

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



TELEFOOT

Le jeu du football

Règles de base (pour deux personnes)

1) Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente un terrain de football subdivisé en cases carrées disposées en quinquonce. Les signalisations réglementaires au football (lignes, surfaces, etc.) y sont également représentées. Les deux buts, aux extrémités du champ de jeu, sont considérés en dehors de la surface; ils sont subdivisés en trois cases pour permettre le positionnement du gardien de but ($\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{5}{6}$).

Sur les côtés du champ de jeu sont imprimées les cases suivantes:

- a) un tableau de marquage des buts (RETI)
- b) un tableau de marquage du temps (SEGNATEMPO) subdivisé en 20 cases;
- c) 2 tableaux de marquage des points mouvements (PUNTI MOVIMENTO) et des points duels (PUNTI CONTRASTO), utilisés dans les règles de jeu avancées.

2) Les pions

Chaque équipe dispose de 11 pions prédecoupés, que l'on doit placer sur des bases en plastique. Dans la boîte il y a 5 équipes entre lesquelles choisir les deux équipes qui jouent. Les bases en plus servent aux différents marquages sur les tableaux du plateau du jeu. Un autre pion représente le ballon.

3) Préparation du jeu

- a) Chaque joueur lance son dé. Le joueur obtenant le score le plus élevé est en possession de la balle et dispose ses joueurs dans son camp; le gardien de but sur l'une des 3 cases de celui-ci ($\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{5}{6}$), les autres joueurs étant disposés librement dans les cases de leur camp, zone centrale incluse. Durant cette phase de préparation et durant tout le jeu lui-même, le nombre de joueurs occupant une case est illimité.

Le pion balon est placé sur l'un des pion occupant l'une des cases centrales. D'une manière générale, le joueur en possession de la balle se déplace avec elle (voir Ch. passes et duels)

b) cette phase terminée, l'adversaire dispose ses pions selon le même schéma, cases centrales exceptées.

c) une base en plastique est disposée sur le tableau "temps" (SEGNATEMPO)

d) chaque joueur place une base en plastique sur la case 0 du tableau "buts" (RETI).^c

4) Mécanisme du jeu

NOTE: d'une manière générale et tout au cours du jeu, le joueur en possession de la balle est l'attaquant, l'autre le défenseur, indépendamment des faits en cours.

Séquences du jeu.

La succession des différentes phases de jeu doit être strictement respectée à chaque tour de jeu.

Chaque tour de jeu est subdivisé en séquences dont le déroulement est expliqué dans le paragraphes suivants:

- A) phase préliminaire
- B) phase de passe ou tir (voir Ch. 5 et 6)
- C) phase mouvements des attaquants
- D) phase mouvements des défenseurs

Voyons en le déroulement en détail:

A) L'attaquant déplace le pion "temps" d'une case (au premier tour sur la case 1) puis lance son dé. Le résultat obtenu lui indique le nombre de ses joueurs pouvant se déplacer pendant la phase mouvement qui suivra (le défenseur déplace systématiquement un joueur de moins que l'attaquant).

DURANT CETTE PHASE ON VOIT SEULEMENT COMBIEN DE PIONS SE DEPLACENT, MAIS AUCUN PION NE PEUT ETRE DEPLACE.

B) Durant cette phase, l'attaquant peut tirer au but (voir Ch. 6) ou effectuer une passe (voir Ch. 5). Si durant cette phase, le contrôle de la balle passe à l'adversaire, le tour de jeu est terminé et l'on recommence au point A, avec les rôles inversées (l'attaquant devient défenseur et le défenseur attaquant).

C) Si la balle reste en possession de l'attaquant, celui-ci a le droit de déplacer ses pions joueurs selon le résultat obtenu au lancer du dé (phase A). Chaque joueur, y compris celui en possession de la balle, peut être déplacé d'une case dans toutes les directions. Ex.: si le résultat du dé est 5,5 pions peuvent être déplacés; si le résultat est 2,2 pions, etc... Si à la fin des mouvements le joueur en possession de la balle se trouve dans une case occupée par un adversaire on joue un "duel" (voir Ch. 8).

Au cas où l'attaquant perd la balle lors de ce duel, on recommence un nouveau tour de jeu au point A.

D) Le défenseur effectue dès lors ses mouvements de joueurs (résultat du lancer du dé de l'attaquant moins 1). Si à la fin des mouvements du défenseur, un de ses pions se trouve dans la case occupée par l'adversaire en possession de la balle, on joue un duel. Que la balle reste en possession de l'attaquant ou non, ce tour de jeu est terminé et on recommence un nouveau tour au point A.

5) Passes

Pendant la phase B, l'attaquant peut choisir d'effectuer une passe, selon le mode suivant:

- le ballon est déplacé sur un autre pion joueur
- si ce dernier est seul dans sa case (sans pion adverse), la passe est considérée automatiquement comme réussie et le pion pourra se déplacer normalement dans la phase suivante.
- si le pion recevant la passe est dans une case occupée également par un pion adverse, on joue un duel (voir Ch. 8)
- à chaque tour de jeu, on ne peut effectuer qu'une seule passe.
- la distance entre celui qui effectue la passe et celui qui la reçoit, de même que le nombre de pions de sa propre équipe ou de l'adversaire, n'ont aucune influence sur la passe elle-même.
- le gardien de but en possession de la balle est obligé de effectuer une passe.
- un joueur en position de hors-jeu ne peut recevoir une passe. Le hors-jeu est signifié lorsqu'un pion se trouve dans le camp de l'adversaire dans une case se situant entre le dernier pion de l'adversaire et le but. Le gardien de but ne compte pas comme joueur dans cette règle.

