

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CHALLENGE FOOT

REGLE DU JEU

Jeu de football qui se joue en 4 phases :

- Constitution des équipes
- Achat et gestion d'un club (en tant que président)
- Animation du club sur le terrain (en tant qu'entraîneur)
- Calculs et résultats du championnat

Un jeu pour 2 joueurs et plus à partir de 12 ans.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 6 paquets de cartes "Recettes"
- 3 paquets de cartes "Dépenses"
- 4 paquets de cartes "Catégorie de club"
- 1 paquet de cartes "Crédit banque"
- 1 paquet de cartes "Primes de match"
- 4 paquets de cartes à utiliser en cours de jeu (Chance, Décision de l'arbitre Champ, Décision de l'arbitre Surface, Aléas du jeu).
- 2 équipes de 16 footballeurs
- 3 dés
- 12 bagues "Champion"
- 2 blocs de fiches de gestion
- 2 ballons
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Au cours de chaque partie, il vous faut acheter et gérer un club de football professionnel, puis jouer des matches de championnat sur un plateau-damier, en utilisant les règles réelles du football.

Phase 1 : Constitution des équipes

Selon le nombre de participants, on jouera en 2 équipes de une ou plusieurs personnes. Il est évident que l'on peut également jouer à plusieurs équipes en organisant un tournoi.

Exemple : Vous êtes 4 joueurs, vous constituez 2 équipes de 2 qui s'affronteront en permanence ou 4 équipes qui se rencontreront à tour de rôle sous forme de championnat.

Une fois les équipes constituées, vous devez décider de la durée des matches que vous allez disputer (30, 45 minutes ou plus). Ensuite, chacune des équipes lance un dé. Celle qui obtient le plus grand nombre débute la partie.

Attention : Il n'y a pas d'arbitre. C'est le club adverse qui constate et sanctionne les infractions.

Phase 2 : Achat et gestion d'un club.

Chaque équipe tire alors six cartes "Recettes", soit une carte dans les six paquets suivants :

Capital départ, Subvention municipale, Subvention régionale, Sponsors, Abonnés, Droits de télévision.

Puis elle tire trois cartes "Dépenses", soit une carte dans chacun des trois paquets suivants :

Redevance impôts, Couverture sociale, Frais de Fonctionnement (à reporter à chaque match).

Enfin, elle tire une carte "**Primes de match**" dont le règlement se fera après chaque rencontre en fonction du résultat.

Chaque joueur reporte enfin ses recettes et ses dépenses sur sa fiche de gestion et calcule son capital.

Avec ce capital, il achète un club dans l'une des 4 séries proposées en tirant une carte au hasard dans la série choisie.

Ces séries sont composées de clubs plus ou moins performants (en fonction du nombre de joueurs "champions" dont ils disposent) et dont la valeur varie également.

Pour information :

Série 1 : 1 champion	Valeur comprise entre 22 et 40 millions
Série 2 : 2 champions	Valeur comprise entre 42 et 60 millions
Série 3 : 3 champions	Valeur comprise entre 62 et 80 millions
Série 4 : 4 champions	Valeur comprise entre 82 et 100 millions

Les joueurs "champions" ont l'avantage important de pouvoir dribbler sur le terrain et de tirer de manière particulière. On les distingue par un anneau jaune.

Pour conclure cette phase, chaque joueur reporte sur sa fiche de gestion la valeur du club et sa masse salariale. Si le résultat est négatif, le déficit doit être immédiatement et impérativement comblé par la revente d'un ou plusieurs joueurs "champions" à la banque (au prix fixé sur la carte du club) ou à un autre joueur (à un prix de gré à gré). Dans ce cas, le club se sépare de une ou plusieurs bagues mais garde ses 16 figurines.

Le joueur peut également tirer une carte "Crédit banque" (une seule fois dans la partie) qui s'ajoute à son capital mais qu'il devra rembourser en fin de partie.

