Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

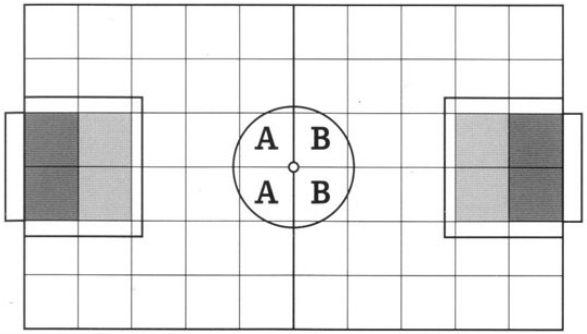

figure 7: cases spéciales du terrain de jeu
Seuls les gardiens peuvent se trouver dans les deux cases gris foncé de chaque camp. Il ne peut y avoir qu'un seul footballeur du défenseur sur les deux cases gris clair.
Les cases autour du point central doivent, au début du match, être respectivement occupées par un footballeur de l'équipe A et un footballeur de l'équipe B.

Choix des positions initiales et coup d'envoi

Le premier joueur, désigné d'un commun accord, place un de ses footballeurs sur le terrain. L'autre joueur place ensuite deux de ses footballeurs. Le premier joueur place ensuite deux de ses footballeurs restant, puis le second joueur place de deux de ses footballeurs, et le dernier joueur place finalement son cinquième et dernier footballeur.
Les règles suivantes, ainsi que toutes les règles générales figurant au paragraphe „**pas d'anti-jeu**" s'appliquent au placement initial des footballeurs:

- Un seul footballeur par case.
- Le gardien, et lui seul, commence sur l'une des deux cases devant son but.
- Chaque joueur doit placer l'un, au moins, de ses footballeurs sur l'une des deux cases centrales de son côté (**figure 7**), mais en aucun cas sur les cases centrales du côté adverse.
- Chaque joueur doit placer au moins l'un de ses autres footballeurs dans sa moitié de terrain, et au moins un dans la moitié adverse.

Le ballon est placé sur le point central, puis **les deux** joueurs lancent le dé.
Celui qui obtient le meilleur résultat au dé (on relance en cas d'égalité) lance le ballon, à partir de l'un de ses footballeurs se trouvant sur l'une des cases centrales. Il déplace le ballon d'un nombre de cases égal à la différence entre son jet de dé et le jet de dé de son adversaire. Les déplacements du ballon sont décrits plus haut, au paragraphe „**tir**".
Il est interdit de marquer un but lors de **ce premier** tour.
L'autre joueur joue ensuite un tour normal (voir plus haut, „**tour d'un joueur**").
Après ces deux tours, la première „minute" de jeu est écoulée, et le marqueur de tour est avancé d'un cran.

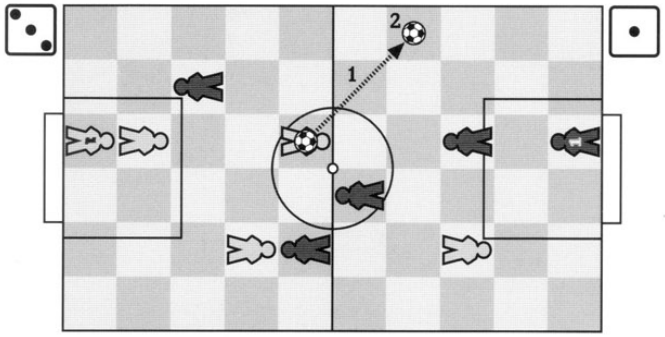

figure 8: coup d'envoi
Chacun des deux joueurs a choisi les positions de ses footballeurs.
Le joueur clair, dont le camp est à gauche, obtient 3 au dé. Le joueur sombre, à droite, obtient 1. Le joueur clair commence donc la partie avec son footballeur central qui tire en lançant le ballon, de 3 - 1 = 2 cases.

Éditeur:

Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
(Netherlands)
tel. 0031-43-3612014
info@cwali.com
www.cwali.com

Traduit par Bruno Faidutti.

Un grand merci aux entraîneurs et aux footballeurs de RKEVV, FC Gerard'91 et AFCC!

F

auteur: Corné van Moorsel
illustrations: Christof Tisch

Matériel

- 1 aire de jeu • 2 équipes de StreetSoccer de 5 pions chacune • 2 marqueurs de score, 1 par équipe
- 1 ballon blanc • 1 dé • 1 marqueur de tours (disque noir).

Mise en place

- Chaque joueur prend une équipe. (Placez les autocollants sur les pions avant la première partie. Les autocollants permettent de distinguer les attaquants et les gardiens [numeros 1].)
- Placez l'aire de jeu sur la table, entre les joueurs, chaque joueur ayant son but devant lui.
- Placez le marqueur de tour sur le 1 du plateau de jeu, indiquant ainsi que le jeu débute à la première minute.
- Placez les deux marqueurs de score sur 0, pour indiquer le score initial de 0-0.

