

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 10 000 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



DEMARRAGE

1. Pour commencer, retirez du paquet les 5 cartes BONUS / MALUS (celles avec un dos rouge) et les cartes GOAL (celles avec un dos noir).
2. Mélangez le paquet restant et distribuez 5 cartes face cachée à chaque joueur.
3. Insérez les cartes BONUS / MALUS dans le paquet, mélangez-les et posez-les face cachée au centre de la table, ça sera la PIOCHE. Les cartes jetées pendant le jeu formeront un tas qu'on appellera LE TERRAIN. Les cartes GOAL (avec un dos noir) doivent être séparées, prêtes à être données au joueur à chaque fois qu'il marquera un GOOAAAALLLLLLL !
4. Commencez le jeu : le joueur à la gauche du donneur commence la partie en tirant une carte dans la pioche

ATTENTION: 2 à 5 joueurs peuvent jouer avec 1 set de jeu. Si vous jouez avec 2 sets de jeu, vous pouvez jouer jusqu'à 10 joueurs

COMMENT ON JOUE

1. Le premier joueur qui a 5 cartes en main, tire 1 carte dans la pioche et décide quelle carte jouer contre le joueur suivant sur le terrain. (Note : s'il y a plus de 2 joueurs, la partie tourne dans le sens des aiguilles d'une montre).
 - Lorsque vous jouez une carte, vous pouvez choisir d'attaquer (carte avec un ballon dans le coin en haut à gauche) ou si vous ne pouvez pas attaquer vous pouvez jouer une carte spéciale ou jeter une mauvaise carte sur le terrain.
 - Les valeurs et les effets de chaque carte sont indiqués au bas de la carte elle-même.

2. Le joueur attaqué doit d'abord se défendre en jouant une carte défensive (carte avec un gant ou une chaussure dans le coin en haut à gauche). S'il réussit, il évite le GOAL. Ensuite, il pioche 2 cartes dans la pile et joue une carte d'attaquer ou une autre carte en fonction de son jeu.

1

COMMENT PIOCHER LES CARTES DE LA PILE

- Si vous parvenez à vous défendre contre une attaque en évitant un GOAL, vous devez piocher 2 cartes avant de jouer à votre tour en attaquant, en jouant une carte spéciale ou en jetant une carte.
- Si vous ne pouvez pas vous défendre et éviter un GOAL, vous tirez qu'une carte avant de jouer à votre tour en attaquant, en jouant une carte spéciale ou en jetant une carte.

PS. Le joueur suivant n'a pas besoin de jouer une carte pour se défendre, car le joueur précédent a perdu ou a joué une carte CHANGEMENT DE CAMP/ CARTON JAUNE / CARTON ROUGE / ENTRAÎNEUR, vous devez piocher 1 carte seulement avant de jouer à votre tour (Attaquer le joueur suivant, jouer une carte spéciale ou jeter une carte).

DERNIERS DÉTAILS AVANT LE COUP D'ENVOI

- Lorsque vous marquez un 2eme GOAL, vous pouvez prendre 1 carte de n'importe quel joueur de votre choix.
- Lorsque vous marquez un 4eme GOAL, vous pouvez prendre 2 cartes de n'importe quel joueur de votre choix.
- Si vous piochez une carte BONUS / MALUS dans la pile, vous devez la jouer immédiatement et suivre les instructions. Puis vous pouvez jouer à nouveau.
- Si la pioche se termine, mélangez-les cartes jetées sur le terrain et placez-les pour faire une nouvelle pioche.

2



7
ANS ET
PLUS

2-5



LES REGLES

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces pouvant être ingérées et/ou inhalées. Danger d'étouffement. Les couleurs et détails du contenu peuvent varier par rapport au modèle présenté sur la boîte. Avant de donner le jouet à l'enfant, enlever tous les éléments non nécessaires au jeu (emballage, fixations...). Renseignements utiles à lire et à conserver.



QUI GAGNE ?

- Le premier joueur qui a marqué 5 GOALS.

P.S. : Si un adversaire n'a plus de cartes pendant le match, il est éliminé. Le joueur qui marque 5 GOALS ou qui est le seul à avoir des cartes en main, GAGNE le match !!

LE MODE TOURNOI

Pourquoi ne pas créer un tournoi GOAL 10, avec un vrai classement ... Le tournoi peut débuter pour tout le monde !

Décidez du nombre de matchs à jouer et attribuez les points en fonction des résultats de chaque match.

Les résultats sont établis en fonction du nombre de GOALS marqués par chaque joueur. Si à la fin du match, plusieurs joueurs ont marqué le même nombre de GOAL, comptez le nombre de cartes restant dans leurs mains pour voir qui en a le plus. Si le nombre de cartes est identique, lancez une pièce en faisant pile ou face pour désigner le vainqueur !