6) Le tir au but

Au lieu d'effectuer une passe, l'attaquant peut tenter un tir au but (phase B). Le déroulement en est le suivant:

- l'attaquant lance son dé. Du résultat obtenu il retrace 2 points par case traversée par le ballon et 1 point par défenseur présent dans la case où se trouve le tireur.
- la présence d'un ou plusieurs adversaires sur la trajectoire du tir n'a aucune influence.
- si le solde des points est positif (au minimum 1), le tir est "bien cadré"; dans les cas contraire, il est raté et la balle revient au gardien de but pour un nouveau tour de jeu.

— si le tir est bien cadré, le défenseur tente la parade. Le défenseur choisit alors de placer son gardien de but sur la case de son choix. Il lance le dé; si le résultat est identique à son choix ($\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{5}{6}$) le tir est arrêté; dans le cas contraire, l'attaquant marque un but et déplace sa base de marquage sur le tableau "buts" (RETI). Le défenseur entre en possession de la balle pour un nouveau tour de jeu (phase A à partir de la case centrale).

7) Durée du jeu

Chaque partie se joue en 2 mi-temps de 20 tours de jeu chacune, selon le marquage des tours de jeu sur le tableau "temps" (SEGNA-TEMPO). À la fin de la partie, le joueur ayant marqué le plus de buts est le vainqueur.

8) Les duels

Le duel sert à déterminer quel est le joueur en possession de la balle. Il est à effectuer à la fin des phases B,C,D, si le porteur du ballon se trouve dans une case occupée également par un ou plusieurs joueurs adverses. Chaque joueur lance un dé. Celui qui possède le nombre le plus élevé de joueurs dans cette case, indépendamment de la différence du nombre de joueurs, ajoute 1 point à son résultat. Le joueur ayant le résultat le plus élevé entre en possession de la balle. En cas d'égalité, on recommence le lancer.

9) Le gardien de but

Le gardien de but a une double fonction:

- arrêter les tirs au but de l'attaquant (voir Ch. 6)
- il peut également sortir de son but, le passage de la case de but numérotée à la case voisine comptant 1 point mouvement. En dehors des 3 cases devant le but où il peut "utiliser les mains" et où il compte double, il possède les mêmes caractéristiques que les autres joueurs.
- si le gardien de but ne se trouve pas sur l'une de ses 3 cases de but ($\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{5}{6}$) lors d'un tir réussi, le but est automatiquement accordé à l'attaquant.

REGLES DE JEU AVANCEES

Toutes les règles de base sont valables. Les tableaux "points mouvements" (PUNTI MOVIMENTO) et "points duels" (PUNTI CONTRASTO) sont utilisés en plus.

En début de partie, chaque joueur place un pion de marquage sur chacun des tableaux, sur la case 7. Chaque fois qu'il fait usage de l'un de ses "points mouvements" ou "duels", il déplacera son pion de marquage sur la tablelle correspondante. Chaque joueur connaît dès lors et en permanence son total de "point mouvements" et "duels" disponible.

10) Points mouvements (PUNTI MOVIMENTO)

Ils sont utilisés pour augmenter la vitesse d'un joueur.

— par l'utilisation de 1 point mouvement, un pion joueur peut avancer de 2 cases. On ne peut utiliser qu'un point mouvement par pion joueur.

— l'utilisation des points mouvement est libre. A chaque tour de jeu chaque joueur peut les utiliser comme bon lui semble.

— chaque joueur a 7 points mouvement à sa disposition pour une partie entière.

— si, durant un déplacement double, le joueur en possession de la balle traverse une case dans laquelle se trouve un adversaire, on joue un duel. Si la balle est perdue, le mouvement est terminé et un nouveau tour de jeu recommence. Dans ce cas, le duel se joue à 1 contre 1, indépendamment du nombre de joueurs se trouvant dans la case traversée.

11) Points duels (PUNTI CONTRASTO)

Ils sont utilisés pour augmenter la puissance de ses propres joueurs lors d'un duel.

— pour chaque point duel utilisé, on considère que celui qui l'utilise possède 1 joueur en plus dans la case où se joue le duel.

— le premier à déclarer l'utilisation éventuelle de 1 point duel est toujours l'attaquant qui doit spécifier le nombre de points utilisés. Cette déclaration ne peut plus être modifiée quelle que soit la déclaration du défenseur qui décide en second.

— à la mi-temps, chaque "entraîneur" tente de remotiver son équipe. Il effectue un lancer de dé: le résultat correspond aux points duels "récupérés" pour la seconde mi-temps.

— pour chaque mi-temps, chaque équipe dispose d'un maximum de 7 points duels.

— en cas d'égalité lors d'un duel, chaque joueur relance son dé et reprend en compte les points duels utilisés à la tentative précédente.