PHASE 3 : Animation d'un club sur le terrain

Chaque équipe possède maintenant son propre club. Il est temps à présent de s'affronter sur le terrain.

1 / La couleur des maillots.

C'est le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé au jet d'un dé qui choisit la couleur de son équipe.

2 / Le lieu du match.

De même, c'est le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé qui choisit le lieu de la rencontre (soit le stade de son club, soit le stade de l'équipe qu'il affronte).

3 / La préparation des équipes

A partir de maintenant, vous êtes entraîneur de l'équipe. Vous devez avoir une vision stratégique du jeu et toutes vos décisions auront une conséquence sur l'issue du match.

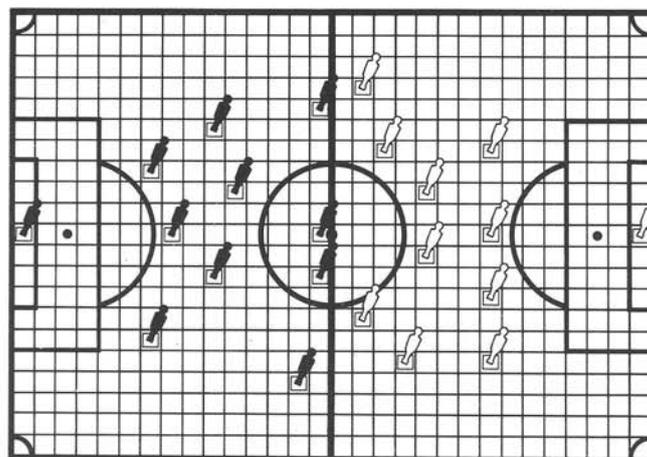
Vous êtes en possession de 16 joueurs, vous allez devoir en placer 11 sur le terrain de jeu. Si vous possédez des joueurs "champions" dans votre club, choisissez les parmi vos figurines et enfilez leur une bague autour du cou.

Nouveau tirage de dé entre les deux équipes. Celui qui obtient le plus grand chiffre donne le coup d'envoi.

4 / Le placement des joueurs sur le terrain de jeu.

Chaque équipe place ses 11 footballeurs dans sa moitié de terrain. Seule entorse aux règles officielles, le coup d'envoi se fait en retrait dans son propre camp. L'équipe qui engage opère en premier et place 2 footballeurs dans sa partie de rond central alors que l'équipe adverse n'en place aucun.

Fig. 1 : L'engagement



L'ENGAGEMENT

5/ Le déplacement du ballon.

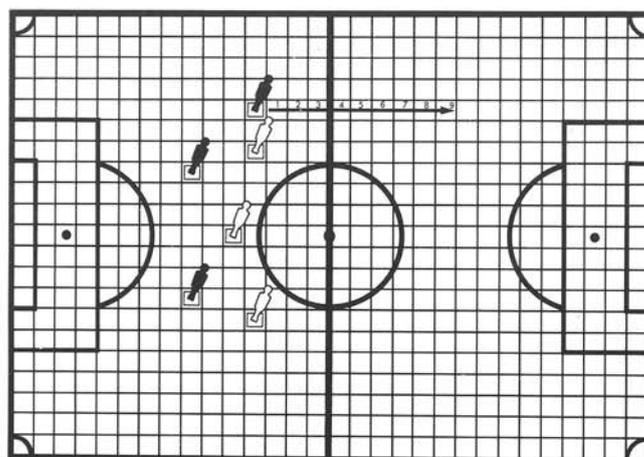
Celui qui engage place un ballon sur le socle d'un des footballeurs du rond central. Il jette les 3 dés. Le total des 3 dés indique le nombre de cases à parcourir par le ballon sur une trajectoire libre de joueurs adverses.

Soit le ballon se déplace dans une seule direction, soit s'il passe par l'intermédiaire d'un joueur de l'équipe, il peut modifier sa trajectoire en cours de déplacement jusqu'au nombre total de cases à parcourir.

