

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

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

**ESCALE À JEUX**



Fuba

Un jeu Ravensburger (date indéterminée)

But du jeu

Pousser la balle dans le but adverse.
Le gagnant est celui qui y parvient.

Préparation

On place les pions sur les cercles de leurs couleurs et le ballon au milieu du terrain (cercle noir).

Déroulement

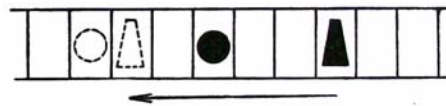
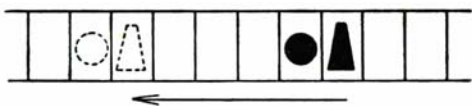
Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et déplacent leurs pièces dans n'importe quel ordre et direction.

Plusieurs pièces et/ou le ballon peuvent se trouver en même temps sur une case.

Le ballon ne bouge pas tout seul : il est poussé par les pièces des deux joueurs.

Les pièces qui poussent le ballon sont toujours derrière celui-ci (dans le sens du déplacement) c'est-à-dire ni devant ni à côté de lui.

Le ballon peut également être poussé par une pièce qui n'est pas directement derrière lui, dès lors que la valeur du dé est supérieure au nombre de cases entre la pièce et le ballon. Les deux schémas ci-dessous montrent un exemple de la façon dont le ballon peut être poussé par des pièces à une distance variable, mais du même nombre de points du dé (5) dans la direction du but adverse. La position initiale est en noir, la position finale en pointillé.



Il n'y a pas d'obligation à pousser le ballon. Il est possible de passer à côté de lui sans le pousser (par exemple pour repasser une pièce derrière le ballon).

Le ballon peut être déplacé par les deux joueurs dans n'importe quelle direction.

Tirer un but

Pour tirer un but, la règle est la suivante :

- Le ballon ne peut être poussé dans le but que si celui-ci n'est pas occupé.
- Le but peut être occupé par n'importe quel pion mais uniquement par un seul.
- Si le ballon s'arrête sur la dernière case en face du but, il doit être obligatoirement repoussé au tour du joueur défenseur. Cela a pour conséquence de libérer le but et donc de permettre un éventuel tir gagnant par une nouvelle pièce attaquante.
- Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour marquer le but. Un nombre plus grand que nécessaire est également possible.



