

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



LIGNES D'ATTAQUE



RÈGLE DU JEU

Ce jeu reproduit fidèlement la plupart des phases de jeu d'un vrai match de football.

A vous de construire une stratégie d'attaques et de passes pour aider votre équipe à marquer !

LE MATÉRIEL : • une piste réplique du stade "BONAL" • 11 pions jaunes représentant l'équipe de Sochaux bien sûr ! • 11 pions rouges • 1 ballon • 1 dé à 6 faces • 1 dé à 12 faces.

PRÉPARATION : • placer les pions jaunes sur les cases jaunes • placer les pions rouges sur les cases rouges
• les goals se placent au milieu de la ligne de défense des buts (cases 1/2) • le ballon est placé dans le rond central.

COUP D'ENVOI : • jeter le dé à 6 faces. Impair : les rouges commencent. Pair : les jaunes commencent.
• l'avant centre de l'équipe qui commence place son pion sur le ballon (case centrale).

LA PARTIE COMMENCE. À PARTIR DE CET INSTANT, LES JOUEURS JOUENT À TOUR DE RÔLE. CHAQUE JEU SE DIVISE EN 2 PHASES :
• UNE PHASE STRATÉGIQUE • UNE PHASE "TIR".

1 - PHASE STRATÉGIQUE

Le joueur jette les deux dés et il additionne les points obtenus. Il dispose de ce capital de points pour :

- déplacer ses joueurs en créant une stratégie d'attaque
- attraper le ballon
- passer le ballon.

DÉPLACEMENT DES JOUEURS

Les joueurs peuvent avancer, reculer, changer autant de fois de direction qu'ils le désirent, en long, en large et en diagonale, tout est permis ! Sauf de passer par dessus un autre joueur. Le joueur qui a le ballon ne peut pas se déplacer de plus de 6 cases en gardant le ballon. Au terme de ces 6 cases, il doit s'arrêter et passer le ballon si cela est possible, ou s'arrêter et déplacer d'autres joueurs jusqu'à épuisement du capital points.

ATTRAPER LE BALLON

Pour prendre le ballon, il faut passer sur la case où se trouve le ballon ou sur un joueur de son équipe qui le possède (c'est le seul cas où l'on peut passer sur un joueur).

PASSER LE BALLON

Pendant la phase stratégique, un joueur peut s'arrêter et passer le ballon à un de ses coéquipiers mieux placé. Le nombre de points nécessaire pour déplacer le ballon vient en décompte du crédit de points. Le joueur qui récupère le ballon peut alors repartir avec (pas plus de 6 cases) ou le passer à nouveau (le "une deux" est possible).

Si un joueur adverse se trouve sur la trajectoire d'une passe, il faut "lober", c'est-à-dire retirer 2 points de son solde de points.

2 - PHASE DE TIR

Une fois que l'équipe qui joue a utilisé son capital-points pour le déplacement des joueurs, elle doit tirer. Elle jette alors le dé à 12 faces.

Si le joueur qui a le ballon est en position pour tirer au but, il tente le but. Il marque s'il fait un nombre de points égal ou supérieur au nombre de cases le séparant du but. Mais attention, le gardien de but peut intercepter. (Voir "gardien de but"). S'il ne peut l'atteindre, il peut tenter de passer le ballon à ses équipiers.

2 CAS DE FIGURE :

ATTENTION, dans cette phase, les joueurs ne se déplacent pas. Ils changent la trajectoire du ballon.

IMPORTANT : le lob est interdit pendant la phase de tir.

1^{er} CAS : Il a des équipiers à proximité, il passe alors, en décomptant les points, le ballon, de joueur en joueur. Le dernier joueur qui reçoit le ballon shoote alors du nombre de points qui reste en solde.

2^e CAS : Après toutes les passes, le ballon s'arrête exactement sur un équipier, celui-ci rejette le dé à 12 faces et recommence la phase de tir.

GARDIEN DE BUT

- Le gardien de but n'a pas le droit de sortir de la surface de réparation.
- Il bloque le ballon s'il se trouve sur sa trajectoire.
- S'il se trouve sur sa ligne de fond (rouge ou jaune) au moment où un joueur adverse tire au but, il peut tenter de bloquer. Pour cela, il jette le dé à 6 faces.