Cas particulier de l'engagement :

Le ballon débute son déplacement à partir de la case de l'un des footballeurs se trouvant dans le rond central, il doit ensuite obligatoirement passer par la case de l'autre joueur se trouvant dans le rond central ou par une case d'un joueur placé en retrait.

Fig. 2 : Le déplacement du ballon sans changement de direction.



jet de dé (4 + 3 + 2 = 9)

Fig. 5 : Le déplacement des joueurs.

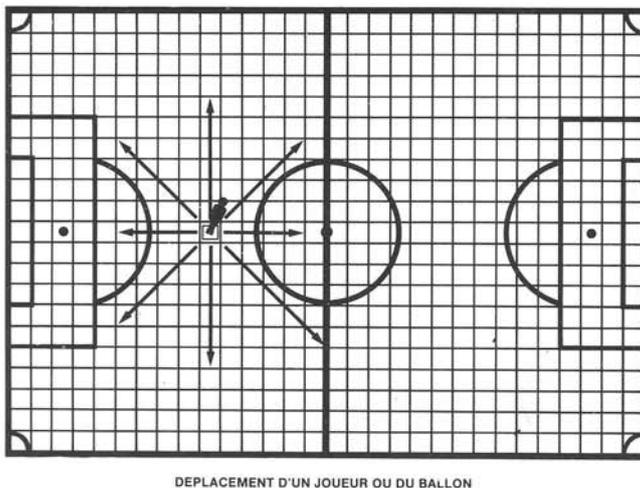


Fig. 6 : Le déplacement des joueurs "Champions".

Seuls les joueurs "Champions" ont le droit de changer de direction au cours de leurs déplacements.

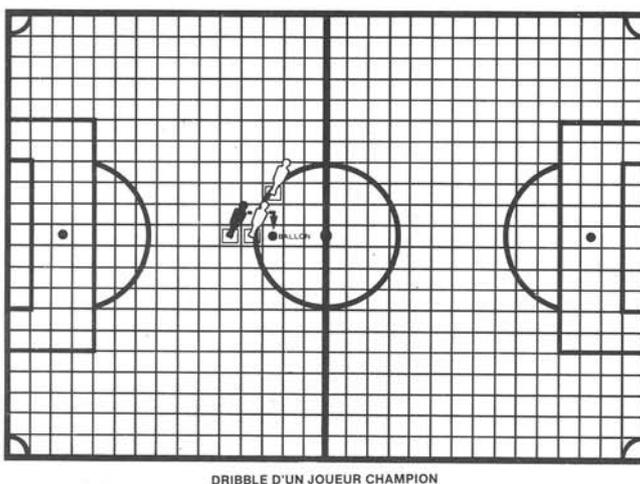
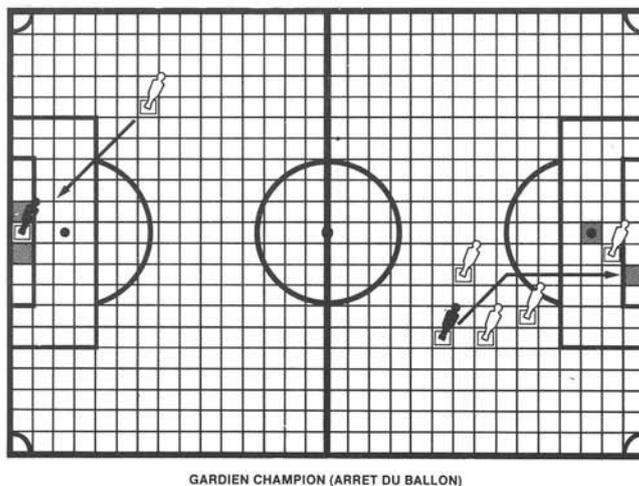


Fig. 7 : Le gardien "Champion".

Le gardien "Champion" couvre trois cases au lieu d'une (c'est à dire la case de droite et la case de gauche).



