

***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**



Le résultat de chaque lancer est reporté sur la feuille de match qui sert à suivre l'évolution de la rencontre.

En cas d'égalité à l'issue des 2 mi-temps, une phase de prolongation est jouée, les joueurs ont 2 lancers supplémentaires pour se départager. S'ils sont toujours à égalité, ils disputeront une phase de "pénalités". Cette phase se joue à l'aide du dé vert. Chaque joueur a droit à 5 lancers. On lance une seule fois le dé par tentative.

Si, à l'issue de la phase "pénalités", les joueurs sont encore à égalité, ils continuent à jouer avec le dé vert jusqu'à ce que l'un d'eux ait marqué un coup de pied de plus que l'autre.

Règle optionnelle : lors de la phase "pénalités", on peut utiliser le dé Défense chaque fois qu'un coup de pied passe.

Si les faces Avertissement ou Points validés sortent, les points sont confirmés.

#### Pour jouer à plus de deux :

Il est possible de jouer par équipe. Les équipiers jouent alors à tour de rôle.

#### Cas particuliers :

A) Les avertissements s'annulent lorsque les joueurs ont tous les deux un carton rouge dans le même tour. Chaque joueur conserve alors un carton jaune.

B) Si le joueur écope d'un 3<sup>e</sup> avertissement avant d'avoir été suspendu, cet avertissement ne compte pas.

C) Si à la fin de la prolongation l'un des joueurs a un carton rouge, il est sans effet lors de la phase "pénalités".

Que le meilleur gagne !

**TOMY**  
**Allo TOMY SAV**

Pour plus d'informations en France, veuillez contacter :  
Chemin de la Planche Bréole - 01210 FERNEY-VOLTAIRE

**N° Indigo 0 820 0 13 013**

**Fax. 04 50 40 95 72**



Modèle déposé - un jeu de Michel Bouchet - ref. 7144



## Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 et plus.

#### Matériel :

1 stadium (piste de dés) - 3 dés Action (bleu) - 1 dé Entre les poteaux (vert) - 1 dé Bonus (blanc) - 1 dé Défense (rouge) - 1 bloc de feuilles de match - 4 cartons jaunes - 2 cartons rouges - 1 bloc de fiches de tournoi - 1 règle du jeu

#### But du jeu :

Être le premier joueur à remporter deux matchs.

#### Déroulement du jeu :

Une partie se déroule en 2 ou 3 matchs : un match aller, un match retour et un match d'appui en cas d'égalité. Un match se joue en 2 mi-temps.

À chaque mi-temps les joueurs ont droit à tour de rôle à 6 lancers de dés Action (bleu).

Un joueur a droit à 3 tentatives par lancer de dés.

Pour marquer des points, les joueurs doivent essayer de réaliser une combinaison à l'aide des dés Action bleu (voir le tableau pages intérieures).

Le joueur qui débute le match les lance une première fois.

A) S'il n'est pas satisfait du résultat, il peut lancer à nouveau 1, 2 ou 3 dés. De même une 3<sup>e</sup> fois. À l'issue des 3 tentatives, son tour prend fin.

B) S'il marque, son adversaire peut tenter de le contrer par un lancer unique du dé Défense (rouge)\* :

- soit les points marqués sont annulés (les contres annulent les points marqués par drop ou pénalité, les plaquages annulent les points marqués par essai),
- soit ils sont validés,
- soit ils sont validés et le défenseur prend un avertissement.

\* sauf sur une pénalité face aux poteaux

Les combinaisons	Résultat	Commentaire	Défense
Essai 	+  = 7 pts +  = 5 pts	= pts x 2 = 0 pts	 "Plaquage" Essai annulé
Essai 	5 points +  = 7 pts	Le défenseur est le joueur qui lance le dé Défense.	 "Contre" Drop ou Pénalité annulés
Drop 	3 points		 Points validés
Drop 			 Points validés Le défenseur prend un avertissement
Pénalité 			 Points validés Le défenseur prend un avertissement
Pénalité face aux poteaux 	Lancer le dé vert = 3 pts     = 0 pts	Quel que soit le résultat du dé vert, le tour du joueur prend fin.	Pas de défense possible.

Les avertissements : on peut recevoir des avertissements de deux façons :

A) lorsque 2 cartons au moins apparaissent lors d'une même tentative.

B) lorsqu'apparaît la face Avertissement sur le dé Défense.

Pendant le tour où il est suspendu, un joueur ne peut ni contrer ni plaquer un adversaire.

Avertissement	Résultat	Conséquence	Commentaire
TOUTES FACES	1 fois = 1 carton jaune 2 fois = 1 carton rouge	Carton jaune : il ne se passe rien. Carton rouge : le tour suivant est annulé.	Le carton rouge annule seulement le tour suivant du joueur et non celui en cours.



# Feuille de match

		Match aller		Match retour		Match d'appui	
1ère mi-temps	Lancer	Joueur A	Joueur B	Joueur A	Joueur B	Joueur A	Joueur B
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
Score à la mi-temps							

2ème mi-temps	Lancer	Joueur A	Joueur B	Joueur A	Joueur B	Joueur A	Joueur B
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
Score à la fin du temps réglementaire							

Prolongation	Lancer	Joueur A	Joueur B	Joueur A	Joueur B	Joueur A	Joueur B
	1						
	2						
Score à la fin de la prolongation							

Pénalités	Lancer	Joueur A	Joueur B	Joueur A	Joueur B	Joueur A	Joueur B
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
Score							



# Fiche Tournoi

Quart de finale

.....
.....

Demi-finale

.....
-------

Finale

.....
-------

Vainqueur

.....
-------

.....
.....

.....
-------

.....
.....

.....
-------

.....
.....

.....
-------

