

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**



PENALTY

Jeu de football

de USA GAMES

1. OBJET DU JEU:

L'idée du jeu de football "Penalty" créée à l'occasion de la Coupe du monde 98 est de mieux faire connaître aux fans de football monde entier le tournoi de la Coupe du monde, tout en étant instructif et en leur donnant des connaissances sur le football.

2. BUT DU JEU

Le but de jeu est de faire le tour du plateau de jeu, et de voyager sur le "Chemin de la gloire". Le premier joueur qui atteint la zone marquée "Vainqueur" est déclaré gagnant, et le jeu s'arrête.

3. PIÈCES DE JEU

- a. Plateau de jeu
- b. Six pions pour les joueurs
- c. Vingt cartes de pénalité
- d. Vingt cartes jokers
- e. Deux dés blancs
- f. Un dé rouge
- g. Un dé bleu

4. RÈGLES DU JEU :

Le jeu commence quand les joueurs placent leurs pions respectifs sur la case DEPART. Chaque joueur jette les dés blancs. Celui dont le total est le plus élevé joue en premier. Après avoir jeté les dés blancs, chaque joueur déplacera son pion du nombre de cases correspondant au total indiqué par les dés et ce sur la rangée de cases EXTERIEURES et dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (G>D).

Après avoir fait une fois le tour du plateau, les pions des joueurs seront alors déplacés sur la rangée de cases INTERIEURES, et finalement sur le "Chemin de la gloire" central. Après être entré sur le "Chemin de la gloire", le joueur qui atteindra la zone marquée "Vainqueur" sera déclaré GAGNANT.

5. REGLES SUPPLEMENTAIRES DU JEU

- A. Chaque fois que le pion d'un joueur arrive sur un espace marqué "PÉNALITÉ" ou "JOKER", ce joueur doit prendre une carte correspondante, suivre les instructions qui y sont indiquées et placer la carte au bas du talon, texte vers le haut.
- B. Si à un moment quelconque deux joueurs occupent la même case, ils devront s'affronter au cours d'une "ÉPREUVE DE BARRAGE". Durant une épreuve de barrage, un joueur jettera le dé bleu alors que l'autre joueur jettera le dé rouge. Chaque joueur jettera le dé 5 fois et fera le TOTAL des résultats. La personne avec le total le plus élevé fera AVANCER son pion de 5 cases tandis que l'autre devra le faire RECULER de 5 cases. Si en avançant ou en reculant un joueur arrive sur une case occupée par un autre, une seconde "ÉPREUVE DE BARRAGE" aura lieu, en suivant exactement les mêmes règles de jeu (exception - une ÉPREUVE DE BARRAGE ne peut pas avoir lieu dans les 12 cases avant la fin du "Chemin de la gloire")
- C. Un joueur qui jette des DOUBLES peut jeter les dés à nouveau et avancer en conséquence. Il n'y a pas de limite au nombre de doubles qui peuvent être jetés. Cependant, si un joueur, après avoir lancé un double, arrive sur la case d'un autre joueur, une "ÉPREUVE DE BARRAGE" aura lieu, et le joueur qui a jeté les doubles ne pourra pas jeter les dés à nouveau.
- D. Une fois sur le "Chemin de la gloire", les joueurs qui tombent sur certaines cases contenant des instructions devront absolument les suivre.

6. FIN DU JEU

Le jeu prendra fin quand un joueur aura parcouru tout le Chemin de la gloire et sera entré dans la zone marquée VAINQUEUR et sera déclaré vainqueur cependant, le total obtenu lors du jet des dés final d'un joueur doit correspondre au nombre de cases qu'il est nécessaire de franchir pour atteindre la Coupe. Par exemple: Si un joueur est à huit (8) cases de la Coupe, le total des dés lancés par ce joueur doit être de huit (8) pour gagner le jeu. Si le total des dés est inférieur à huit, avancez du nombre indiqué. Si le total est supérieur à huit, c.à.d. 9 - 10 - 11 ou 12, ce compte ne tourne pas et il faut attendre le prochain tour. Exception: si le total nécessaire pour gagner est de 4, 2 ou 1 un joueur peut soit jeter les dés et obtenir un nombre correspondant pour gagner, soit jeter les dés et obtenir un total de SEPT BONNE CHANCE !

BON JEU ET AMUSEZ-VOUS BIEN !