7/ La conservation du ballon.

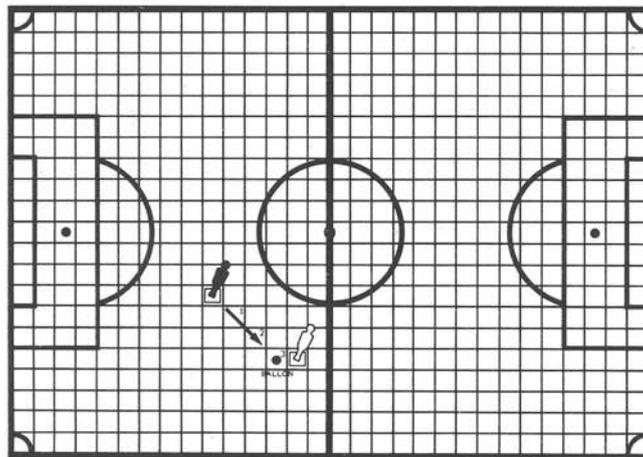
Si l'équipe qui vient de déplacer le ballon et trois de ses footballeurs, a réussi à placer l'un d'entre eux sur la case du ballon, il relance les dés et continue à jouer. Si aucun de ses footballeurs ne se trouve sur la case du ballon, l'équipe adverse essaie de récupérer le ballon.

Un conseil : Il est plus avantageux de jouer en attaque en risquant de perdre le ballon qu'en défense en conservant le ballon.

8/ La récupération du ballon.

Pour récupérer la balle perdue, il suffit d'obtenir avec l'un des trois dés, le nombre idéal de points séparant un de ses footballeurs du ballon. Si c'est le cas, l'équipe place le ballon sur la case de ce joueur et les chiffres donnés par les 2 autres dés sont utilisés pour le déplacement de deux autres de ses footballeurs. Ensuite, l'équipe obtient le droit de relancer les dés et de déplacer de nouveau le ballon et les joueurs.

Fig. 8 : La récupération du ballon.



RÉCUPERATION DU BALLON. DEPLACEMENT DU JOUEUR Jet de 3 dés dont 1

Si l'équipe qui a lancé les dés, échoue dans la récupération du ballon, c'est de nouveau l'autre équipe qui tente sa chance.

9/ Le but :

Le but est marqué quand le ballon est passé sur l'une des sept cases de la cage et l'a franchie. Il est évident que si le gardien se trouve sur la trajectoire du ballon, le but ne peut être marqué. A chaque but marqué, les 2 équipes replacent leurs footballeurs dans leur partie de terrain et l'équipe qui a encaissé le but procède à un nouvel engagement.

PRINCIPES FONDAMENTAUX DU JEU.

Les footballeurs n'ont pas le droit de passer les uns par dessus les autres. Seuls les joueurs "champions" ont la possibilité de contourner l'obstacle.

Les fiches de gestion sont contrôlées après chaque match en tenant compte des achats et des ventes de joueurs "Champions", des cartes tirées en cours de jeu et des primes de matches à payer. Le club en situation déficitaire doit impérativement et immédiatement vendre un ou plusieurs joueurs "Champions" ou tirer une carte "Crédit banque" s'il ne l'a pas déjà fait depuis le début de la partie.

On peut acheter les champions à la banque seulement si elle en possède encore, ou à un joueur qui s'en sépare.

Le nombre de "Champions" est limité à six maximum par club sur le terrain.

EVÉNEMENTS EN COURS DE MATCH.

Etoile :

Si un footballeur passe sur une étoile du terrain, il doit tirer une carte "Aléas du jeu", aux conséquences heureuses ou malheureuses.

