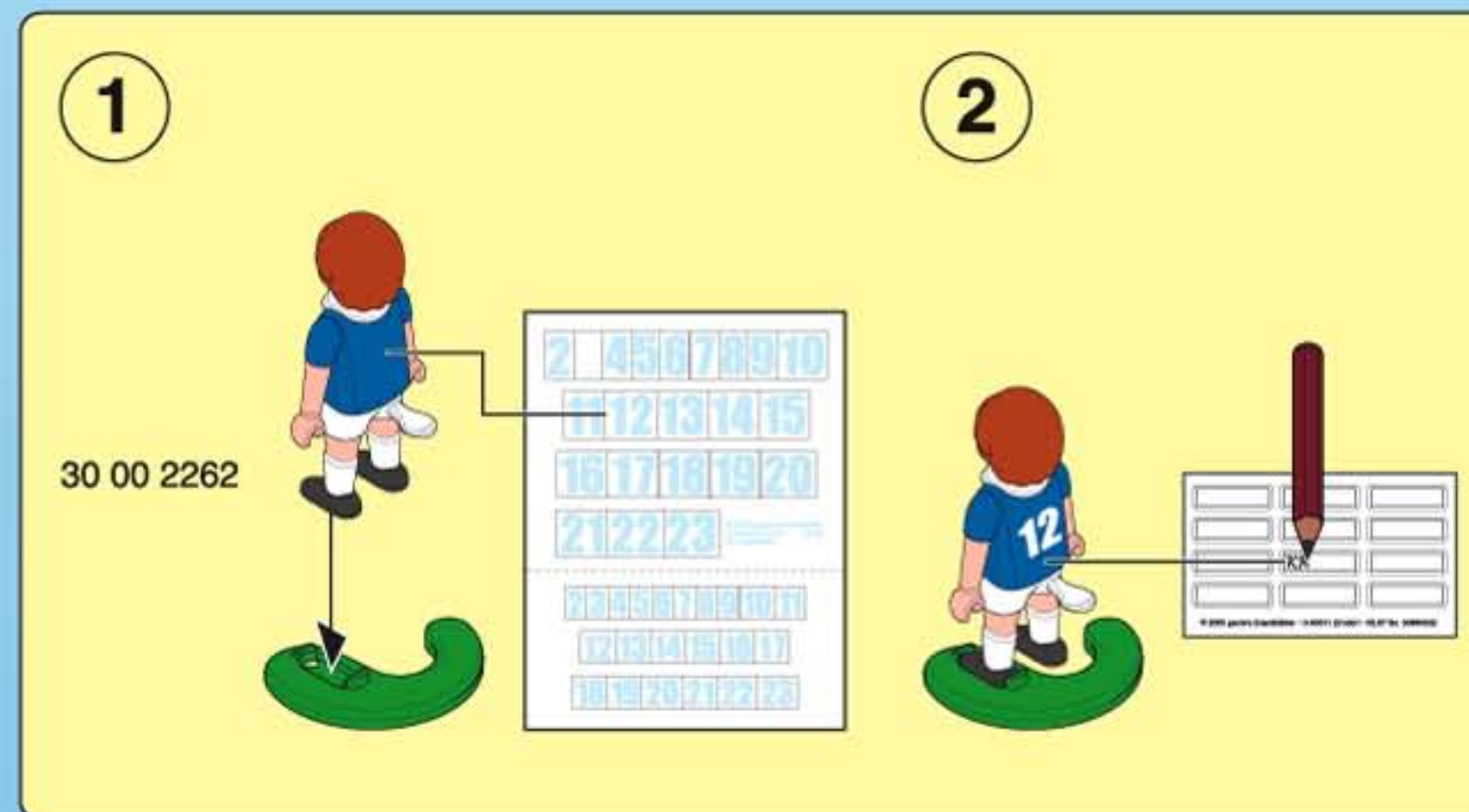
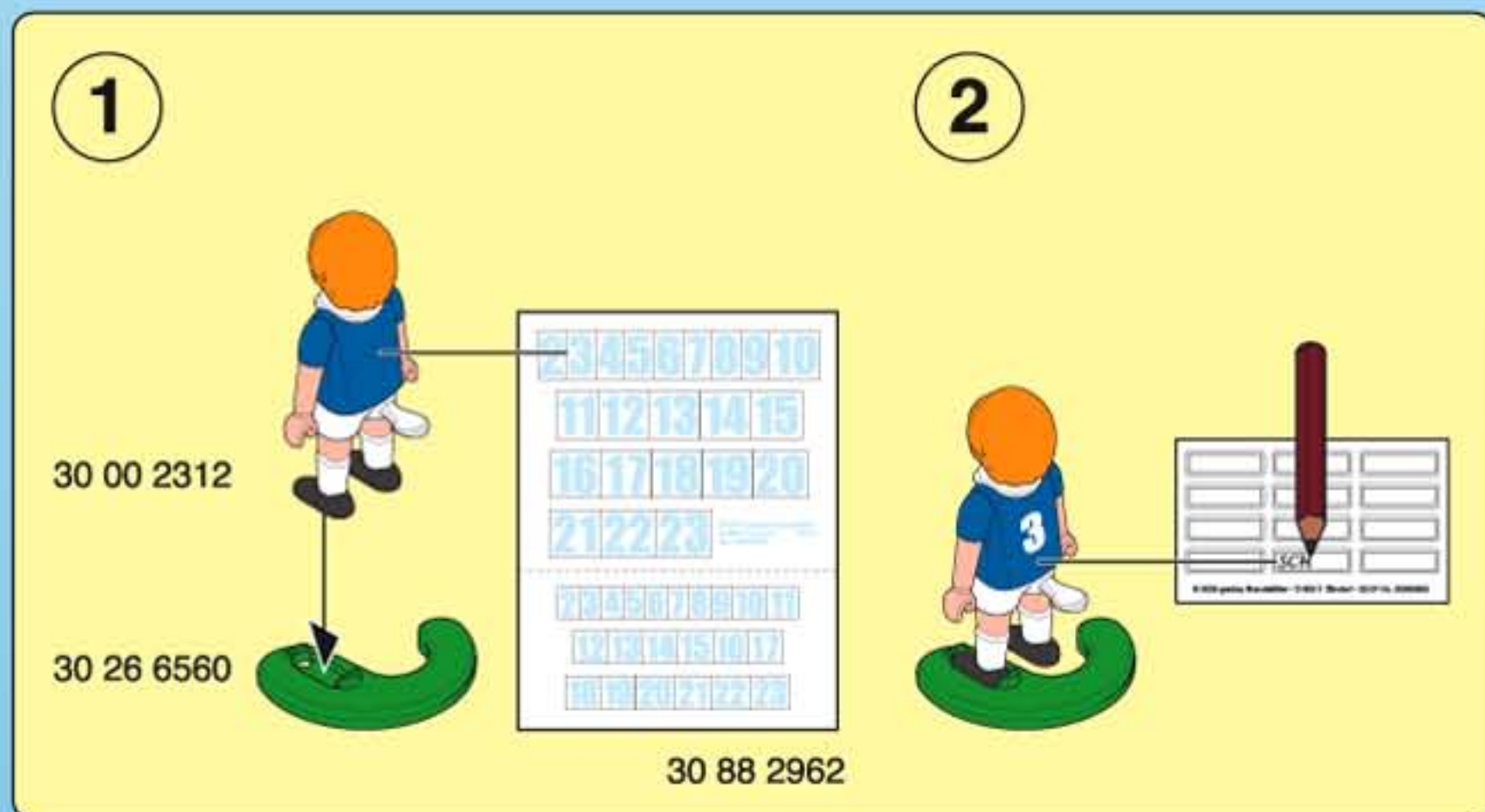