S'il fait un chiffre pair, il bloque le tir si le ballon est entré par l'une des cases situées à gauche du point central de la ligne de fond. S'il fait un chiffre impair, il bloque le tir si le ballon est entré par l'une des cases situées à droite du point central de la ligne de fond. S'il fait 1 ou 2, il bloque le tir si le ballon est entré par le point central.

Pénalty. Le goal jette le dé à 6 faces. Il intercepte le ballon s'il fait l'un des 2 chiffres correspondant à la case par où le ballon est entré.

REMISE EN JEU

S'il y a but : tous les joueurs se replacent sur leur position de début de match, la partie reprend.

Si le goal intercepte : il jette les 2 dés pour relancer la partie et dégage de n'importe quelle case de la surface de réparation. Mais attention ! Il devra absolument regagner sa ligne de défense s'il veut pouvoir tenter d'intercepter un but.

PÉNALTY

Si 2 joueurs adverses se retrouvent côte à côte dans la surface de réparation, il faut jeter le dé à 6 faces pour déterminer s'il y a faute ou non.

- Pair : pas de faute, la partie continue.

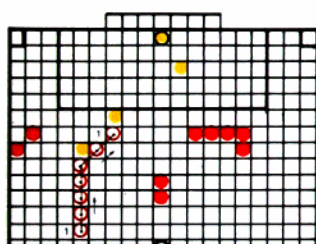
- Impair : faute, l'attaquant le plus proche du ballon se rend au point de pénalty et tire.

S'il fait 5 ou 3, le ballon entre dans le but par la case marquée 5/3 ; s'il fait 1 ou 2, le ballon entre dans le but par la case marquée 1/2 ; s'il fait 4 ou 6, le ballon entre dans le but par la case marquée 4/6.

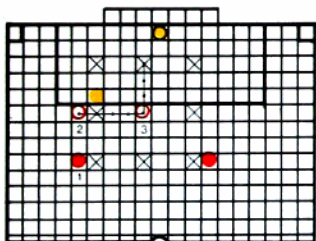
SORTIE ET CORNER

Comme dans les vraies règles, le joueur adverse le plus proche du ballon se place au point de sortie et entame de ce point une nouvelle phase stratégique.

EXEMPLE 1

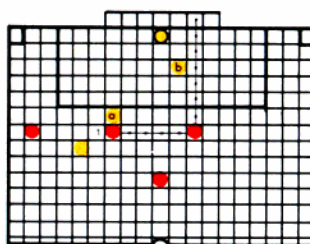


Déplacement stratégique de 12 points (sans passe) :
- le joueur 1 qui a le ballon ne se déplace pas de plus de 6 cases,
- les autres se placent dans des axes permettant les passes de tir.

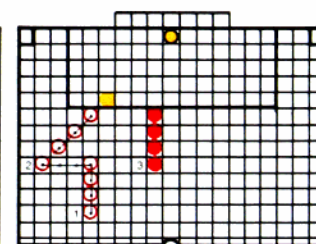


TIR
Exemple d'un but marqué par passe (crédit tir de 12 points).
(suite de l'exemple 1).
N.B. : les défenseurs a et b empêchent l'attaquant 1 de tirer directement.

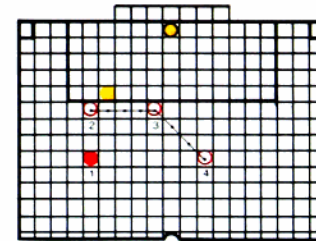
EXEMPLE 2



Déplacement stratégique de 12 points, avec passe.
L'attaquant 1 se déplace de 3 cases avec le ballon. Le ballon se déplace de 3 cases jusqu'à l'attaquant 2.
L'attaquant 2 se déplace de 3 cases avec le ballon. L'attaquant 3 se déplace de 3 cases pour se mettre en position de relais.



TIR
Dé : 7 points.
Exemple de tir avorté. Le joueur 3 qui reçoit le ballon du joueur 2 a le choix de l'envoyer sur toutes les cases marquées d'une croix.



Dé : 7 points.
Même exemple.
Le joueur 3 qui reçoit le ballon du joueur 2 dévie sur le joueur 4. Le ballon s'arrête sur celui-ci. Le joueur 4 recommence alors une phase tir en jetant le dé de 12.

"Jeu conçu spécialement pour les sociétés Automobiles PEUGEOT et CRÉDIPAR par la société TEMPO".