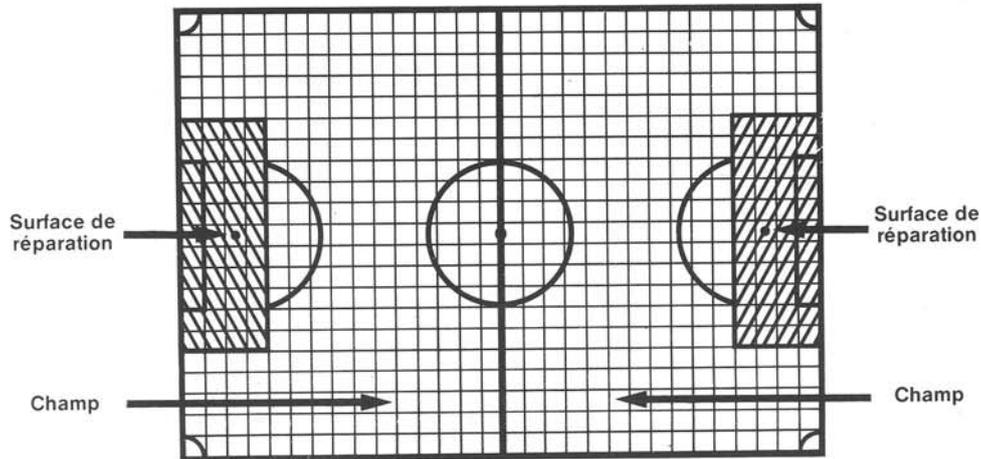
Chance :

Chaque équipe ayant réussi un triplé au jet des trois dés doit tirer une carte "Chance".

Choc :

On peut choisir au cours de sa trajectoire, de percuter un adversaire. Suivant l'endroit où l'incident se passe, on tire une carte "Décision de l'arbitre Champ" ou une carte "Décision de l'arbitre Surface".

Fig. 9 : Le terrain.



On applique la sanction favorable ou défavorable. L'attaquant a intérêt à provoquer le choc dans la surface de réparation pour obtenir soit un coup franc, soit un penalty.

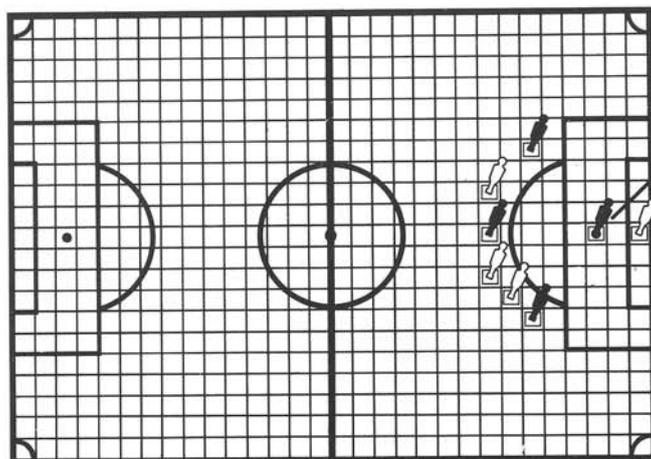
Coup franc :

Les trois dés sont jetés et le coup franc est tiré par le joueur le plus près de l'action. Le joueur pénalisé recule de deux cases.

Penalty :

Il est tiré du point de penalty par le joueur le plus près de l'action. L'équipe qui doit jouer lance un dé, si le nombre de points est supérieur à trois, le but est marqué. Lorsqu'un penalty est tiré, aucun joueur autre que le tireur et le gardien ne doit rester dans la surface de réparation. Tous doivent être obligatoirement déplacés en dehors de la surface. En cas d'échec, on place le ballon sur la case du gardien, on replace les joueurs à leur position d'avant tir et c'est l'équipe qui a réussi à stopper le penalty qui rejoue.

Fig. 10 : Le tir de penalty.



