

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



6- Cas de la 1^{ère} option de jeu (pas de coups francs et pas de penalties) :

Si un footballeur touche en premier un footballeur de l'équipe adverse, c'est à l'équipe adverse de prendre la main. Si le ballon rentre dans le but adverse, le but n'est pas valable. L'équipe adverse joue un renvoi et garde la main.

7 - Cas de la 2^{ème} option de jeu : Les fautes

Le coup franc :

Il y a « **coup franc** » si un footballeur touche en premier un footballeur adverse placé en dehors de sa surface de réparation. C'est à l'équipe adverse de prendre la main.

Le joueur prend le ballon et le place à l'endroit du coup franc. Il prend l'un de ses footballeurs pour jouer le coup franc. Le joueur peut tirer directement dans le but adverse. L'équipe qui joue le coup franc garde la main.

Le penalty :

Il y a « **penalty** » si un footballeur touche en premier un footballeur adverse placé complètement dans sa surface de réparation. C'est à l'équipe adverse de prendre la main.

Le joueur place le ballon sur le point de penalty. Il prend l'un de ses footballeurs pour jouer le penalty et le place à l'extérieur de la surface de réparation et de l'arc avant. Le joueur adverse place alors son goal sur sa ligne de but.

Tous les autres footballeurs se trouvant dans la surface de réparation doivent être placés à l'extérieur de cette surface, sans gêner le footballeur qui va jouer le penalty. Le joueur tire alors le penalty avec le footballeur choisi.

- Si le penalty est marqué, il y a réengagement au centre du terrain.
- Si le penalty n'est pas marqué, la partie continue. L'équipe qui joue le penalty garde la main.

Ejections

Si le ballon est éjecté du plateau, on doit le replacer au centre du terrain.

Si un footballeur est éjecté du plateau, on le replace sur la ligne arrière de son camp.

Quand le ballon ou un footballeur est éjecté du plateau par une équipe, c'est à l'équipe adverse de prendre la main.

Si un footballeur rentre complètement dans un but, le joueur doit le sortir et le placer en arrière de la ligne arrière correspondant à ce but et ne pas changer sa place par la suite pour le jouer. Ce remplacement ne modifie pas le cours du jeu.

Temps de jeu

On peut fixer une durée déterminée pour une partie (Par exemple 15 min, 30 min, 45 min ...) ou un nombre de buts à marquer.

On tire au sort l'équipe qui engage une partie.

Pour surveiller le jeu, on peut prévoir un arbitre.

Edité par :

LES ÉDITIONS VALROC
Chemin du Collet
38650 SINARD
Tel/Fax : 04 76 34 37 83
www.leseditions-valroc.com

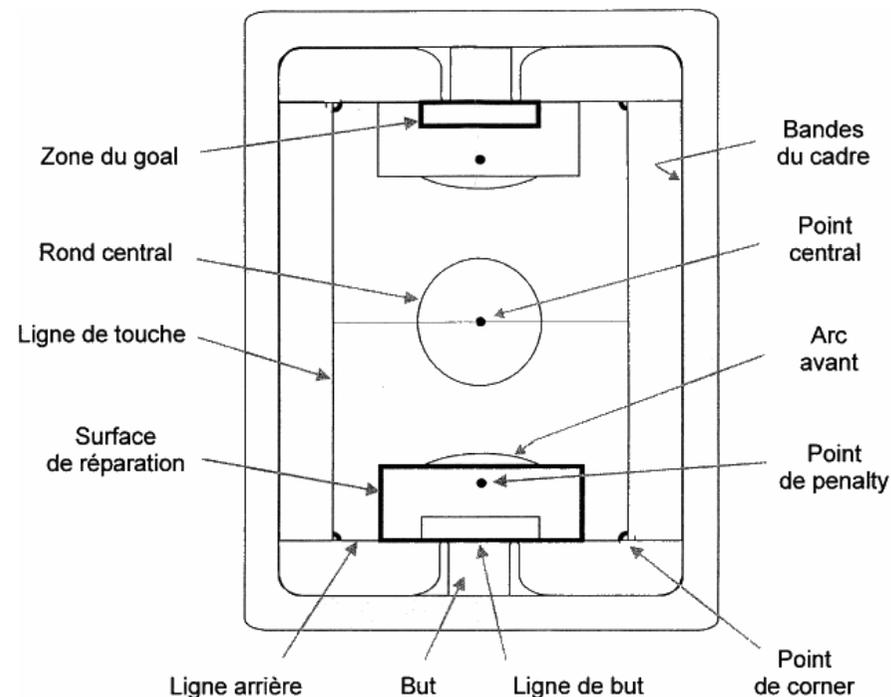
Entretien: Pour une meilleure glisse, nettoyer le plateau et les pions avec un chiffon légèrement humide, puis remettre de la poudre de glisse.

Précautions : Ne pas exposer le jeu à la chaleur, au froid, à l'humidité, au feu.

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de trois ans

WOODY FOOT

LE JEU DU FOOTBALL SUR UN PLATEAU



Matériel du jeu

- Un plateau de jeu
- Des pions numérotés constituant deux équipes de footballeurs.
- Un petit pion : le ballon.
- Un flacon de poudre de glisse
(à saupoudrer en petite quantité sur le plateau et à étaler en faisant glisser les pions).

Nombre de joueurs : On peut jouer à un ou plusieurs joueurs par équipe.

Mise en place du jeu

Placer le plateau horizontalement, sur un support stable permettant aux joueurs de tourner autour.

Objectif des joueurs : Marquer des buts.

