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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

BUT

Jeu de football pour deux et quatre joueurs (deux joueurs par équipe).
De la réflexion, de l'observation, toute tactique qui vous permet de recréer les situations d'un véritable match de football.
L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus grand nombre de buts dans un temps que vous aurez déterminé au préalable.

LE JEU COMPREND

- 1 plateau pliant à damiers;
- 2 poteaux de but;
- 22 joueurs (2 équipes de 11 joueurs);
- 2 dés;
- 2 ballons (1 de rechange).

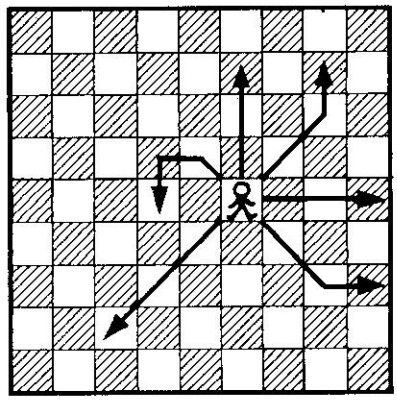
MÉCANISME DU JEU

Le déplacement des joueurs et du ballon s'effectue par l'intermédiaire de deux dés que chacune des équipes lance à son tour.

LES DÉS

Deux couleurs : **1 dé jaune, 1 dé noir.**
Les deux dés sont jetés en même temps. Le chiffre obtenu sur chacun des dés détermine le nombre de cases que peuvent parcourir les joueurs et le ballon.
Seul le dé noir permet la passe et le tir. Suivant votre intérêt et la tactique que vous employez, ce dé noir sera utilisé soit comme le dé jaune pour faire progresser un joueur, qu'il ait le ballon ou non, soit uniquement pour effectuer **une passe** ou **un tir,** le joueur effectuant la passe ou le tir restant sur place.

LES JOUEURS



Quelques exemples de déplacement d'un joueur.

Les joueurs se déplacent dans toutes les directions (verticale, horizontale et diagonale), en ligne droite, aussi bien qu'en zigzag.

Chaque équipe lorsqu'elle lance les dés peut faire jouer deux de ses joueurs (un dé par joueur, un joueur par dé).

Mis à part le gardien de but, dont nous verrons le cas plus loin, les dix autres joueurs d'une équipe peuvent évoluer de différentes façons :

Un joueur peut :

1. Se déplacer avec la balle au pied, cela correspond au dribble (dé noir ou dé jaune) ;

2. Se déplacer sans la balle et se mettre en position (dé noir ou dé jaune) ;

3. Rester sur place et faire une passe ou tirer (dé noir).

a) La passe :

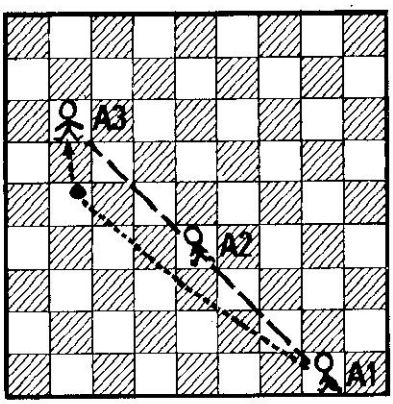
On ne peut faire une passe qu'en employant le dé noir. Dans le cas d'une passe le chiffre indiqué sur le dé noir est **toujours doublé.**

Le ballon est envoyé dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale, mais sa course n'est jamais déviée, elle s'effectue toujours en ligne droite.

Le joueur auquel la passe est destinée réceptionne la balle même s'il est placé à une distance inférieure au double du chiffre indiqué sur le dé noir.

Exemple : Le dé noir marque 4, la longueur maximum de la passe est de 8 cases (4 × 2). Mais un joueur se trouvant à 6 cases peut réceptionner la balle.

Remarque : Si plusieurs joueurs de la même équipe se trouvent sur la trajectoire de la passe, on annonce celui auquel la passe est destinée. On suppose en effet qu'un joueur, comme dans la réalité, peut s'effacer pour laisser passer le ballon au bénéfice d'un partenaire mieux placé.



Trois joueurs de l'équipe A sont en alignement. A1 fait une passe de six cases à A3. A2 laisse passer le ballon.

Si par inattention vous effectuez une passe, sans tenir compte qu'un joueur adverse se trouve sur la trajectoire, il y a interception et c'est à l'adversaire de jouer.

TRÈS IMPORTANT : Le fait d'effectuer une passe donne droit à un tour de dé supplémentaire, mais on ne peut jamais jeter les dés plus de trois fois consécutives.

b) Le tir ou le shoot

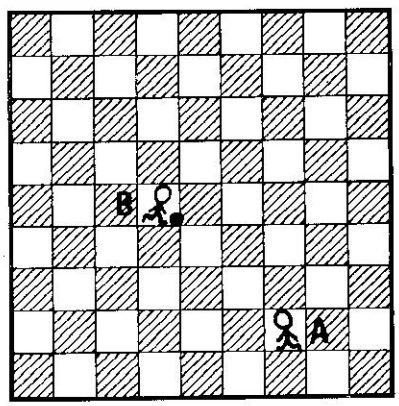
Il s'effectue toujours avec le dé noir, comme pour la passe. Le chiffre est également doublé, mais dans ce cas-ci le ballon doit parcourir la totalité des points marqués sur le dé.