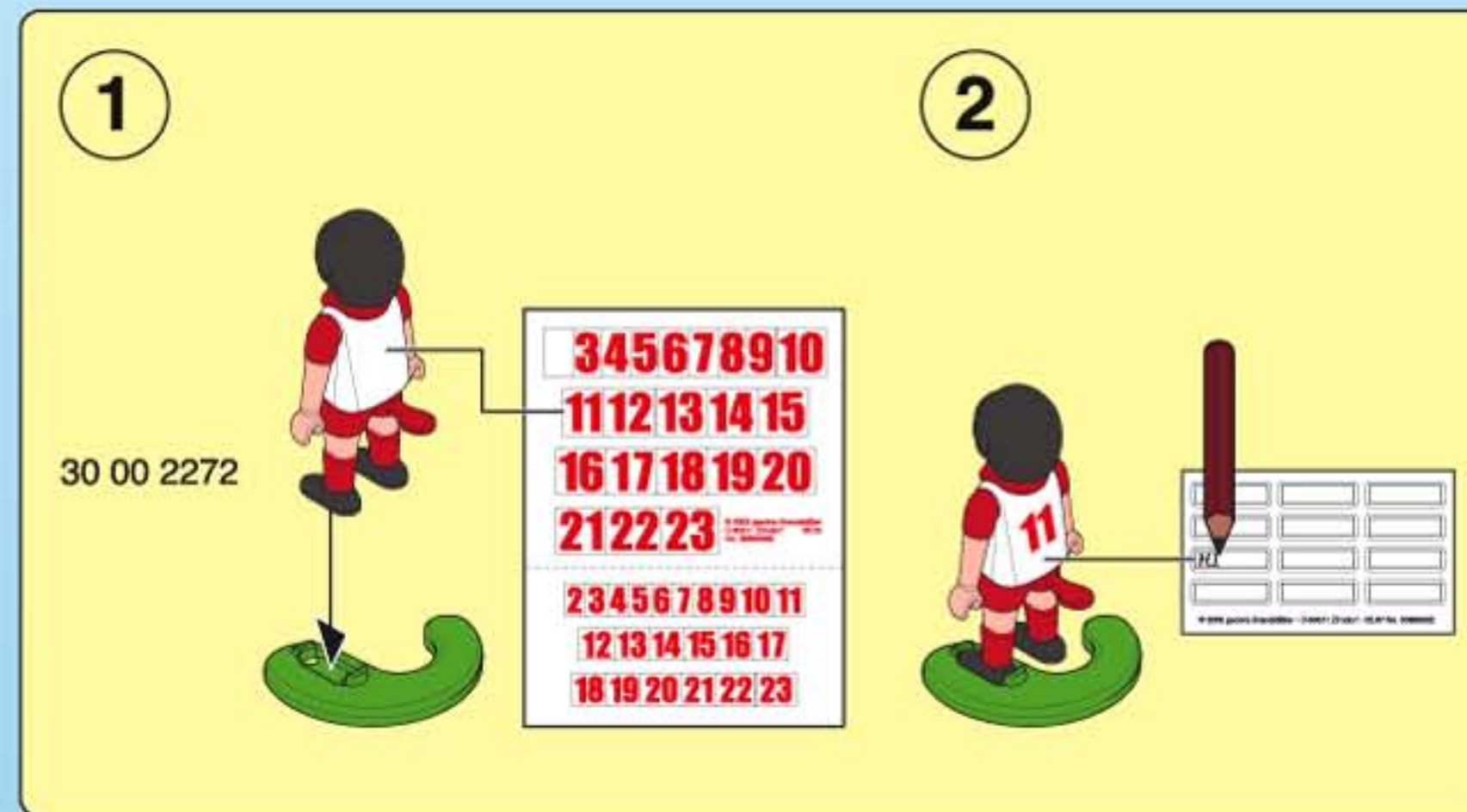
4700

