

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 (Saône-et-Loire), 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



Si un (ou plusieurs) défenseur se situe sur la trajectoire de la balle ou dans la même case que le joueur réceptionnaire, la passe vaut 1 point de plus par défenseur (car le risque d'interception la rend plus difficile).

■ Déplacement de la balle pour un tir

Le tir est annoncé par l'équipe attaquante dès qu'elle considère être en position de le faire ou au terme de chaque tour de jeu (3 lancers de dés). Le déplacement de la balle est virtuel, il se fait sur la trajectoire la plus directe du joueur vers le but. Le tireur calcule alors son nombre de "malus" qui rendra l'arrêt du gardien plus ou moins facile.

■ Calcul des malus

Le tireur calcule ses malus en ajoutant 1 malus à chaque fois que l'une des situations suivantes est réalisée :

- Chaque case vide traversée par la balle lors du tir vaut 1 malus.
- Chaque case traversée par la balle et occupée par 1 défenseur vaut 2 malus.
- Chaque case traversée par la balle et occupée par 2 défenseurs vaut 3 malus.
- Un défenseur dans la case du tireur vaut 1 malus.
- Deux défenseurs dans la case du tireur valent 2 malus.

À ces malus s'ajoutent éventuellement ceux des cartes d'opposition aux tirs présentées par le défenseur.

De ces malus se déduisent éventuellement les points attribués par des cartes bonus de tir présentées par l'attaquant. Cette (ces) carte(s) peut (peuvent) être présentée(s) avant ou après celle(s) présentée(s) par le défenseur.

Si le tireur se trouve seul dans une case en bordure de zone, son tir aura de grandes chances d'être réussi; aucun malus ne sera donc affecté à ce tir.

Toujours soucieux de mieux répondre à vos attentes, Poly-Games travaille sans relâche à perfectionner ses jeux et à vous faire découvrir d'autres sports. C'est pourquoi, des mises à jour viennent régulièrement enrichir nos productions quand les instances sportives décident d'appliquer de nouvelles règles. Zone 7 proposera prochainement un kit "arbitrage" qui permettra d'utiliser la silhouette "arbitre" livrée dans votre boîte. Découvrez les mises à jour, les évolutions des jeux et notre lettre d'information sur www.poly-games.com

Pour garantir votre satisfaction, le plus grand soin a été apporté à toutes les phases de fabrication et de conditionnement de ce jeu. Si malgré notre vigilance, ce produit présentait des imperfections, notre responsable qualité se tiendrait à votre écoute sur www.poly-games.com

Zone 7 est un jeu Poly-Games édité par Xanex
148 rue de l'Abrivado - 30132 Caissargues - www.poly-games.com

■ Réussite du tir

C'est le lancer de dé du gardien qui définit si le tir est réussi ou arrêté. L'équipe en défense lance son dé et prend en compte les différents malus du tireur :

- Sans malus, le gardien doit faire 6 pour arrêter le tir.
- Avec 1 malus, le gardien doit faire 5 ou 6 pour arrêter le tir.
- Avec 2 malus, le gardien doit faire 4, 5 ou 6 pour arrêter le tir.
- Avec 3 malus, le gardien doit faire un 3, 4, 5 ou 6 pour arrêter le tir.
- Avec 4 malus, le gardien doit faire un 2, 3, 4, 5 ou 6 pour arrêter le tir.
- Au-delà de 4 malus, le tir est impossible.

Si l'équipe attaquante ne peut pas tirer avant la fin d'un tour de jeu, elle abandonne la balle où elle se trouve et place son joueur dans une case adjacente de son choix. L'équipe en défense passe alors en attaque, prend possession de la balle et place dans cette case le joueur qui lui convient.

Si le but est marqué, le ballon est remis au centre du terrain, l'équipe qui était en attaque passe en défense et vice-versa. La nouvelle équipe attaquante place l'un de ses joueurs près du ballon et ainsi de suite comme au début de la partie. Quand tous les joueurs sont positionnés, l'équipe attaquante lance les dés et la partie reprend.

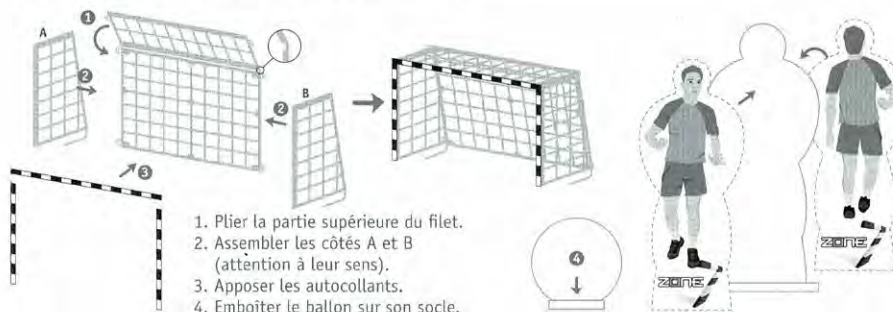
Si le but n'est pas marqué, la balle est posée dans la zone du gardien qui défendait. L'équipe qui attaquait passe en défense, lance 1 dé et effectue ses déplacements de repli. La nouvelle équipe en attaque lance les 2 dés et poursuit la partie en commençant par une passe du gardien à l'un de ses joueurs.