Exemple : Le dé noir marque 4, le ballon sera

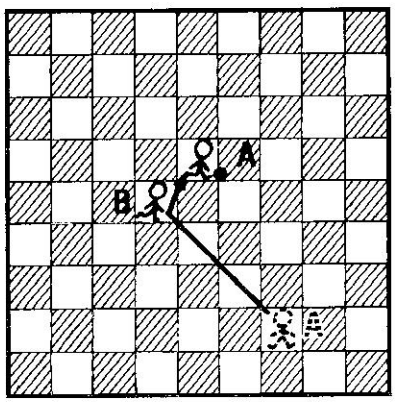
envoyé obligatoirement en ligne droite 8 cases plus loin, soit en direction d'un joueur bien placé pour le reprendre, soit vers le but.

Lorsqu'on tire au but, le but est marqué quand le chiffre indiqué sur le dé noir (doublé) permet au ballon de dépasser la ligne de but, d'au moins une case, le gardien de but ne se trouvant pas sur la trajectoire.
Bien entendu, si le gardien de but est sur la trajectoire, il arrête la balle et peut la dégager.
TRÈS IMPORTANT : Contrairement à la passe, le tir ou le shoot ne permettent pas de rejeter les dés.

4. Enfin un joueur peut : **se déplacer sans la balle et la prendre à l'adversaire.** Pour prendre la balle à l'adversaire, un joueur doit pouvoir parcourir au moins une case de plus que le nombre de cases qui le sépare du possesseur du ballon.
Exemple : Joueur A est à trois cases du joueur B qui a le ballon. Il faut que le dé utilisé marque au moins le chiffre 4.



Avant la prise du ballon.



Après la prise du ballon.

La reprise de balle à l'adversaire est le seul cas dans lequel on a le droit d'employer **les deux dés pour manœuvrer un seul joueur.**
Deux possibilités :
1. Vous prenez la balle avec le dé jaune. Le même joueur (celui qui vient de prendre la balle) peut immédiatement shooter ou faire une passe, en employant le dé noir.
2. Vous prenez la balle avec le dé noir, vous pouvez continuer à faire avancer le même joueur avec le dé jaune.

Le gardien de but :

Le gardien de but (ou goal) ne peut se déplacer qu'à l'intérieur de la surface de réparation (rectangle blanc en face des buts). Il se déplace d'un nombre de cases équivalent au double du chiffre indiqué sur le dé choisi.
Remarque : Avant chaque tour de dés, chaque équipe a le droit de déplacer son gardien d'un maximum de deux cases, sans employer les dés. Cela permet d'essayer de placer le gardien de façon à ce qu'il intercepte un tir.

Dégagement :

Lorsque le gardien de but est en possession du ballon et qu'il veut le dégager, on doit employer le dé noir dont le chiffre est cette fois-ci **triplé.**

Exemple : Le dé noir indique 5, le ballon est obligatoirement envoyé quinze cases en avant et en ligne droite.

Les pénalités :

1. Le coup franc :

Il y a coup franc quand la situation suivante se présente :
Lorsque l'un de vos joueurs se trouve sur un case contiguë à celle d'un adversaire en possession du ballon, et que l'un des deux dés que vous venez de jeter marque 1. C'est alors l'équipe adverse (celle qui possède le ballon) qui bénéficie du coup franc et qui le tire : on tire le coup franc avec le dé noir et le ballon est envoyé seul, du nombre de cases correspondant au double du chiffre marqué sur le dé. Le joueur à l'origine du coup franc recule de cinq cases en direction de son camp.

2. Le pénalty :

Le pénalty s'obtient de la même façon que le coup franc, mais à l'intérieur de la surface de réparation. Bien entendu, seul le joueur qui est dans la surface de réparation adverse, en position d'attaque, balle au pied, peut bénéficier d'un pénalty.
Le pénalty se tire avec le dé noir, à partir de la case marquée d'un rond blanc devant les buts.
La force du tir correspond à **deux fois le chiffre marqué sur le dé.** On a donc une chance sur six de ne pas marquer de but sur pénalty. Si le pénalty est manqué, le gardien de but dégage sur sa ligne de but, et le joueur ayant tiré le pénalty est replacé où l'on veut sur le terrain, mais en dehors de la surface de réparation.

3. Le hors-jeu :

Tout joueur qui reçoit le ballon alors qu'il se trouve entre le gardien de but et le plus proche des joueurs adverses est déclaré hors-jeu. L'équipe adverse bénéficie alors d'un coup franc qui est tiré à partir du point de hors-jeu.
Le joueur qui est la cause du hors-jeu est reculé de cinq cases en ligne droite et en direction de son camp.

MISE EN PLACE

Chaque joueur place les onze figurines composant son équipe de chaque côté de la ligne médiane.
Le placement de chaque joueur est affaire de préférence, cela dépend du système d'attaque et de défense adopté.
Mais tenez compte qu'il faut placer des joueurs sur une même ligne pour permettre les passes.
L'équipe qui engage ayant été déterminée par le « toss » (pile ou face) a le droit de placer des joueurs dans le rond central. L'avant-centre, balle au pied, étant bien entendu sur la case centrale marquée d'un rond blanc.
Vous êtes prêts maintenant à faire de passionnantes parties et même à organiser un championnat.
N'oubliez pas que BUT est un jeu de stratégie.
Attention au déplacement des joueurs, préparez vos mouvements à l'avance, adoptez une tactique, vous éprouverez toute l'excitation d'un vrai match de football.

© Robert Laffont, 1971.