WARNING:
CHOKING HAZARD
Contains a small ball and small parts.
Not for children under 3 years.

Ne concerne que les USA

Wichtige Unterlagen, bitte sorgfältig aufbewahren!
Important documents keep carefully!
Documents importants conservez avec soin!





D A CH L WARNING!
Nicht auf Augen oder Gesicht zielen.

USA GB CDN M WARNING!
Do not aim at eyes or face.

F CDN B L CH ATTENTION!
Ne pas viser les yeux ou le visage

E MEX | ADVERTENCIA!
No se ha de apuntar a los ojos ni a la cara.

NL B WAARSCHUWING!
Niet op ogen of gezicht richten.

I CH ATTENZIONE!
Non mirare agli occhi o al viso.

P AVISO!
Não apontar para os olhos ou face.

DK ADVARSEL!
Sigt ikke mod øjne eller ansigt.

N ADVARSEL!
Sikt ikke på ansikt eller øyne.

S FIN VARNING!
Sikta ej mot ögonen eller ansiktet.

FIN VAROITUS!
Älä tähtää päin silmiä tai kasvoja.

H FIGYELEM!
Óvd a szemeidet és az arcod!

CZ VAROVÁNÍ!
Nemířte na oči nebo na obličej!

EST HOIATUS!
Ära sihi silmadesse ega näkku.

LV BRIDINĀJUMS!
Nevērst pret acīm vai seju.

LT DĖMESIO!
Netaikyti į akis arba veidą.

SLO OPOZORILO!
Ne merite v oči ali obraz.