PENALTY - JET MINIMUM DU DÉ (BUT MARQUÉ)
ou (BUT RATÉ)

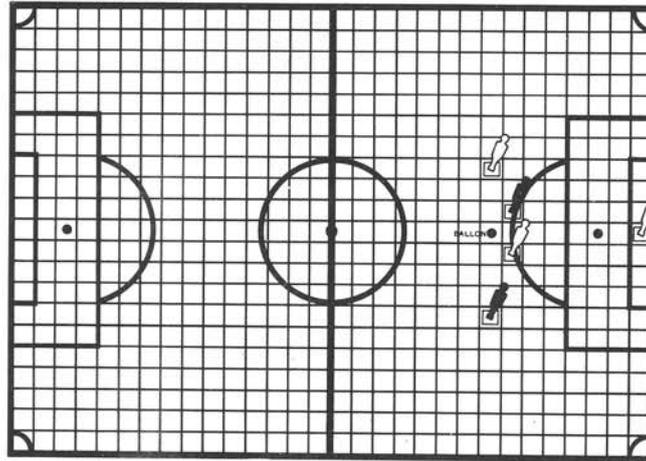
Sortie en touche ou corner.

Le règlement autorise les dégagements en touche ou en corner. Les coups de pieds arrêtés ou les remises de la touche sont faits par le bénéficiaire le plus près de l'action.

Hors-jeu.

Tout attaquant se trouvant derrière ou sur la même ligne que le deuxième défenseur est hors-jeu. Le premier défenseur étant le gardien. Coup franc en faveur de l'équipe défendante.

Fig. 11 : Le hors-jeu



HORS-JEU (JOUEUR ATTAQUANT SUR LA MEME LIGNE QUE LE DERNIER DEFENSEUR)

PHASE 4 : Calculs et résultats du championnat.

Ce sont les buts marqués qui décident du sort du match :

- 2 points pour la victoire
- 1 point pour le match nul
- 0 point pour la défaite

Les fiches de gestion sont contrôlées après chaque match en tenant compte des achats et des ventes des joueurs "Champions", des cartes tirées en cours de jeu, de la prime de match à payer et des recettes de stade à encaisser. Les recettes du match à prendre en compte sont indiquées sur la fiche du club recevant.

Le club en situation déficitaire doit impérativement et immédiatement vendre un ou plusieurs joueurs "Champions" ou tirer une carte "Crédit banque" s'il ne l'a pas déjà fait depuis le début de la partie.

A la fin de la partie générale, lorsque tous les matches de championnat ont été joués, on comptabilise les points. Le club ayant le meilleur résultat financier (en tenant compte du remboursement éventuel du "Crédit banque") obtient une prime de un point. On reporte ensuite tous les points gagnés au cours des matches. Le gagnant est le joueur qui, à l'issue de la partie, totalise le plus grand nombre de points.

FICHE DE GESTION

RECETTES

Capital départ
 Subvention municipale
 Subvention régionale
 Sponsor
 Abonnés
 Droits de télévision
TOTAL RECETTES

DEPENSES

Frais de fonctionnement
 Redevance impôts
 Couverture sociale
TOTAL DEPENSES

NOM DU CLUB ACHETE
 Valeur du club
 Masse salariale
TOTAL DEPENSES

RESULTAT

=

Joueurs vendus
 Crédit Banque
TOTAL RECETTES

Joueurs achetés
TOTAL DEPENSES

TOTAL DE LA CAISSE

=

MATCH N° 1

Recette
 Chance
 Joueurs vendus
TOTAL RECETTES

Prime de match
 Joueurs achetés
TOTAL DEPENSES

TOTAL FIN DE MATCH N° 1

=

AUTRE (S) MATCH(ES)

Recette
 Chance
 Joueurs vendus
TOTAL RECETTES

Prime de match
 Joueurs achetés
 Frais de fonctionnement
TOTAL DEPENSES

TOTAL FIN AUTRE(S) MATCH(ES)

=

RESULTAT DU CHAMPIONNAT

TOTAL FIN AUTRE(S) MATCH(ES)

Crédit Banque

TOTAL FIN DE CHAMPIONNAT

=