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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Coupe du Monde

Considéré comme le sport roi du XXème siècle, le football est né en Angleterre en 1864, avec la fondation de la "Football Association". Quarante ans plus tard, fut créée, à Paris, la Fédération Internationale de Football Athlétique (FIFA), chargée d'organiser les tournois internationaux. En 2006, la FIFA comptait 146 pays affiliés, avec 300.000 clubs dont presque 200.000 en Europe. À cette période, on estimait qu'il existait environ 600.000 équipes dans le monde alignant près de 16 millions de joueurs.
Ce jeu de la collection ***Ludens Planet*** a été créé à l'occasion de la coupe du monde de 2006, en Allemagne.

Le jeu

- C'est un jeu d'affrontement stratégique avec dés pour 2 joueurs.
- On utilise un plateau de 392 points (192 foncés et 200 clairs), 11 pièces bleues et 11 jaunes, 1 ballon, 1 dé à 6 faces pour chaque joueur et un dé à 12 faces que les joueurs partagent.

Objectif

Marquer le plus grand nombre de buts.

Début de la partie

- Déterminer si la partie sera disputée en nombre de buts ou en temps. Par exemple, gagne celui qui fera le premier 5 buts ou celui qui fera le plus de buts en 20 minutes.
- Chaque joueur choisit une couleur et une moitié de terrain.
- On choisit celui qui commence en lançant le dé à 6 faces. Celui qui obtient le plus petit numéro positionne en premier ses pièces, ayant ainsi le désavantage de montrer sa stratégie de placement. Par la suite, celui qui prend un but place ses pièces en premier.
- En début de partie ou après chaque but, le ballon est placé au centre du terrain.
- Les joueurs organisent leur équipe comme bon leur semble, mais en respectant certaines règles :

- Chaque joueur positionne ses pièces dans sa moitié de terrain et uniquement sur les points foncés,
- Aucune pièce ne peut être placée sur la ligne blanche qui sépare le terrain en deux.
- Le gardien de but doit être placé sur le gros point devant le but,
- Celui qui engage le ballon place une de ses pièces sur le cercle de milieu de terrain (fig.01) de manière à pouvoir l'atteindre lors du premier lancé de dé.

fig.01

Mouvements

- Chacun leur tour, les joueurs lancent les deux types de dé dans l'ordre suivant :
- En premier, le dé à **6 faces** qui sert à déplacer **une ou plusieurs pièces**,
- En second, le dé à **12 faces** qui sert à déplacer le ballon. Évidemment, le joueur ne peut lancer ce dé que s'il est en possession du ballon (voir **Possession du ballon et tire**)

Les pièces

- Le résultat du dé à 6 faces permet de déplacer une ou plusieurs pièces. L'ensemble du résultat du dé doit être utilisé.
Par exemple dans la (fig.02a), le joueur bleu obtient 4. Il déplace une pièce d'1 point et une autre pièce de 3 points.
- Les pièces se déplacent uniquement sur les points foncés et peuvent avancer ou reculer en zigzag comme elles le souhaitent.
- Les pièces ne peuvent pas passer par-dessus les points clairs ni passer par-dessus d'autres pièces, quelle que soit leur couleur.
- Le gardien de but peut se déplacer directement sur les points foncés les plus proches de son point initial et est autorisé à se déplacer et à tirer sur l'ensemble du terrain.

fig.02a

Le ballon

- Le résultat du dé à 12 faces permet de déplacer le ballon. L'ensemble du résultat du dé doit être utilisé.
Par exemple dans la (fig.02b), le joueur bleu, après avoir déplacé ses pièces, lance le dé à 12 faces. Il obtient 5 et déplace le ballon de 5 points clairs.
- Le ballon se déplace uniquement sur les points clairs (en forme de ballon).
- Le ballon ne peut pas passer par-dessus un point foncé.

fig.02b

Possession du ballon et tire

- Le ballon peut être tiré lorsque celui-ci se trouve dans l'aire de possession d'une pièce, c'est à dire les 4 points clairs qui entourent la pièce (fig.03). Le ballon peut alors suivre 8 directions différentes et également tourner autour d'une pièce. Cependant, le ballon ne peut pas passer plus d'une fois par le même point autour d'une pièce.
- Le ballon peut changer de direction, au cours d'une pase, lorsqu'il entre dans l'aire de possession d'une autre pièce de la même couleur.
Par exemple, dans la (fig.04), le joueur bleu obtient 7 pour tirer le ballon. La première pièce envoie le ballon avec 3 points, vers une seconde pièce. Cette dernière renvoie le ballon avec 2 points vers une troisième pièce qui garde la possession du ballon en le faisant tourner autour d'elle avec 2 points, totalisant ainsi 7 points.

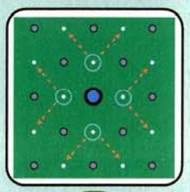

fig.03

fig.04

Duel de possession du ballon

- Si le ballon se trouve dans l'aire de possession de deux pièces de couleur différentes, les joueurs devront déterminer qui pourra garder la possession du ballon. Pour cela, chacun des deux joueurs lance son dé à 6 faces et celui qui obtient le plus grand nombre garde la possession du ballon. S'il y a égalité, les joueurs relancent les dés.
- À l'issu de chaque duel, le gagnant doit obligatoirement tirer le ballon avec le dé à 12 faces. Ainsi, il est possible, dans un même tour de tirer plusieurs fois le ballon.

Par exemple dans la (fig.05a), le joueur bleu est en possession du ballon et doit le tirer en utilisant le dé à 12 faces. Il obtient 3 et envoie le ballon sur un point disputé par 2 pièces de couleur différentes. Il y a donc duel et les deux joueurs lancent chacun leur dé à 6 faces. Le joueur jaune obtient 2 et le joueur bleu 5. Le joueur bleu gagne le duel et obtient le droit de lancer le dé à 12 faces. Il obtient 4 et envoie le ballon en direction de deux pièces de couleur différentes où sera disputé un nouveau duel.

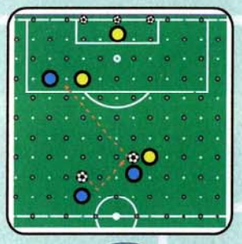

fig.05a

Défense du gardien de but et Buuuuuut !!!

- Pour marquer un but, il suffit d'envoyer le ballon sur l'un des 3 ballons dessinés sur la ligne de but. Le résultat du dé à 12 faces peut être supérieur ou égal au nombre de points nécessaires pour que le ballon atteigne la ligne de but.
- Cependant, si au moment du but, le gardien se trouve sur son point initial, le joueur du gardien peut tenter une défense. Pour cela, il lance le dé à 6 faces. S'il obtient **1 ou 6**, il réussit la défense du but et peut, ensuite, placer le ballon où il le souhaite dans sa moitié terrain, puis il passe son tour. S'il obtient un autre résultat que 1 ou 6, c'est ***Buuuuuut !!!***

Par exemple dans la (fig.05b), le joueur bleu remporte le duel et obtient 9 avec le dé à 12 faces. Il tire au but, mais comme le gardien se trouve sur son point initial, le joueur jaune peut tenter la défense en lançant son dé à 6 faces. Il obtient 1 et réussit la défense. Ensuite, il place le ballon sur un point qui ne peut être atteint par une pièce bleue car la plus proche se trouve à plus de 6 points, tandis que la jaune peut l'atteindre en 4 points. C'est maintenant au joueur bleu de jouer.

fig.05b

Ludens Planet
Découvrez la planète des jeux sur le site
www.ludensplanet.com