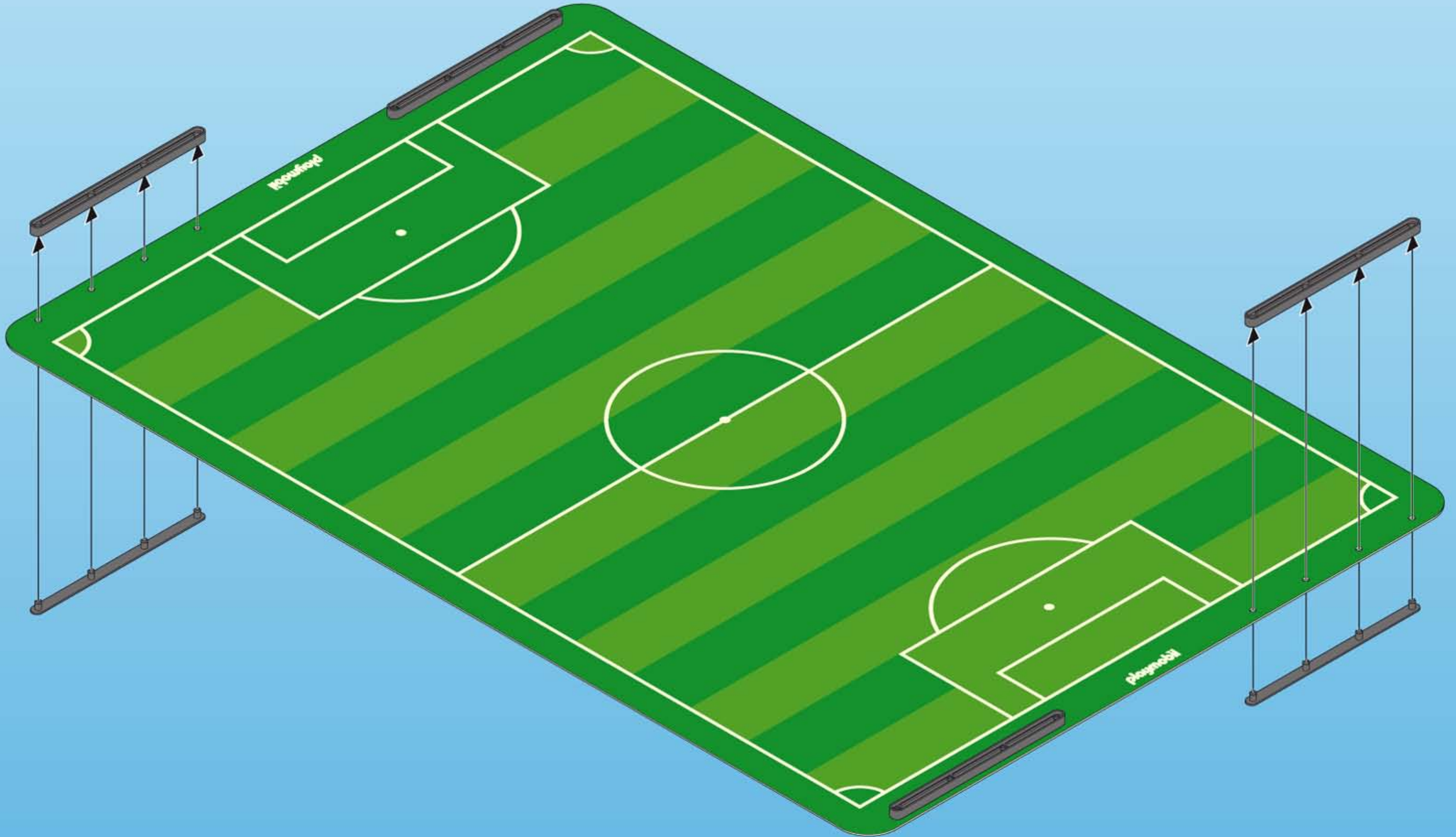
SK UPOZORNENIE!
Nemierť do očí alebo do tváre.

PL UWAGA!
Nie celować w oczy i twarz.

