

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).

**ESCALE À JEUX**



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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

(à partir de 2 joueurs et plus)

Chaque joueur choisit une équipe au commencement de la partie, si on souhaite jouer à plus de 4 on forme des groupes de 2 joueurs par équipe. Le jeu consiste en un match au cours duquel il faut avoir marqué plus de buts que ses adversaires à l'issue du temps réglementaire. A chaque tour de jeu il est possible soit d'influer sur le temps de jeu, soit de marquer des buts, soit de mettre un adversaire hors jeu, ou bien encore de tenter de remporter la partie immédiatement en marquant le but en or. Cependant attention dans pratiquement tous les cas de figure si l'arbitre fait son apparition il y a faute et la main passe.

TEMPS REGLEMENTAIRE

Il est possible d'influer sur le temps réglementaire à l'aide des 3 dés standards numérotés de 1 à 6 en faisant progresser le temps de jeu. Pour cela il faut à son tour de jeu annoncer : temps réglementaire, lancer les 3 dés simultanément et obtenir soit une combinaison dite double (2 chiffres identiques); triples (3 chiffres identiques); tierce (suite de 3 chiffres); ou 421.

IMPORTANT: Lorsqu'on réalise l'un de ces 4 types de combinaisons on relance à nouveau les dés cumulant ainsi lancé après lancé un nombre de minutes bien précis pour chaque combinaison réussies (voir barème). A contrario, dès lors qu'on ne réalise pas l'un de ces 4 types de combinaisons le temps réglementaire ne progresse plus et la main passe.

BAREME

Combinaisons doubles: $\square \square = 1$ minute ; $\square \square = 2$ mn ; $\square \square = 3$ mn ; $\square \square = 4$ mn ; $\square \square = 5$ mn ; $\square \square = 6$ mn

Combinaisons triples: $\square \square \square = 3$ mn ; $\square \square \square = 6$ mn ; $\square \square \square = 9$ mn ; $\square \square \square = 12$ mn ; $\square \square \square = 15$ mn ; $\square \square \square = 18$ mn

Combinaisons tierces: $\square \square \square = 3$ mn ; $\square \square \square = 4$ mn ; $\square \square \square = 5$ mn ; $\square \square \square = 6$ mn

Combinaison 421: $\square \square \square = 7$ mn



® Marque et modèles déposés.
Tous droits réservés.©

IMPORTANT: au commencement de la partie, un premier tour de jeu doit être réalisé par l'ensemble des participants sur un seul et unique lancé de dés à fin d'entamer le match en faisant évoluer une première fois le temps de jeu. Si aucun n'y parvient on en réalise un second. D'autre part, le match étant composé de 2 périodes de 45 minutes, lorsqu'un joueur atteint les 45 premières minutes la première période est achevée et c'est la mi-temps. Le joueur cesse donc de relancer les dés et passe la main au suivant à partir duquel on entamera la seconde période. Comme au commencement de la partie un premier tour de jeu devra être effectué pour relancer à nouveau le temps.

COMMENT MARQUER DES BUTS

Il faut à son tour de jeu annoncer action et lancer les 5 dés sur lesquels figurent 5 maillots plus un ballon simultanément. A l'issue de ce premier lancé on conserve les faces apparentes ballons et maillots de son équipe, puis on relance les dés restants au cours d'un deuxième et dernier lancé.

- Le nombre de ballons obtenus déterminent le nombre de tirs au buts auxquels on a droit.
- Les chiffres inscrits sur les maillots obtenus de son équipe déterminent les chiffres à obtenir avec le dé servant à shooter.

Pour marquer un ou plusieurs buts il faut donc lancer le dé noir ballon numéroté et obtenir le même chiffre que celui déterminé par l'un des maillots présent de son équipe, et ce autant de fois que l'on a obtenu de ballons.

COMMENT MARQUER LE BUT EN OR

Il est possible de gagner le match à tout moment en inscrivant le but en or. Il s'agit d'obtenir les 5 ballons sur les 5 possibles sur le total des 5 dés. Pour se faire il faut à son tour de jeu annoncer but en or, puis lancer les 5 dés simultanément et obtenir au moins une face ballon apparente. Si tel est le cas on garde de côté le ou les dés dont la face apparente est un ballon et on relance les dés restants, on dispose alors du progressif. En effet si on obtient au moins un ballon supplémentaire à l'issue du second lancé, on en dispose alors d'un troisième et ainsi de suite; dans le cas contraire le tour de jeu est terminé et la main passe.

COMMENT METTRE UN ADVERSAIRE HORS JEU

Il faut dans un premier temps annoncer hors jeu ainsi que l'équipe adverse concernée. Dans un deuxième temps il s'agit d'obtenir en 3 lancé de dés maximum 4 joueurs de l'équipe en question, ou 3 joueurs de cette équipe + l'arbitre. Si tel est le cas l'adversaire possédant cette équipe est hors jeu et ne pourra plus dès lors mener aucune action de jeu, ni jouer le temps réglementaire. Il lui faudra alors à partir de son prochain tour de jeu, tenter de revenir dans le match en obtenant 4 joueurs de sa propre équipe en 4 lancés de dés maximum et ne surtout pas voir apparaître l'arbitre.