

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



FOOT SAVANE

CONTENU



16 tuiles recto/verso

32 cartes Serpent

12 jetons Score

1 ballon



32 cartes Goal

Retrouve la règle du jeu sur notre chaîne YouTube : outan-outan

BUT DU JEU Être le premier à marquer **5 buts**.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit son équipe (bleue ou rouge) et dispose le tas de **cartes Goal** de la couleur correspondante devant lui, face cachée.
- Mélange les tuiles et dispose-les au hasard, en **un carré de 4 par 4**. **Le terrain se divise en deux parties** : un côté rouge et un côté bleu. S'il y a des tuiles Footballeur de l'équipe adverse sur ta partie de terrain, tu dois les retourner.
- Mélange les **cartes Serpent** et dispose-les en un tas, face cachée, à côté du terrain.

Exemple de mise en place :



2

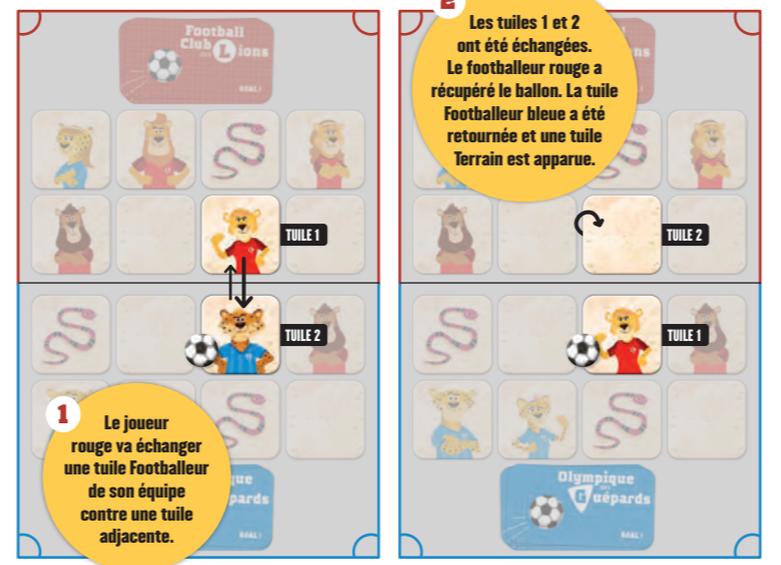
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. Pour le **coup d'envoi**, il dépose le ballon sur le **footballeur de son choix**. À son tour de jeu, chaque joueur doit effectuer 2 actions : **se déplacer** et **tirer**.

1. LE DÉPLACEMENT

- Pour faire un déplacement, il faut **échanger une tuile Footballeur** de ton équipe (tuile 1) avec une autre tuile du terrain (tuile 2) : cela peut être n'importe laquelle, du moment qu'elle est **adjacente à la tuile 1**. Si la tuile 2 contient le ballon, tu le récupères.
- Une fois l'échange fait, la tuile 2 doit **toujours** être **retournée**.

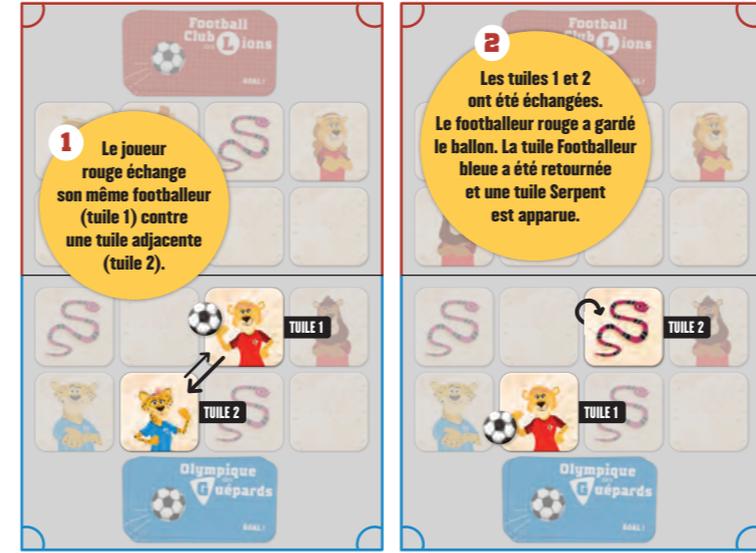
Exemple de déplacement :



3

- Tu peux ensuite **choisir** de faire un **second déplacement**, mais toujours avec le **même footballeur**.

Exemple de second déplacement :



Dans les cas suivants, tu ne peux faire qu'**un seul déplacement** de footballeur :

- lors du **coup d'envoi** ;
- lors d'un **réengagement** après un but ;
- lors d'un **arrêt** ou d'une **récupération** du ballon par ton goal.

5

À SAVOIR :

- Si, lors du coup d'envoi, il n'y a pas de footballeur de ton équipe sur ta partie de terrain, mélange de nouveau toutes les tuiles et redisque-les.
- Il est possible de jouer une tuile Footballeur qui n'a pas le ballon.
- Si la tuile 2 est une tuile Serpent, ton action s'arrête : tu dois piocher une carte Serpent et appliquer son action (voir Les cartes Serpent).
- Si tu as récupéré le ballon pendant le premier déplacement, tu le gardes lors du second.
- La totalité des tuiles Footballeur de l'équipe adverse ne peut être cachée : tu dois toujours en laisser au moins une visible.