Maintenant, c'est à vous de jouer...

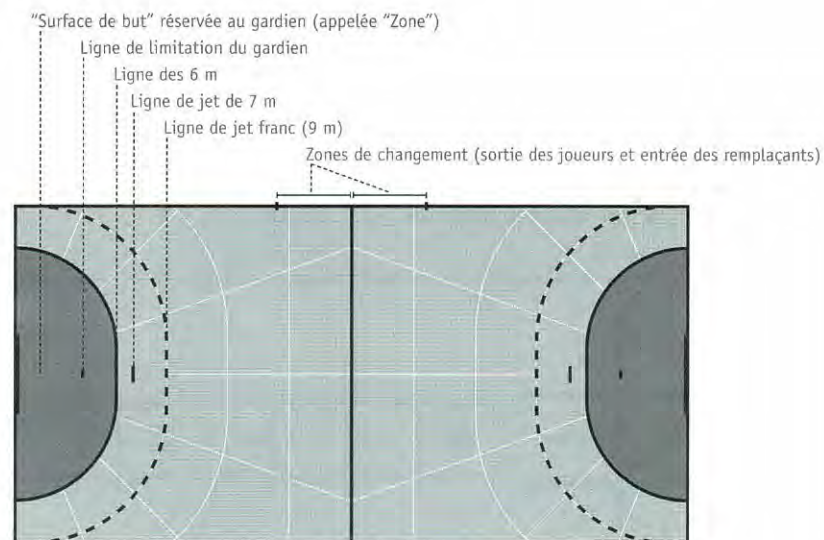


RÈGLES DU JEU

■ Montage des buts et collage des silhouettes



■ Descriptif du terrain



Zone 7 se joue à deux joueurs. Fidèle reflet d'une partie de handball, son objectif est le même : marquer plus de buts que son adversaire.

La durée d'une partie est définie par les joueurs : soit deux mi-temps de durées égales (par exemple deux fois 15 minutes), soit un nombre de buts à atteindre (par exemple le premier qui marque 10 buts remporte la partie).

■ Début du match

Chaque joueur tire 5 cartes pour toute la partie. Elles seront jouées une à une ou plusieurs à la fois. Une carte défaussée ne peut être rejouée. Les cartes non tirées ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Chaque joueur lance un dé. Celui qui réalise le meilleur score effectuera l'engagement et deviendra la première équipe attaquante.

■ Placement des pions sur le terrain

1. Chaque équipe place son gardien dans son but.
2. L'équipe attaquante positionne le ballon au centre du terrain et un premier joueur à ses côtés, dans son camp.
3. Puis c'est au tour de l'autre équipe de placer un de ses joueurs dans sa partie de terrain et ainsi de suite jusqu'à ce que les douze joueurs de champ soient positionnés. Bien sûr, seul le gardien est autorisé à se trouver dans la zone. Pour rendre la partie plus réaliste, l'arbitre peut être placé en bord de terrain.

Important:

- Lors de l'engagement, tous les joueurs doivent être positionnés dans leur camp respectif.
- À toutes les étapes de la partie, chaque case peut recevoir au maximum 2 joueurs d'une même équipe **ET** 1 joueur de l'équipe adverse **ET** le ballon.

■ Tour de jeu

Un tour de jeu est composé au maximum

de trois coups d'attaque (3 lancés de dés pour l'attaquant) alternés avec trois coups de défense (3 lancés de dé pour la défense). Ce tour de jeu doit permettre à l'équipe attaquante de positionner ses joueurs au mieux pour tenter un tir au but.

■ Principe de déplacement

L'équipe en attaque lance toujours les 2 dés. L'équipe en défense n'en lance qu'un (puisque'elle ne possède pas le ballon). Lors de chaque jet de dés, le score du ou des dés détermine le nombre de points de déplacement des joueurs et/ou du ballon.

■ Début de partie

À l'engagement, l'attaquant lance ses dés et affecte le résultat de ceux-ci au déplacement de ses joueurs et/ou du ballon [1 point par case parcourue par un joueur sans ballon, 1 point pour la première case parcourue par un joueur porteur du ballon (cette case correspond aux trois pas successifs autorisés au handball) puis éventuellement 2 points par case parcourue en dribblant]. S'il décide de faire une passe, le ballon ira d'un joueur à l'autre avec le même décompte de points (1 point par case), sauf dans les cas décrits au chapitre "la passe".

Le joueur peut choisir de ne pas utiliser tous ses points de déplacement.

Après ce premier coup d'attaque, c'est au tour du défenseur de jeter un dé et d'affecter le résultat de celui-ci au déplacement de ses joueurs.

Puis c'est de nouveau au tour de l'attaquant de jouer... et ce jusqu'à la fin du tour de jeu (c'est-à-dire 3 lancés de dés maximum ou une tentative de tir au but).

Important:

- Pour tenter un tir l'attaquant dispose d'un tour de jeu (3 lancés de dés) lors d'un engagement OU un tour de jeu pour passer la ligne médiane (le milieu du terrain) lors d'une récupération de la balle dans son camp puis un autre tour de jeu pour aller tirer au but.
- Si une équipe attaquante ne franchit pas la ligne médiane avant la fin d'un tour de jeu (3 lancés de dés), elle abandonne la balle où elle se trouve et place son joueur dans une case adjacente de son choix. L'équipe en défense passe alors en attaque, prend possession de la balle et place dans cette case le joueur qui lui convient.

■ Déplacement des joueurs sans ballon

Les joueurs peuvent se déplacer dans tous les sens en passant d'une case à l'autre, soit par les côtés, soit par les angles (fig. 1). Le déplacement d'une case à une autre vaut 1 point de déplacement.

Les points de déplacement indiquent le nombre de cases qu'un joueur peut parcourir. Ils peuvent être partagés pour déplacer dans le même coup un ou plusieurs joueurs ET/OU le ballon (voir chapitre "la passe").

■ Déplacement d'un joueur avec ballon les trois pas et le dribble

Un joueur peut se déplacer avec la balle et passer de case en case. La première case parcourue avec le ballon vaut 1 point (elle correspond aux trois pas successifs autorisés au handball qui sont un déplacement rapide). Au-delà de cette première case, le joueur doit se déplacer en dribblant. Ce déplacement est plus lent, il exige donc 2 points par case traversée (fig. 2).

Le déplacement du joueur en dribble est plus difficile s'il traverse des cases occupées par des défenseurs. Dans ce cas, on comptera un point de déplacement supplémentaire pour chaque défenseur placé dans une case traversée par cet attaquant. Ainsi, la première case du déplacement (celle des 3 pas) comptera pour 2 points si 1 défenseur y est positionné, ou pour 3 points si 2 défenseurs y sont présents. Pour chacune des cases suivantes, on décomptera 3 points si elle contient 1 défenseur et 4 points si elle en contient 2 (fig. 3).

■ La passe déplacement de la balle sans joueur

La passe se fait d'un joueur vers un autre joueur selon la trajectoire la plus directe. Une passe vaut un point de déplacement par case traversée (fig. 4).

Le nombre indiqué par les dés détermine le nombre de cases maximum que la balle peut parcourir (le joueur peut choisir de ne pas utiliser tous ses points de déplacement).

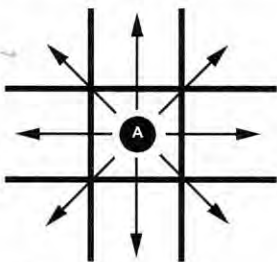


fig. 1: Les joueurs peuvent se déplacer dans tous les sens en passant d'une case à l'autre, soit par les côtés, soit par les angles.

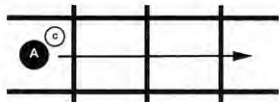


fig. 2: ce déplacement d'un joueur A porteur du ballon C vaut 5 points (1 point pour la première case, puis 2 points pour chacune des deux autres cases).

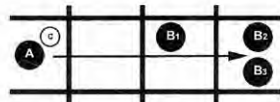


fig. 3: ce déplacement du joueur A et du ballon C vaut 8 points (1 point pour la case des trois pas rapides + 3 points pour la première case en dribble (un défenseur B1) + 4 points pour la seconde case en dribble (deux défenseurs B2 et B3)).

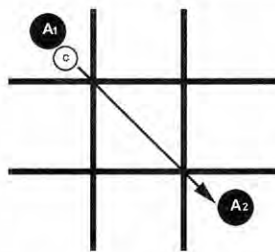


fig. 4: cette passe vaut 2 points de déplacement.

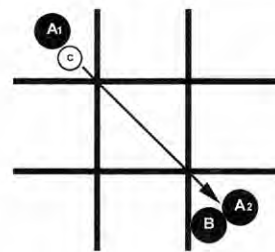


fig. 5a: cette passe du joueur A1 vaut 3 points car un défenseur B se trouve dans la même case que le receveur A2.

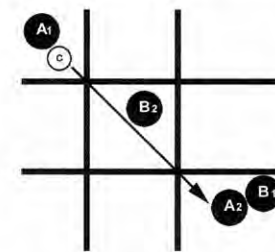


fig. 5b: cette passe du joueur A1 vaut 4 points car un défenseur B1 se trouve dans la même case que le receveur A2 et qu'un autre défenseur B2 se trouve sur la trajectoire de la balle.