

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



QUIZ FOOT

Jeu pour 2 joueurs ou 2 équipes de X joueurs. A partir de 8 ans

CONTENU

- 1 plan du jeu représentant un terrain de foot
- 1 jeu de fiches comprenant plus de 2700 questions et réponses
- 1 ballon de foot "PUMA"
- 1 dé

OBJET DU JEU

A l'aide de questions de différentes difficultés, basées sur le football, les joueurs font avancer un "ballon" pour marquer des buts.

PREPARATION DU JEU

Les fiches doivent être mélangées et disposées verticalement dans le casier central du sabot.

REGLE DU JEU

Un tirage au sort déterminera qui, des deux joueurs ou équipes, bénéficiera de l'avantage de l'engagement. C'est du centre du terrain qu'auront lieu tous les engagements. Le circuit du ballon est fléché, c'est donc ce circuit qu'il faut suivre aussi bien dans un sens que dans l'autre. Le joueur qui bénéficie de l'engagement sera celui qui fait le plus petit nombre avec le dé. Chaque fiche comprend 6 questions, c'est le joueur questionné qui jette le dé. Le numéro indique la question à laquelle il doit répondre. La fiche est prise au dos du tas, la question est lue par un autre joueur ou par un tiers. Les fiches qui ont servi sont remises dans ou au fond du tas.

LES FICHES

Lorsque vous avez à répondre à une question, 1 seule réponse est autorisée. Si vous répondez juste, vous avancez votre ballon d'une case et votre adversaire continue de vous poser des questions. Si vous ne répondez pas, ou si vous répondez faux, vous reculez d'une case et votre adversaire prend l'avantage. C'est donc à vous de lui poser une question. Il convient, bien-sûr, de tenir compte du sens de l'avancée du ballon.

Certaines questions comprennent plusieurs propositions, la bonne réponse est inscrite en **Gras**.

LES BUTS

Lorsque vous êtes en face de la cage du gardien, vous avez à répondre à une question. Si vous répondez juste, vous "envoyez" le ballon dans la cage, et vous marquez un but. L'engagement se fait au milieu du terrain avec avantage à votre adversaire. Un but ne peut être marqué en avançant directement de plusieurs cases. Il faut absolument répondre correctement à une dernière question pour marquer le but. Par contre, un but peut être encaissé directement sur une action : "*reculez de X cases*"

LES PENALTIES

Si, au terme de la partie, les équipes ont fait match nul, ils auront chacun 5 tirs au but à faire (5 questions). Mais ici, seul le "tireur" doit répondre à la question, il ne peut donner qu'une seule réponse ; si celle-ci est bonne, le but est marqué.

DUREE DE LA PARTIE

La durée de la partie peut être convenue à l'avance par les joueurs, c'est-à-dire, limitée dans le temps, ou, mieux encore, à un nombre total de buts marqués (par exemple 6) ce qui peut permettre un match nul et obliger à tirer les "pénalties".



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Risque d'absorption des petites pièces.
GMV Graphite - Zone industrielle des Granges 42340 Veauche - Téléphone 77 54 73 39
Fabriqué en France - CE - modèle déposé © MCMLXXXVIII

Toute reproduction, même partielle, de ce jeu est interdite. La copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit : photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteurs.