

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**

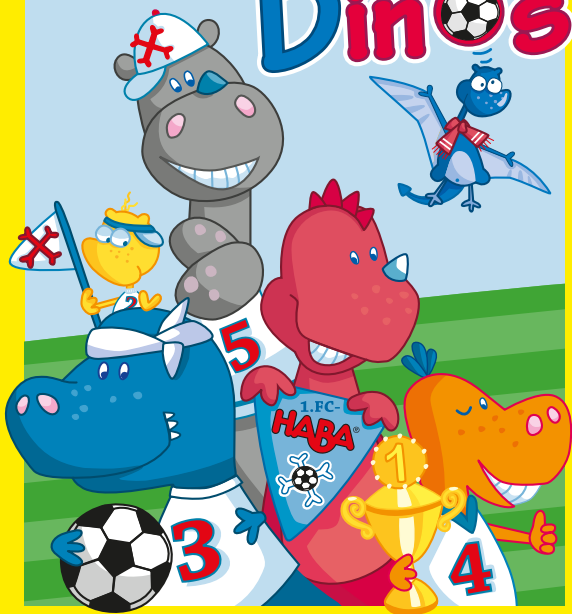




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Fußball - Dinos



Dinosaurs Soccer • Dinosaurios futboleros • Voetbaldino's
Dinosauri calciatori

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2010

Dinosaures footballeurs

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans,
qui aiment bien manier le ballon.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Evelyn Kopp
Durée de la partie : env. 10 minutes

Fans de foot, c'est à vous de jouer ! Pour ce jeu de mémoire, il faut non seulement savoir marquer des buts mais aussi bien réfléchir. Celui qui observera bien où se trouvent ses dinosaures fera les meilleures passes et tirera le plus de buts. Mais quand l'arbitre siffle, il faut de nouveau déplacer les dinosaures et c'est reparti pour un casse-tête.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 arbitre
- 1 ballon de foot
- 18 plaquettes rondes de dinosaure
- 3 plaquettes carrées « but »
- 4 puzzles « coupe de foot » (2 pièces)
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu





Idée

L'équipe des dinosaures footballeurs veut absolument remporter la coupe enviée de tous. Un joueur doit toujours, pendant un tour, se frayer un passage à travers les cinq rangées de dinosaures adverses pour arriver à la ligne de but et pouvoir marquer un but. Pour cela, il retourne une plaquette de dinosaure dans chacune des rangées. Quand la plaquette indique une coupe, il a le droit de continuer de jouer. S'il y a une croix, l'arbitre intervient et empêche l'attaque vers les buts. Les plaquettes sont de nouveau retournées et le joueur suivant tente sa chance. Il faut donc bien se rappeler où se trouvent les plaquettes avec les croix. Mais attention : quand une attaque est bloquée, les plaquettes sont interverties !

Qui a une bonne mémoire et marquera deux buts en premier ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mélanger les 18 plaquettes rondes de dinosaure et les poser sur les cases au contour de dinosaure correspondant, face dinosaure visible. Mélanger les 3 plaquettes de but et les poser sur les trois cases-buttes correspondantes, face point d'interrogation visible.

Poser l'arbitre sur l'empreinte de pied à côté de n'importe quelle rangée. Préparer les autres accessoires.

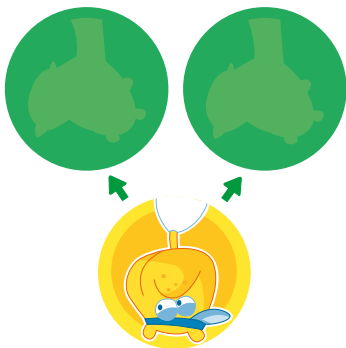
Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui tire le plus fort commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé. Pose le ballon sur la case de dinosaure de couleur correspondante dans la zone de départ des dinosaures footballeurs.

Attention :

Regarde bien les cases de dinosaure dans la zone de départ et celles dans le terrain de jeu : elles indiquent une ou deux flèches en direction des plaquettes de dinosaure de la rangée suivante. En partant de la case où se trouve le ballon, tu dois toujours retourner l'une des deux plaquettes de dinosaure indiquées par la flèche.



Retourne une plaquette. Quel motif y-a-t-il dessus ?

- **Une croix :**

Domage ! Ta passe n'était pas bonne et ton tour est terminé.



Retourne toutes les plaquettes.

Intervertis maintenant deux plaquettes dans la rangée à côté de laquelle se trouve l'arbitre. Ensuite, tu poses l'arbitre sur l'empreinte de pied dessinée à côté de la rangée dans laquelle ta passe n'a pas réussi.

Le ballon est retiré du plateau de jeu et c'est au tour du joueur suivant.

- **Une coupe :**

Super ! Ton rêve de remporter la coupe se poursuit!

Pose le ballon sur la plaquette. Tu as alors le droit de retourner une des deux plaquettes de la rangée suivante, indiquées par une flèche. Continue de jouer jusqu'à ce que tu retournes une plaquette avec une croix ou que tu arrives directement devant les buts.



Marquer un but

Quand le ballon se trouve dans la rangée en face des buts, tu as le droit de tenter un but. Retourne une des deux plaquettes de but possibles.

Quel motif est représenté sur la plaquette ?

- **Un ballon :**

Super ! Tu as marqué un but! Prends une pièce du puzzle « coupe de foot » et pose-la devant toi.



- **Une croix :**

Domage ! Ta tentative de but a échoué.



Après chaque but, on mélange de nouveau les trois plaquettes de but et les pose de nouveau sur les cases-but avec le point d'interrogation tourné vers le haut.

Retourne la plaquette-coupe de la rangée à côté de laquelle se trouve l'arbitre, intervertis deux plaquettes de cette rangée et mets l'arbitre à côté des buts.

Ensuite, on retourne de nouveau toutes les autres plaquettes de manière à les masquer, on retire le ballon du plateau de jeu et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré sa deuxième pièce du puzzle, il gagne la partie. Il peut assembler son puzzle « coupe de foot » et se faire féliciter par les autres joueurs.

Conseils et remarques :

- Le jeu sera plus compliqué si, avant de déplacer l'arbitre, on intervertit non seulement deux plaquettes mais toutes les plaquettes de cette rangée et les pose de nouveau, faces cachées, sur le plateau de jeu.
- Rappelez-vous qui a commencé la partie. Quand un joueur marque son deuxième but, tous les joueurs, à tour de rôle jusqu'à celui qui a commencé la partie, jouent encore un tour et ont ainsi la possibilité de marquer aussi un deuxième but. Si plusieurs joueurs ont marqué deux buts, il y a plusieurs gagnants.



Variante « tournoi »

Si vous avez envie, vous pouvez organiser un grand tournoi de dinosaures footballeurs en jouant suivant les règles complémentaires suivantes :

- Deux joueurs jouent à chaque fois l'un contre l'autre. Les autres joueurs sont les supporters qui les encouragent.
- On joue en tout deux tours.
- Au premier tour, le joueur le plus âgé commence. Le premier tour dure jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué une fois les uns contre les autres. Notez les noms des joueurs qui ont marqué un but.
- Au deuxième tour, tous les joueurs jouent de nouveau les uns contre les autres. Cette fois, le joueur le plus jeune commence.

Le tournoi se termine après le 2ème tour. Le vainqueur est celui qui aura gagné le plus de parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.