

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





Un jeu de Serge Bouquet

Vente et Démo sur : www.jeux-alveole.com

Présentation

Sok'R est un jeu simple reproduisant l'esprit du Football (2 joueurs à partir de 7 ans et adultes).

Sur un tablier de 9x7, deux équipes de 11 joueurs chacune se disputent un ballon pour marquer des buts. **Il s'agit d'amener un de ses propres pions sur une des trois cases figurant le but adverse pour qu'il puisse recevoir le ballon et tenter de marquer un but.** Chaque joueur dispose d'un crédit de « 5 » par tour de jeu, pour faire ses déplacements et ses passes, chaque déplacement ou passe valant « 1 », « 2 » ou « 3 » selon les circonstances : **voir le tableau du coût de chaque action.** Une partie se joue en deux fois 15 minutes suivies de deux prolongations de 10 minutes s'il y a égalité. Une série de tirs au but (penalties) serait effectuée si l'égalité persiste jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

Variante : le premier qui marque le 3^{ème} but est gagnant.

Mise en place :

- 1) Le joueur qui a gagné le toss (engagement) laisse le choix à l'autre joueur de la couleur de son équipe.
- 2) Chaque joueur dispose dans sa partie de terrain ses 11 pions comme bon lui semble (possibilité d'empiler deux joueurs l'un sur l'autre, mais pas d'empilement de trois). Il n'y a pas de joueur spécialisé en tant que gardien de but. Le ballon est posé sur le point central sur un joueur qui engage.

Déroulement du jeu :

Un pion touché est un pion joué : il est important pour la clarté du jeu de ne pas « reprendre » ses coups.

Le compte doit être annoncé à **haute voix** : un, deux, trois, quatre, cinq.

- 1) Le premier joueur qui a l'engagement dispose d'un crédit de « 5 » (déplacements et passes du ballon) pour tenter de se mettre en position de tirer vers le but de loin ou de près. Il est obligatoire d'épuiser ce crédit de « 5 », à part si un tir est effectué.
- 2) Le second joueur à son tour disposera d'un crédit « 5 » pour tenter de récupérer le ballon (interception) et/ou empêcher le premier joueur d'être en bonne position de tirer vers le but.

Tir vers le but

Quand un des deux joueurs peut tirer vers le but (voir position de tirs), les deux joueurs effectueront un « **CAILLOU-FEUILLE-CISEAUX** » pour voir si le but est

soit marqué, soit arrêté, soit repoussé et dans ce seul cas on recommence (**pas de figure « puits »**).

- les deux joueurs cachent une de leurs mains derrière leur dos et comptent jusqu'à 3,
- à 3, les joueurs sortent simultanément leurs mains en faisant soit un « caillou » (poing fermé), soit une « feuille » (main plate), soit des « ciseaux » (un V avec l'index et le majeur)
- le « caillou » casse les « ciseaux » donc gagne sur les « ciseaux » mais est enveloppé par la « feuille », donc perd face à la « feuille » ; les « ciseaux » coupent la « feuille », donc gagnent sur la « feuille », mais perdent face au « caillou ».

Les résultats sont :

- **Le joueur qui tire gagne** = un but est marqué.
Le ballon est remis en jeu au centre par le joueur qui a encaissé le but et les deux équipes mises en place comme en début de partie.
- **Le joueur qui tire perd** = le tir est arrêté.
Le joueur qui a arrêté le tir prend le ballon et le positionne sur un de ses joueurs présents sur la ligne d'embut et il démarre une nouvelle série de 5 actions : comme un dégagement aux 6 mètres ! L'autre joueur ne repositionne pas ses joueurs à part **qu'il est obligé d'enlever ses joueurs présents sur la ligne de but adverse et l'avant dernière ligne et qu'il les positionne où bon lui semble** (repli).
- **Les deux joueurs sortent de leurs mains la même figure** = le ballon est repoussé donc on recommence jusqu'à ce que le but soit marqué ou le tir arrêté.

Positions de tir

Les tirs de près

pour tenter de marquer un but

coût = 0



Il suffit que le ballon arrive sur un des joueurs attaquants positionnés sur une des trois cases figurant la ligne d'embut (en vert), pour que la tentative de but puisse se faire, même si la dernière passe du ballon est la dernière action du crédit de 5 (rappel il ne peut pas y avoir d'empilement de trois).

Il est interdit de faire trois empilements consécutifs de deux pions de la même couleur, en orthogonal ou en diagonal, partout sur le terrain.