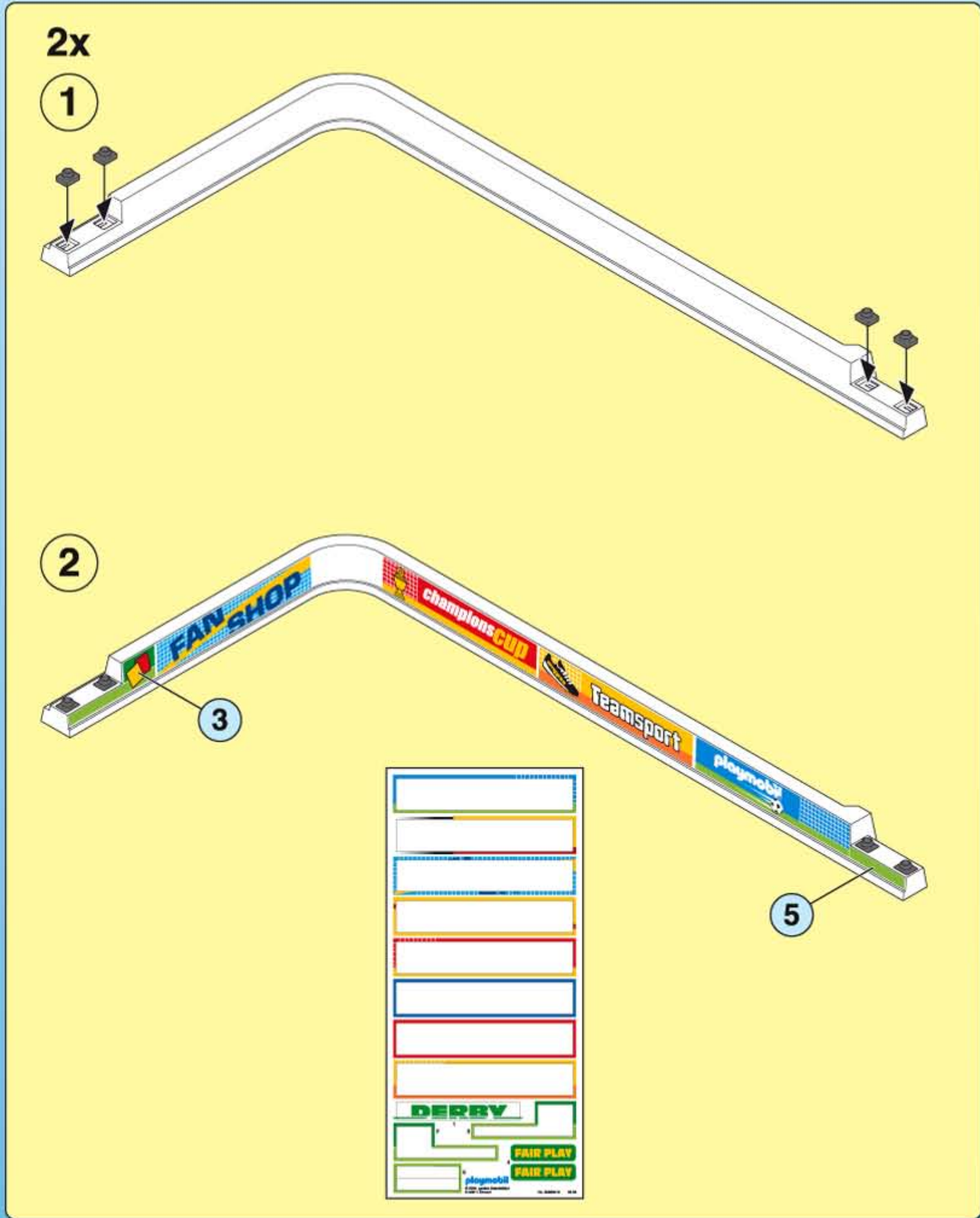
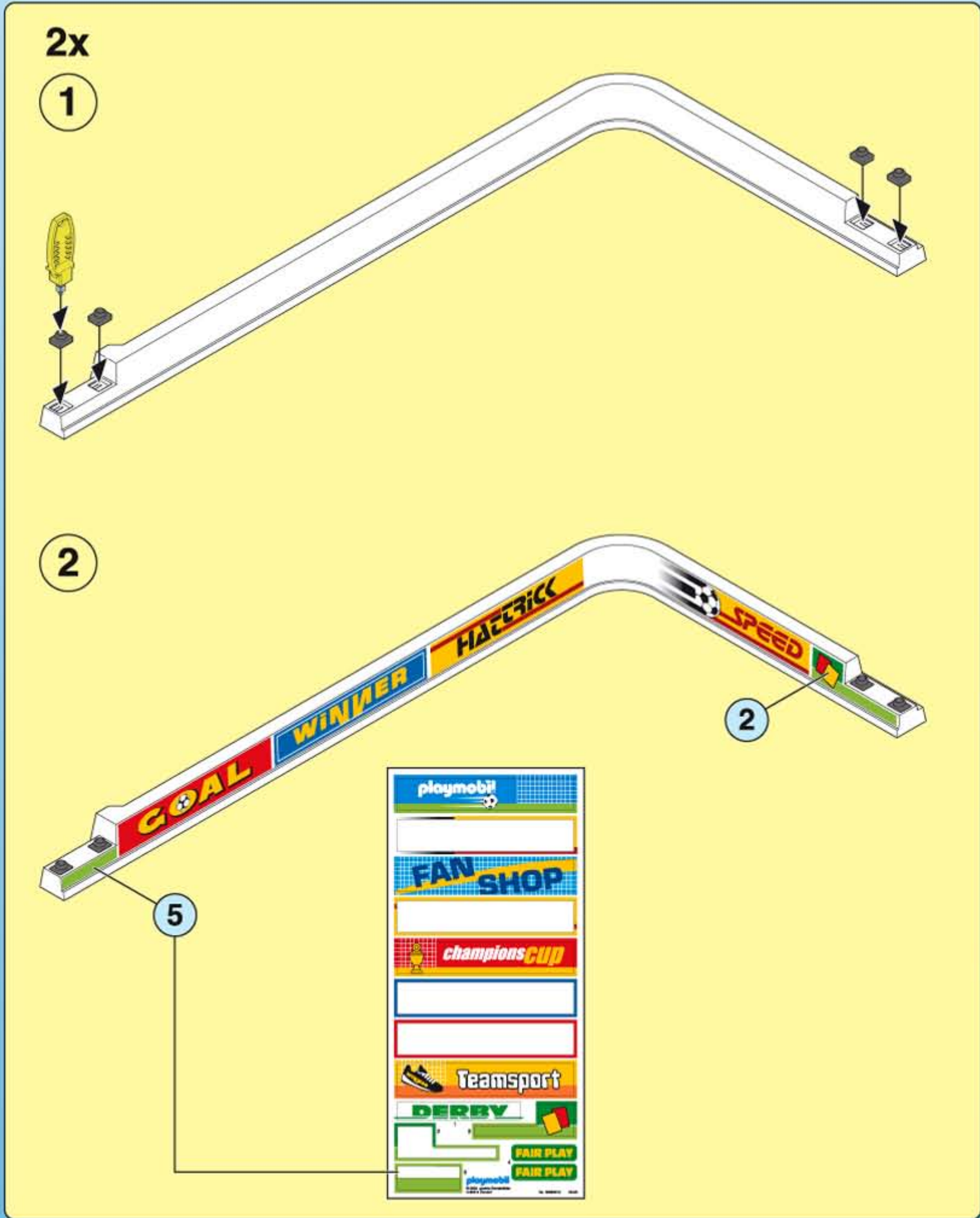
TR CY UYARI!
Göze veya yüze doğru tutmayınız.

GR CY ΠΡΟΣΟΧΗ!
Μη σκοπεύετε τα μάτια ή το πρόσωπο.