C'EST QUOI ?



6

2. LE TIR

- Si ton footballeur a le ballon après son (ou ses) déplacement(s), **il est obligé de tirer** en l'envoyant sur l'une des tuiles **adjacentes**. S'il n'a pas le ballon, ton tour s'arrête.
- C'est ensuite à ton adversaire de jouer.

3. LE TIR POUR MARQUER UN BUT

- Si ton footballeur a le ballon après son (ou ses) déplacement(s), et qu'il est placé sur **l'une des quatre tuiles de la ligne d'attaque** du camp adverse, il peut tenter de **marquer un but**. Tu dois alors **annoncer** s'il tire **à droite** ou **à gauche** de la cage du goal.
- Ton adversaire **retourne** la première **carte Goal** de son tas : **- Si son goal ne se trouve pas au bon endroit pour attraper le ballon, il y a but !** Tu remportes un **jeton Score**. Ton adversaire **réengage** et pose le ballon sur la tuile d'un de ses footballeurs situés dans sa partie de terrain ; c'est à lui de jouer.
- Si son goal arrête le ballon, dommage, tu as raté ton tir !** Ton adversaire **renvoie le ballon** sur une tuile de son choix (Footballeur ou Terrain) située dans sa partie de terrain ; c'est à lui de jouer.
- Dans tous les cas, **le ballon est remis en jeu**, et ton adversaire n'aura le droit qu'à **un seul déplacement** de footballeur suivi d'un tir.



7

Exemple de tir pour marquer un but :



À SAVOIR :

- ⊛ Si lors d'un réengagement ton adversaire n'a pas de footballeur à lui sur sa partie de terrain, il a le droit d'échanger n'importe lequel de ses footballeurs avec l'un des tiens situé sur sa partie de terrain (sans avoir à retourner ce dernier).
- ⊛ Un footballeur situé sur une des deux cases situées aux extrémités de la ligne d'attaque peut tirer à droite ou à gauche de la cage.
- ⊛ Un goal situé au centre de sa cage arrête n'importe quel tir. Un goal à terre n'en arrête aucun.



8

LES CARTES SERPENT

Si lors d'un déplacement tu échanges une tuile **Serpent**, ton action en cours **s'arrête**. Tu dois alors **piocher une carte Serpent** et appliquer son action.



Déplace le ballon d'une case, à la verticale ou à l'horizontale, dans la direction de ton choix.



Déplace le ballon d'une case en diagonale, dans la direction de ton choix.



Déplace le ballon de deux cases tout droit vers le but adverse. N'importe quel footballeur ou goal situé sur la trajectoire du ballon pourra l'intercepter.



Le footballeur adverse le plus proche du ballon le récupère. Garde cette carte près de toi, face visible. Si tu tires le second carton jaune, il y aura pénalty !

9



Déplace le ballon de deux cases tout droit vers le but adverse.



Déplace le ballon sur la tuile de ton coéquipier le plus proche, puis avance-le encore d'une case (tout droit ou en diagonale). Si tu n'as pas de coéquipier sur le terrain, il ne se passe rien.

10



Le footballeur adverse le plus proche du ballon le récupère.



Déplace le footballeur ayant le ballon d'une case vers l'avant (tout droit ou en diagonale), puis avance-le encore d'une case (tout droit ou en diagonale). Attention, si tu retournes une tuile Serpent lors de ce déplacement, ton action s'interrompt et tu dois tirer une nouvelle carte Serpent.

11

À SAVOIR :

⊛ **L'action d'une carte Serpent s'applique à la tuile Footballeur qui a le ballon** (même s'il n'appartient pas à l'équipe du joueur qui a pioché la carte).

⊛ Si tu tires une carte Serpent et que le ballon est sur une tuile Terrain, rien ne se passe.

⊛ Lorsqu'une action demandée par une carte Serpent amène à tirer un but, l'adversaire doit retourner une carte Goal comme pour un tir normal (voir 3. Le tir pour marquer un but).

⊛ Si tu dois passer le ballon au footballeur « le plus proche » et qu'il y a plusieurs possibilités, c'est à toi de choisir lequel récupère le ballon.

⊛ Si tu mets le ballon en touche (sortie du ballon en dehors du terrain), ton adversaire le plus proche le récupère.

⊛ Si tu mets le ballon en sortie de but (sortie du ballon en dehors du terrain côté cage adverse), c'est le goal de l'équipe opposée qui le récupère.

⊛ En cas de **pénalty**, ton adversaire se place sur une des deux cases situées face à ton goal et tire (voir 3. Le tir pour marquer un but). S'il a déjà un footballeur au bon endroit, il place simplement le ballon dessus. Sinon, il peut échanger n'importe lequel de ses footballeurs avec une des deux tuiles situées face à ton goal (sans avoir à retourner cette dernière, ni à piocher une carte Serpent s'il s'agit d'une tuile Serpent).



Pour Rhinaa, Anis, Benjamin, Rakshan, et Isaac B.

Concept : Richard et Chieko Stehr
Illustrations : Tony Neal

Édition : Claire Simon
Graphisme : Sonia Blanchard
Correction : Nathalie Coët

© 2020, Orang-outan Cie.
Tous droits réservés pour tous pays.
Dépôt légal : octobre 2020.
Printed and made in China.

12

FOOT SAVANE

RÈGLES DU JEU

