

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# LE GRAND JEU DE L'OM

## RÈGLE DU JEU



# LE GRAND JEU DE L'OM

## RÈGLE DU JEU



**But :** marquer le maximum de buts en 45, 60 ou 90 minutes, vous choisissez la durée. Vous pouvez aussi décider de jouer en 6 buts gagnants.

**Avant de commencer :** vous disposez d'un dé et de six figurines de joueurs. Le Grand Jeu de l'OM se pratique de 2 à 6 joueurs, mais on peut aussi former des équipes afin de ne pas limiter le nombre de joueurs, cette formule étant préférable dès que l'on est plus de quatre. Munissez-vous d'une montre ou d'un chronomètre, d'une feuille de papier et d'un stylo pour comptabiliser les buts. N'oubliez pas de mélanger le jeu de cartes Chance. Chaque joueur ou équipe choisit sa figurine de joueur, reporte son numéro sur la feuille de score et la positionne sur la zone de départ.

**Début de la partie :** Le joueur le plus jeune commence, puis chaque joueur en partant de sa gauche, joue à tour de rôle. Chaque joueur choisit un camp et décide d'attaquer en direction du virage sud ou du virage nord.

### Descriptif :

le support de jeu est une maquette du stade en 3 dimensions, la pelouse est un damier de 2 x 46 cases, sur lequel on avance en colimaçon en suivant l'ordre logique des cases, qui portent toutes un numéro ainsi que des flèches indiquant aux joueurs la direction à suivre.

**Pour monter la maquette, voir conseils page 5**

### Le premier joueur lance le dé et avance du nombre correspondant de cases :

- S'il fait un chiffre pair, il répond à une question que lui pose un adversaire, en choisissant lui-même le degré de difficulté (2 points - 4 points - 6 points). S'il répond correctement, il avance de 2, 4 ou 6 cases, lance à nouveau le dé et garde la main aussi longtemps qu'il sort des chiffres pairs et répond bien aux questions.

- S'il fait un chiffre impair, il tire une carte Chance et se conforme aux directives qu'elle lui indique (avancer ou reculer de x cases), puis il passe la main quelle que soit sa nouvelle position sur le damier.

**Pour marquer un but :** le joueur doit impérativement se trouver sur l'une des dernières cases (42 - 44 - 46). Pour marquer un but, s'il est positionné sur la case 42 « But à 6 points », il devra répondre à une question à 6 points, s'il est positionné sur la case 44 « But à 4 points », il devra répondre à une question à 4 points, et enfin s'il est positionné sur la case 46 « But à 2 points », il devra répondre à une question à 2 points.

- Si un joueur préfère assurer et ne marquer un but qu'en répondant aux questions les plus faciles, il lui est possible, lorsqu'il se trouve sur les cases 42 « But à 6 points et 44 « But à 4 points », de choisir de répondre à une question à 2 points, mais en cas de bonne réponse, il n'avancera que deux cases, ne lancera pas le dé et laissera donc la main. Il devra de toute façon passer par la case 46 « But à 2 points » et répondre à une question à 2 points pour marquer un but.

- Si un joueur avance grâce à une carte chance, il ne pourra aller plus loin que la case 46 « But à 2 points », même si celle-ci lui demandait d'avancer d'un nombre de cases dépassant la case 46. Il laissera la main et devra répondre à une question à 2 points au tour suivant pour marquer un but.



L'intérêt de chaque joueur est toutefois de marquer le plus rapidement possible, tout le monde devant venir se repositionner sur la case départ chaque fois qu'un but est inscrit. Chaque joueur qui marque un but le note sur la feuille de score, celui qui a marqué garde la main.

**Gagnant :** celui qui a marqué le plus de buts dans le temps imparti, que vous aurez choisi (45, 60 ou 90 minutes), ou celui qui aura atteint le premier 6 buts. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les joueurs ex aequo doivent répondre aux 3 questions contenues sur une carte/questions, celui qui a le plus de bonnes réponses l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs continuent sur le même principe jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

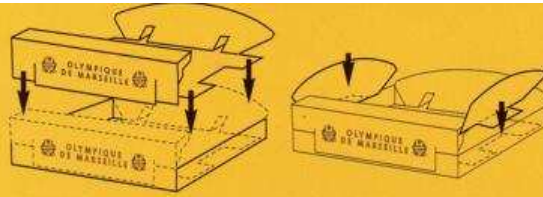
**Vous pouvez retrouver LE GRAND JEU DE L'OM sur Internet :**

[www.livandi.com](http://www.livandi.com)  
[legrandjeu@livandi.com](mailto:legrandjeu@livandi.com)



**Montage du stade en 3 D :**

- Retournez sur la table le couvercle de la boîte du jeu.
- Sortez le plateau de jeu en repliant doucement les tribunes comme indiqué sur le dessin.
- Posez le plateau de jeu à l'intérieur du couvercle.



- Sortez les virages et repliez doucement leur patte comme indiqué sur le dessin.
- Faites-les glisser entre les tribunes, en encastrant chacune des pattes dans les espaces du plateau de jeu prévus à cet effet.




Village d'Entreprises de Saint-Henri 2  
 Lot 3 - 13466 Marseille Cedex 16  
 T : 04.91.46.00.56 - F : 04.91.46.13.41

Editeur © EEMP 2001 - Tous droits réservés - Modèle déposé - Produit sous licence officielle de l'Olympique de Marseille.

Photo: Christian Eric