1



2



3

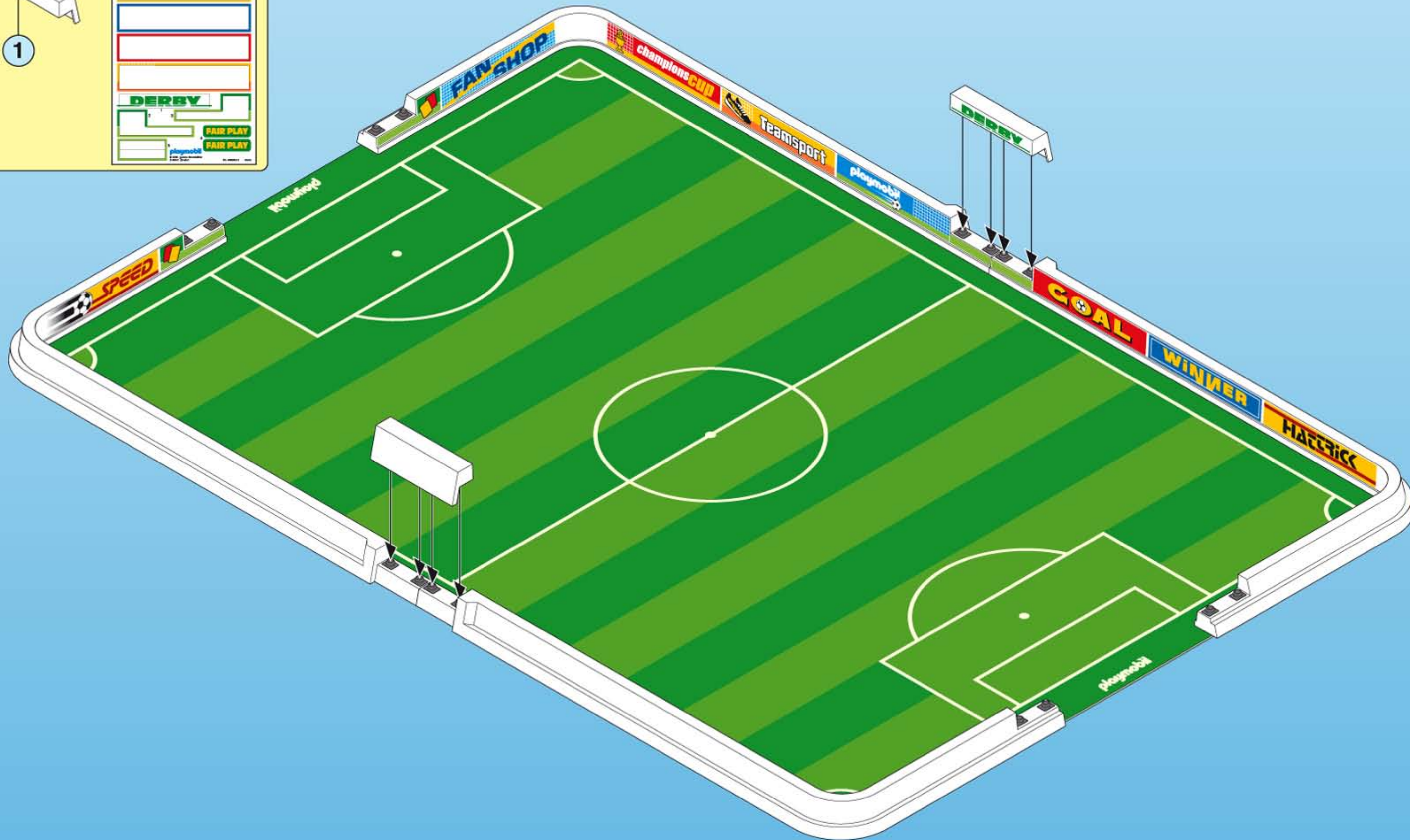
2x

1

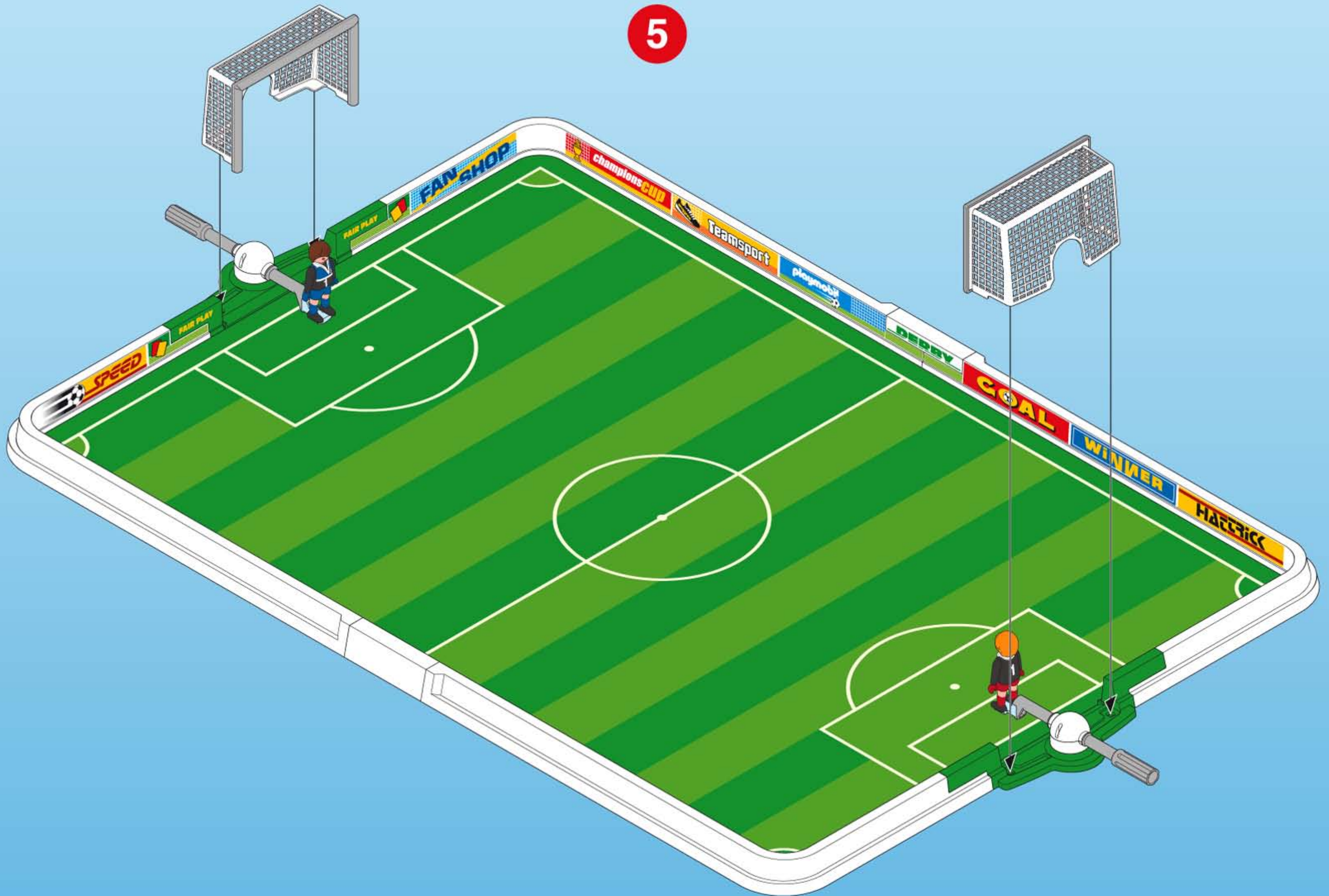
DERBY

FAIR PLAY

FAIR PLAY



5





2x 30 88 3012



30 00 2292



30 00 2282



2x 30 09 6610



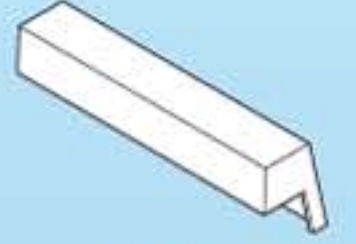
16x 30 20 0200



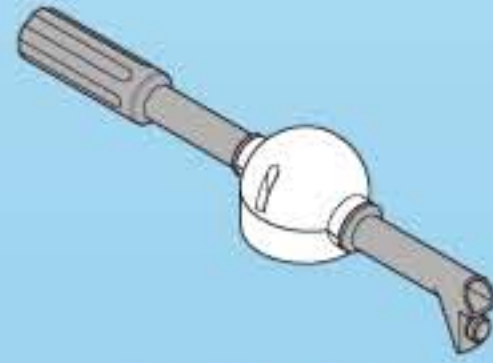
30 66 7350



2x 30 26 3400



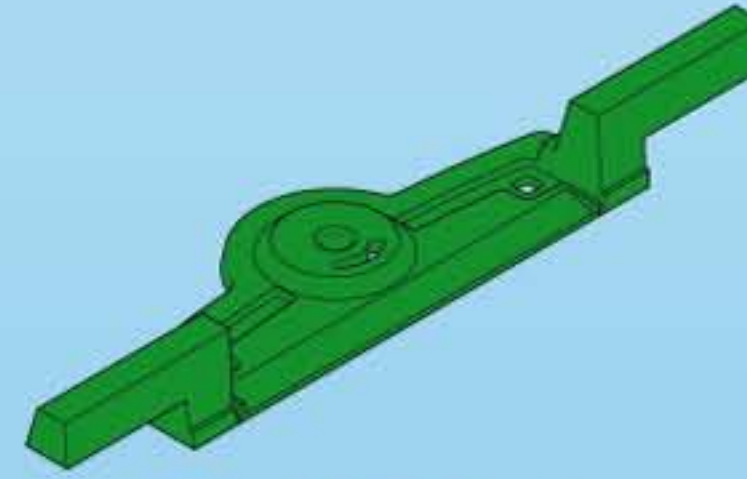
2x 30 26 3440