Match

Pour plus de clarté, le terme „joueur" dans la suite des règles désignera toujours... les joueurs, tandis que leurs pions seront appelés „footballeurs". Chaque joueur dispose de cinq footballeurs, quatre attaquants et un gardien. Un match dure 25 tours – appelés „minutes" dans les règles – pour chaque joueur.

Le tour d'un joueur

⚽ Lancer de dé

Vous commencez votre tour de jeu en lançant le dé.

⚽ Déplacement (obligatoire)

Les règles de déplacement et de tir (détaillées dans les deux chapitres qui suivent) sont les mêmes pour le gardien et pour les attaquants.
Vous devez déplacer **l'un** de vos 5 footballeurs.
Vous déplacez le footballeur choisi d'autant de cases que de points sur le dé – ou de moins si vous tirez.
Un footballeur ne peut ni se déplacer en diagonale (**figure 1**), ni franchir une case occupée par un footballeur.
Un footballeur peut se déplacer sur les cases situées à l'extérieur des lignes délimitant la surface de jeu.

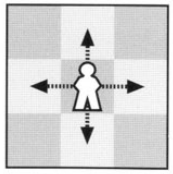

figure 1: footballeurs
Directions de déplacement possible.

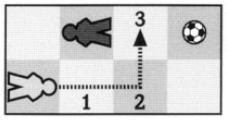

figure 2a: déplacement
Déplacez un footballeur de 3 cases.

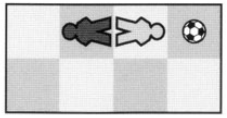

figure 2b: nouvelle position
Vous n'avez pas touché le ballon, mais vous avez compliqué la tâche de votre adversaire.

⚽ Tir

Pour tirer, un footballeur doit atteindre la case où se trouve le ballon. Le footballeur termine alors son déplacement sur la case où se trouve le ballon, puis envoie le ballon dans la direction de votre choix (**figure 3**), y compris, si vous le souhaitez, la direction d'où il vient..

Vous déplacez la balle dans la direction choisie du nombre de points du dé encore inutilisés + 1. **En pratique, vous déplacez la balle en comptant les points du dé à partir de celui qui a déjà fait atteindre le ballon à votre footballeur** (**figure 4a**).

Vous pouvez, une seule fois par tir, faire obliquer le ballon de 45° lors de son déplacement (**figure 4a**), faisant ainsi une passe courbe.

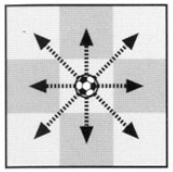

figure 3: ballon
Directions de tir possibles.

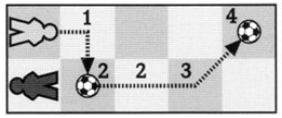

figure 4a: tir
Le footballeur se déplace de 2 cases et tire.

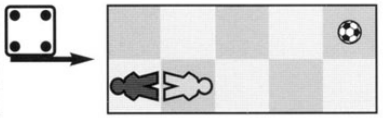

figure 4b: nouvelle position
Vous avez tiré un 4 au dé. 4 – 2 cases +1 = 3. Votre tir déplacera donc le ballon de 3 cases.

⚽ Passes

La trajectoire du ballon ne peut en aucun cas passer par une case où se trouve un footballeur.

En revanche, le ballon peut atteindre une case occupée par l'un de vos propres footballeurs. Ce footballeur peut alors tirer dans une autre direction de votre choix (et effectuer éventuellement une nouvelle courbe de 45°) du nombre de points du dé encore inutilisés +1. **Vous déplacez donc la balle au delà de ce footballeur en comptant les points du dé à partir de celui avec lequel la balle a déjà atteint ce footballeur** (**figure 5a**).

(Un même footballeur peut éventuellement toucher le ballon plusieurs fois durant un même tour.)

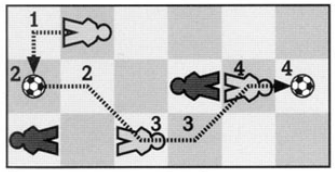

figure 5a: une suite de passes
Le premier footballeur se déplace de deux cases pour atteindre le ballon, qui est alors passé aux autres footballeurs.

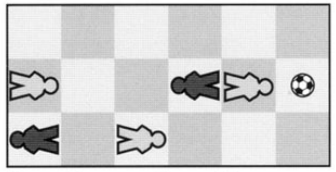

figure 5b: nouvelle position
Notez que chaque footballeur ayant fait passé le ballon a permis de le déplacer d'une case supplémentaire.

