

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 ★★☆☆ modulaire 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



GloBall

RÈGLE OFFICIELLE

PRINCIPE et BUT du JEU : GloBall simule la phase ultime d'un Tournoi international de football, à partir des Quarts de Finale jusqu'à la consécration du nouveau Champion, soit 7 matchs en tout (4 Quarts, 2 Demis, 1 Finale).

Le but est de marquer un maximum de points en **pronostiquant** le vainqueur de chaque rencontre, à l'issue de la partie le joueur totalisant le plus de points sera le gagnant.

Chaque joueur dispose en début de partie d'une même main de 7 cartes "Arbitre", qu'il pourra jouer pour tenter de tromper ses adversaires en **faussant** l'issue des rencontres. Dans le même temps, chacun choisit en début de partie un **Favori secret** qu'il va tenter de mener au Titre pour marquer des points de Bonus.

Pour COMMENCER :

Choisissez les 8 équipes parmi les 16 proposées qui disputeront le Tournoi, et étalez-les sur la table : Donnez le temps à chacun de choisir en **secret** son Favori, et d'en écrire le nom au dos de sa fiche de paris.

Chaque équipe a une force différente, symbolisée par le nombre de ballons figurant sur la carte : Il est bien sûr plus facile de mener une équipe forte à la victoire, mais ceux qui aiment le risque choisiront de préférence un outsider afin de marquer plus de points.



Le SYSTEME de COUPE : Reprenez en main les 8 cartes équipe, mélangez-les et tirez-les 2 par 2 pour obtenir le programme des 4 Quarts de Finale sur lesquels vous allez parier. Les 4 équipes victorieuses s'affronteront en Demi-finales, pour ne laisser que deux élus qui se rencontreront en Finale.

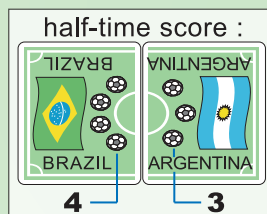
Placez face à face au centre de la table les deux cartes équipe disputant le premier Quart de finale, et réservez les 3 autres paires de cartes sur le côté : Vous voilà prêts à jouer !

DEROULEMENT d'un MATCH :

Les ballons figurant sur les deux cartes représentent le **score à la mi-temps** :

Sur cet exemple, le Brésil mène 4 buts à 3 face à l'Argentine.

Avant de parier sur le résultat du match, les joueurs sont appelés à jouer une ou plusieurs cartes "Arbitre" face cachée à côté de l'équipe qu'ils désirent favoriser ou pénaliser :



Les cartes "**BALLON**" ajoutent 1 ou 2 Buts pour une équipe.

Chaque joueur a 1 carte "2 ballons" et 2 cartes "1 ballon"

Les cartes "**CARTON JAUNE**" retirent 1 But à une équipe.

Chaque joueur a 2 cartes "carton jaune"

Les cartes "**CARTON ROUGE**" retirent 2 Buts à une équipe.

Chaque joueur a 1 carte "carton rouge"

Les cartes "**TROUSSE de SECOURS**" n'ont aucun effet mais permettent de bluffer. Chaque joueur a 1 carte "Trousse de Secours"

Tout joueur a le droit de poser jusqu'à 2 cartes par match, mais il ne peut les jouer que d'un seul côté du terrain.

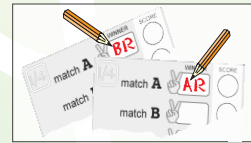


Le dos des cartes Arbitre est d'une couleur différente pour chaque joueur, ainsi chacun sait quel joueur a placé quelle carte à quel endroit... ce qui peut se révéler utile en vue des matchs suivants.

Il n'y a aucun ordre de jeu, tous placent leurs cartes en même temps. Mais attention ! La main de 7 cartes Arbitre vaut pour toute la partie : Chaque carte ne pourra servir qu'une seule fois, après quoi elle sera retirée du jeu.

Les joueurs disposent de 7 cartes pour 7 matchs, à eux de voir où et quand les jouer. Tous les joueurs parient à chaque match, qu'ils aient joué une carte ou non.

Lorsque plus personne ne veut ajouter de carte, il est temps de parier : Chacun note l'abréviation de l'équipe qu'il pense voir gagner le match dans la case correspondant au numéro du match (**A à D pour les Quarts, 1 et 2 pour les Demis**) de la fiche de score.



Quand tout le monde est prêt, retournez toutes les cartes jouées et calculez le score final de la rencontre :

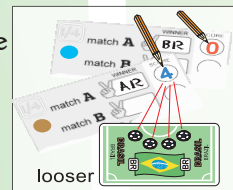
A partir du score à la mi-temps, ajoutez et soustrayez des buts à chaque équipe pour obtenir le vainqueur.



Il arrive que le score final soit négatif (moins de zéro) auquel cas c'est l'équipe présentant le "moins mauvais" score qui l'emporte.

Tous les joueurs ayant fait le bon pronostic (ici, l'Argentine) marquent en points le nombre de ballons figurant sur la carte de l'équipe perdante (Le Brésil a perdu, 4 ballons sur la carte = 4 points). Tous ceux qui se sont trompé marquent "0".

Lorsque aucun joueur ne désire poser de carte sur un match, tout le monde gagne et marque puisque le score final est connu.



MATCH NUL : Lorsqu'un match se termine sur un résultat nul (égalité de score), toutes les cartes arbitre jouées sont écartées et c'est l'équipe présentant le plus de ballons sur sa carte qui l'emporte.

S'il y a là encore parité, les équipes doivent jouer les prolongations pour dégager un vainqueur : Tous les joueurs doivent jouer au moins une carte, avant de parier à nouveau.

QUALIFICATIONS : A la fin de chaque match, écartez du jeu toutes les cartes jouées, à l'exception de celle de l'équipe vainqueur qui est qualifiée pour le tour suivant : Réservez-la en attendant de connaître son prochain adversaire.

Répétez le processus match après match, les vainqueurs en Quarts se rencontrant en Demi et ainsi de suite jusqu'à la consécration du Champion à la fin de la Finale.

BONUS GLOBBAL : A la fin du Tournoi, les joueurs retournent leur fiche de score et révèlent leur pronostic initial du nouveau Champion : Tous ceux qui ont vu juste marquent le **Bonus GloBall de 5 points**, qu'ils inscrivent dans la case en bas de la fiche de score.

VICTOIRE : Il ne reste plus à chacun qu'à additionner tous les points marqués pendant le jeu, le joueur qui en a le plus remporte la partie !

RÈGLE OPTIONNELLE : Les joueurs ont la possibilité de parier sur un match nul, en inscrivant "N" dans la case pari :

Si le pronostic s'avère juste, le parieur marque en points tous les ballons figurant sur les 2 cartes, sinon il marque "0".

Quel que soit le résultat, il faut tout de même un vainqueur pour la poursuite de la compétition : On procède selon les règles décrites plus haut, et les joueurs ayant marqué pour le match nul peuvent parier à nouveau comme les autres.

(inscrivez les points gagnés lors du match nul sur n'importe quel espace libre de la fiche de score)