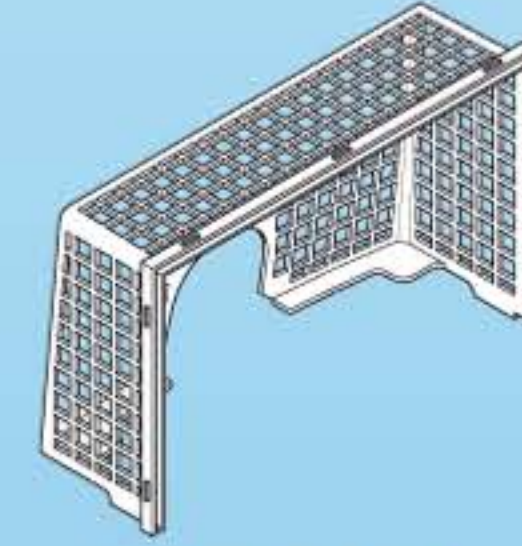
2x 30 67 1290



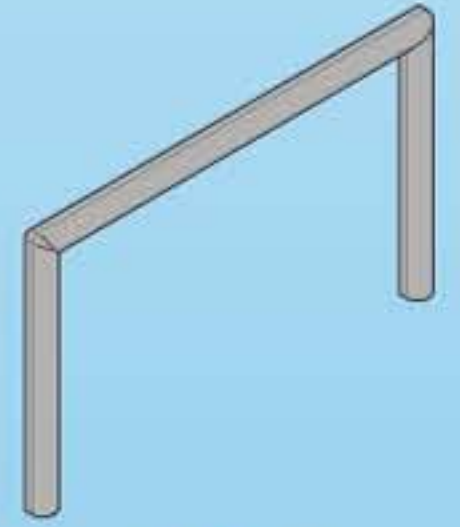
4x 30 61 3160



2x 30 26 3430



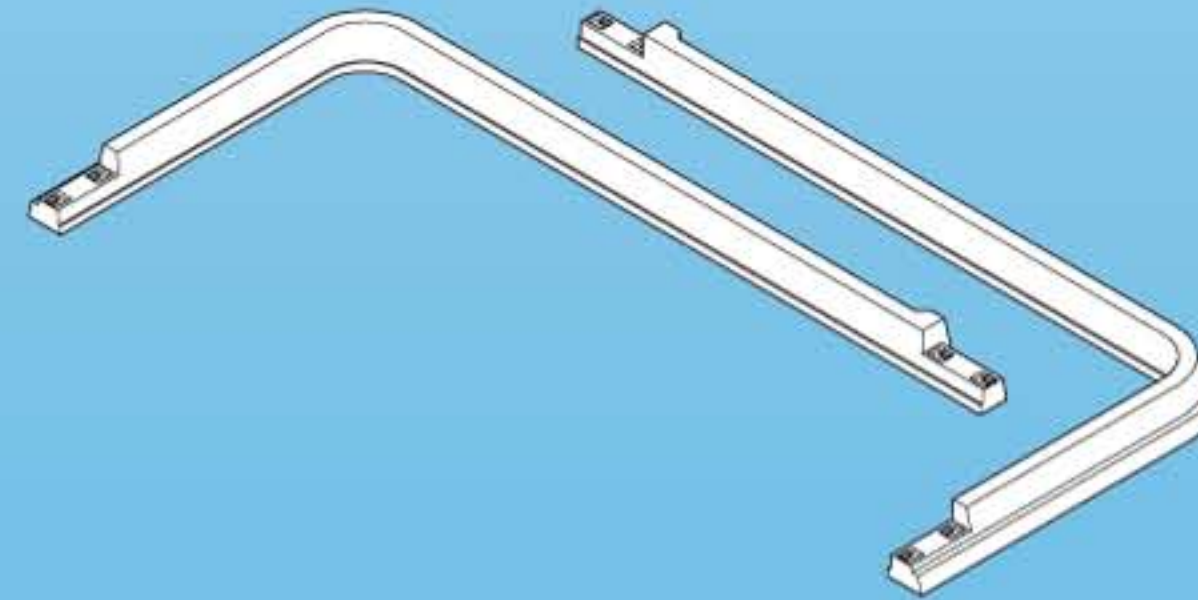
2x 30 26 3410



2x 30 26 3420



30 65 0002



2x 30 51 3950

Serviceadressen finden Sie in allen Playmobil-Prospekten

Addresses of Customer Service Departments are shown in all Playmobil catalogues

L'adresse du service consommateurs est indiquée dans tous les catalogues Playmobil

Troverete gli indirizzi dei centri di assistenza in tutti i cataloghi Playmobil

Las Direcciones de los Departamentos de Servicio al Consumidor se encuentran en todos los catálogos Playmobil

Η διεύθυνση του Γραφείου Εξυπηρέτησης Πελατών είναι καταχωρημένη σε όλους τους καταλόγους Playmobil

pronounce: play-mö-bēil