⚽ Fin du tour

Lorsque vous avez utilisé **tous** les points du dé (vous ne pouvez en utiliser qu'une partie que si vous marquez un but), votre tour est terminé. C'est alors à votre adversaire de jouer, et ainsi de suite.

Chaque fois que les deux joueurs ont joué un tour, le marqueur de tour est avancé d'un cran (une „minute").

Buuuuuuut!

Vous marquez un but si la dernière case traversée par le ballon avant qu'il ne sorte du terrain est l'une des deux cases du but adverse.

Lorsque vous marquez un but, vous avancez votre marqueur de score d'un point.

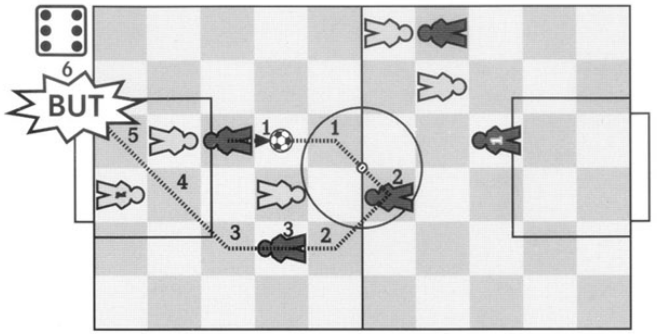

figure 6a: Buuuut!
La dernière case franchie par le ballon avant qu'il ne quitte le terrain de jeu se trouve dans les buts adverses, et vous marquez donc un point.
Notez que vous ne pouviez marquer le but avec moins de six points, et que vous avez eu besoin pour cela de trois footballeurs.

Remise en jeu du ballon après un but

Chaque joueur place son gardien sur l'une des deux cases situées juste devant son but.

Le joueur qui vient d'encaisser un but remet le ballon en jeu. Il place le ballon sur la même case que son gardien et lance le dé.

Il déplace la balle du nombre de points indiqué par le dé, en suivant les règles habituelles de „**tir**".

S'il obtient un 1 ou dé, il le relance jusqu'à ce qu'il ait obtenu **au moins 2**.

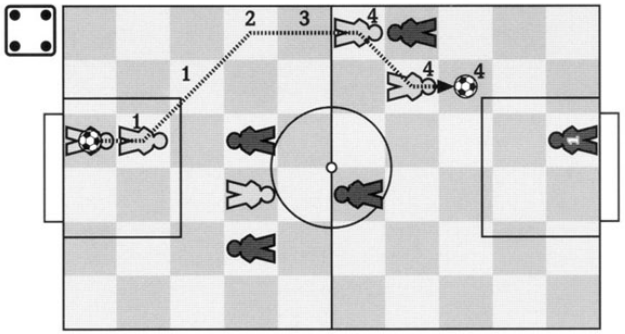

figure 6b: après un but
Après que le but a été marqué, chaque joueur place son gardien devant son but.
Le joueur qui a encaissé le but remet le ballon en jeu. Il obtient un 4 au dé et peut donc déplacer le ballon de 4 cases. Bien sûr, le gardien peut passer le ballon à d'autres de ses footballeurs, ce qui peut permettre de déplacer le ballon plus loin encore.

Fin du match

Lorsque, après 25 tours (minutes) de jeu, le marqueur de tour atteint la dernière case, où est représentée une horloge, la partie est terminée.

En cas d'égalité, la partie **continue** pour dix tours supplémentaires de „prolongations". Dès qu'un joueur marque un but durant ces dix tours, la partie est terminée et ce joueur a gagné. Si aucun des deux jours ne marque de but pendant ces dix tours, c'est celui qui avait marqué le dernier but des 25 premiers tours qui est vainqueur.

Si aucun but n'est marqué, ni pendant les 25 premières minutes, ni durant les prolongations, les deux joueurs ont perdu.

Pas d'anti-jeu

Les règles suivantes s'appliquent durant toute la partie:

1. Seul le gardien peut terminer son mouvement sur les deux cases situées immédiatement devant son but (cases en gris sombre sur la **figure 7**). Si le ballon se trouve dans une de ces cases, un autre footballeur peut y entrer pour tirer, mais il est reculé d'une case vers les buts adverses après avoir tiré. Si cela est impossible, il doit être déplacé d'une case sur le côté.
2. Dans les deux cases situées immédiatement au delà (cases en gris clair sur la **figure 7**), il ne peut y avoir qu'un seul footballeur du défenseur.
3. Un joueur ne doit jamais avoir ses quatre footballeurs autour du ballon, placés de telle manière que l'adversaire ne puisse pas atteindre le ballon. De même, si le ballon est dans un coin du terrain, un joueur ne peut pas avoir trois de ses footballeurs autour du ballon.
4. Le ballon ne peut pas être envoyé au delà des lignes blanches qui délimitent la surface de jeu.