La règle est : maximum de 5 pièces de la même couleur sur trois cases consécutives.

Les tirs de loin

pour tenter de marquer un but

Coût = 2



Les tirs au but de loin ne peuvent s'effectuer que si les cases en face du tireur (orthogonalement) n'ont pas un empilement de deux pièces de la couleur adverse (le tir est donc possible s'il n'y a pas de pièce adverse ou seulement une). La zone de tir de loin est représentée par les trois cases face aux trois cases constituant la zone d'en-but et seulement par ces trois cases (en bleu)

Pour marquer un but à partir de cette position il est impératif que le tireur gagne dès la première fois la partie de «caillou-feuille-ciseaux». S'il y a égalité ou que le tireur perd, le ballon est récupéré par l'adversaire.

Interception

Dès que le porteur du ballon est entouré par quatre côtés, orthogonalement ou en diagonale, par le joueur adverse, celui-ci récupère immédiatement le ballon. Le joueur adverse, celui qui récupère le ballon, le positionne sur un des pions intercepteurs, le plus près de sa propre ligne d'embut, et il joue avec 5 actions de crédit.

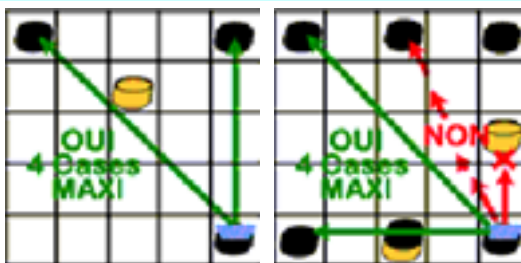
Sur un des bords de plateau il ne faudra que trois pions en orthogonal (deux en diagonal n'est pas suffisant) et seulement deux sur chaque coin du plateau.

Variante pour les débutants : récupération par encerclement de 3 cases en triangle équilatéral seulement.



Les passes – Coût = 1

La passe coûte 1 en orthogonal ou en diagonale mais 4 cases maximum de portée. Une passe au moins est obligatoire sur la série de 5 actions et **celle-ci doit être en profondeur si elle est la seule passe**. Le déplacement avec le ballon est considéré comme une passe.



Si un pion adverse est présent sur la trajectoire, la passe est impossible. Si le pion du passeur se trouve sur un pion adverse présent sur la trajectoire, la passe est possible.

Les Centres à partir de l'aile – Coût = 2

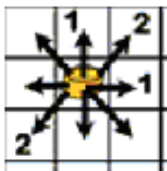
Le centre s'effectue à partir des deux cases extrêmes des deux dernières lignes. Tous les centres arrivent sur une des trois cases centrales figurant le but. Le centre sera effectué seulement bien sûr si le joueur a un pion dans cette surface pour le reprendre et tenter de marquer un but.



C'est le seul moment où la passe est possible avec des joueurs adverses sur la trajectoire et que la trajectoire n'est pas forcément en diagonale pure.

Déplacements avec ou sans ballon : coûts

(orthogonal = perpendiculaire)



Coûts des déplacements :

- Orthogonal Sans ballon = 1
- Orthogonal AVEC ballon = 2
- Diagonal SANS ballon = 2
- Diagonal AVEC ballon = 3

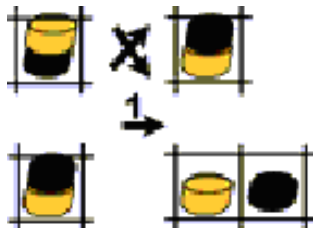


Monter sur un pion adverse ou ami :

- En orthogonal = 2
- En diagonal = 3



Il est interdit de « récupérer » le ballon à partir de dessous.



Passer de dessous à dessus = 1

Ou

Déplacement à partir de dessus

- En orthogonal = 1
- En diagonal = 2

Seul le pion supérieur est actif.

Il est interdit de se déplacer pour se positionner sous un pion adverse ou de franchir une position occupée par un pion adverse en passant par le dessous (pour le franchir en orthogonal par exemple, il faut monter dessus = 2 et redescendre = 1 soit 3 au total). **Seul le pion supérieur est actif et en possibilité de mouvement.**

Coup franc

Si un joueur est pris en défaut de respect d'une règle, s'il avait le ballon, il le perd : le joueur adverse le récupère sur son pion le plus proche du ballon. S'il n'avait pas le ballon, il ne jouera qu'avec un crédit de 3 le coup prochain.

Suggestion jeu de compétition

Utilisation du sablier : voir site internet.