Un but est marqué lorsque le ballon rentre dans un but et franchit complètement la ligne de but, même s'il ressort. Il y a alors réengagement au centre par l'équipe qui a encaissé le but. Les buts marqués par chaque équipe sont comptabilisés.

La manière de jouer

Avec un doigt, le joueur donne un coup (pichenette) sur le côté d'un footballeur pour le faire glisser.

Au début d'une partie ou en cas de réengagement après un but marqué

On place le ballon au centre du plateau.

Chaque joueur place ses footballeurs dans son camp, en dehors du rond central et de la zone du goal, et place son footballeur N°1 (le goal) sur sa zone.

Usage des footballeurs

- Les footballeurs peuvent circuler et stationner sur tout le plateau, quel que soit le niveau de jeu choisi.
- Le footballeur joué doit toucher le ballon en premier, soit directement soit en utilisant les bandes et les délimitations extérieures des buts. Le ballon peut percuter les autres footballeurs, les goals et les bandes autorisées.
- Tant qu'une équipe touche en premier le ballon avec l'un de ses footballeurs, elle garde la main. - Un footballeur ne peut pas être joué deux fois de suite.

Usage particulier des goals

- Les goals doivent être placés sur leur zone, éventuellement à cheval sur leur ligne de zone ou sur leur ligne de but.
- Les goals peuvent être déplacés entre les coups joués pour défendre leur but, jusqu'à ce que le joueur adverse soit prêt à jouer le footballeur qu'il a choisi.
- Les goals peuvent être utilisés pour jouer un coup et doivent être remis sur leur zone après avoir joué ce coup. Un goal ne peut pas être joué deux fois de suite.
- Les goals ne peuvent pas marquer directement un but dans le but adverse. Dans ce cas, il y a renvoi par l'équipe adverse.
- Dans le cas où le ballon tiré par un goal percute un ou des footballeurs de son équipe ou de l'équipe adverse ou les bandes autorisées avant de pénétrer dans le but, le but est marqué.

Choisissez un niveau de jeu

En choisissant une zone de déplacement du ballon sur le plateau

- **Niveau 1 :**
Le ballon peut circuler et stationner sur tout le plateau. On peut alors faire rebondir le ballon sur toutes les bandes du cadre et les délimitations extérieures des buts. Dans ce cas, il n'y a ni renvoi, ni corner, ni touche.
- **Niveau 2 :**
Le ballon peut circuler et stationner sur le terrain intermédiaire délimité par les lignes arrière et les bandes latérales du cadre. On peut alors faire rebondir le ballon sur ces bandes latérales. Dans ce cas, on joue les renvois et les corners et on ne joue pas les touches.
- **Niveau 3 :**
Le ballon peut circuler et stationner sur le terrain de football délimité par les lignes arrière et les lignes de touche. Dans ce cas, on joue les renvois, les corners et les touches.

Choisissez une option de jeu

Dans chacun des niveaux ci-dessus, choisissez :

- **1ème option** : on ne joue pas les coups francs et les penalties.
- **2ème option** : on joue les coups francs et les penalties.

Pour les enfants : Les enfants peuvent jouer en prenant le niveau 1 et la 1ère option, avec changement d'équipe après chaque coup.

Il est interdit :

- de changer la place des footballeurs et du ballon sur le plateau entre les coups joués, même s'ils se percutent entre eux au cours du jeu. Exception : si un footballeur est trop près d'une bande pour être joué, le joueur peut légèrement l'écarter pour placer son doigt.
- de tenir les goals et les footballeurs lorsqu'un coup est joué.

Les changements de mains

1 - le loupé

- Si un footballeur ne touche pas en premier le ballon, c'est à l'équipe adverse de prendre la main.
- Si un footballeur touche en premier un footballeur de son équipe, c'est à l'équipe adverse de prendre la main.
- (Voir aussi les points 6 et 7)

2 - le renvoi (niveau 2 et 3)

Il y a **renvoi** si un footballeur ou un goal envoie le ballon au-delà de la ligne arrière adverse, en la franchissant complètement. C'est à l'équipe adverse de prendre la main. Le joueur place le ballon sur sa ligne de zone et prend l'un de ses footballeurs pour jouer le ballon. L'équipe qui joue le renvoi garde la main.

3 - le corner (niveau 2 et 3)

Il y a **corner** si un footballeur ou un goal envoie le ballon au-delà de sa ligne arrière, en la franchissant complètement. C'est à l'équipe adverse de prendre la main. Le joueur place le ballon sur le point de corner du côté où est sorti le ballon et prend l'un de ses footballeurs pour jouer le ballon. L'équipe qui joue le corner garde la main.

4 - la touche (niveau 3)

Il y a **touche** si un footballeur ou un goal envoie directement ou indirectement le ballon au-delà d'une ligne de touche, en la franchissant complètement. C'est à l'équipe adverse du footballeur ou du goal ayant touché le ballon en dernier de prendre la main.

Le joueur place le ballon sur la ligne de touche à l'endroit où il est sorti et prend l'un de ses footballeurs (en le mettant à l'extérieur de la ligne de touche) pour jouer le ballon. L'équipe qui joue la touche garde la main.

5 - Buts interdits

Ne sont pas valables, les buts marqués directement lors d'un renvoi ou d'une touche et les buts marqués directement par les goals. (Directement signifie que le ballon ne touche ni un footballeur quelconque, ni le goal adverse, ni les bandes autorisées avant de rentrer dans le but) C'est alors à l'équipe adverse de prendre la main et de jouer un renvoi.