1°:5 points	2°:3 points	3°:2 points	4°:1 point	5°:0 point
-------------	-------------	-------------	------------	------------

Le premier joueur du classement sera nommé
LE CHAMPION GOAL 10 !!!

3

EXEMPLE DE JEU COUP D'ENVOI

Chaque joueur a 5 cartes en main, et le 1^{er} joueur tire une carte dans la pioche...



COMMENT ATTAQUER

Les joueurs doivent attaquer leur adversaire pour marquer un GOAL en lançant une des cartes attaques : (Carte avec l'icône d'un ballon dans le coin de la carte).

ATTENTION:

- Les cartes LE TIR CANON et RETOURNÉ ACROBATIQUE garantissent un GOAL ... Aucune carte ne peut les empêcher de marquer.
- Les cartes LE BUTEUR ne peuvent être arrêtées uniquement par les cartes DÉFENSE DE FER.
- Les cartes TIR AVEC EFFET peuvent attaquer l'adversaire de votre choix, et la partie continue à partir du joueur attaqué mais elle peut être bloquée par les cartes défenses.
- Les cartes ATTAQUANT peuvent être bloqués par les cartes défenses.
- Les cartes GOAL peuvent être bloqués uniquement par les HORS-JEU ou ASSISTANCE VIDEO
- Les cartes PENALTY peuvent être bloquées par les cartes GARDIEN ou BARRE TRANSVERSALE



COMMENT DEFENDRE

L'adversaire peut se défendre contre l'attaque en utilisant une carte DÉFENSE (avec l'icône d'un gant ou d'une chaussure dans le coin).

ATTENTION:

- Uniquement la carte DÉFENSE DE FER peut arrêter LE BUTEUR
- Seule la carte BARRE TRANSVERSALE peut arrêter la carte PENALTY avec le tir PANENKA



LA CARTE GOAL

Si l'adversaire ne peut pas défendre, alors vous marquez un GOAL donc vous gagnez 1 carte GOAL pour mémoriser votre score (cartes avec le dos noir).



Ces cartes sont utilisées pour indiquer le nombre de GOAL marqué:

- Lorsque vous marquez un 2^{ème} GOAL, vous pouvez prendre 1 carte de n'importe quel joueur de votre choix.
- Lorsque vous marquez un 4^{ème} GOAL, vous pouvez prendre 2 cartes de n'importe quel joueur de votre choix.
- Lorsque vous marquez un 5^{ème} GOAL, c'est gagné !

MEMO RAPIDE DU MODE DE JEU

QUAND ON ATTAQUE

Premier choix: jouez les cartes GOAL ou ATTAQUE pour marquer un GOAL

Alternative no.1: jouez une carte CHANGEMENT DE CAMP/ CARTON JAUNE / CARTON ROUGE / ENTRAINEUR si vous ne pouvez pas attaquer et suivre les instructions pour ensuite passer au joueur suivant.

Alternative no.2: Si vous n'avez pas de carte GOAL, ATTAQUE ou une CARTE SPECIALE à jouer, vous devez jeter une carte sur le terrain.

QUAND ON DEFEND

Premier choix: Jouez une carte ASSISTANCE VIDEO, HORS-JEU ou une carte de DÉFENSE pour arrêter le tir.

Ensuite, piochez 2 cartes dans la pioche avant de jouer une carte ATTAQUE ou une autre carte.

Alternative no.1: Si vous n'avez aucune carte de DÉFENSE, Dites-le sans jouer de carte (il y aura GOAL pour l'attaquant). Puis, vous tirerez une carte dans la pioche avant de jouer.

Alternative no.2: Si le joueur précédent n'attaque pas, vous tirez une carte dans la pioche avant de jouer.

Imaginez un match de football sans événements inattendus: pas de penalty, pas d'action d'attaque, pas de querelles... À quel point cela serait-il ennuyeux? C'est pourquoi GOAL 10 est un jeu amusant. Aucune partie ne se ressemble !

LES CARTES BONUS / MALUS

QUAND VOUS MARQUEZ UN GOAL À LA DERNIÈRE SECONDE DE LA PROLONGATION ...

Si vous piochez une carte BONUS / MALUS (celles avec un dos rouge), vous devez la jouer immédiatement et suivre les instructions. Après avoir joué la carte, le même joueur peut attaquer (ou jouer une carte spéciale ou jeter une carte).



LES CARTES SPECIALES

ZUT! ON DOIT UTILISER L'ASSISTANCE VIDEO POUR CETTE ACTION.....

Lorsque vous attaquez avec une carte GOAL ne soyez pas trop pressé de célébrer l'action ! Les cartes ASSISTANCE VIDEO ou HORS-JEU pourraient annuler le GOAL !

PS. Lorsque vous ne pouvez pas attaquer, vous pouvez jouer une CARTE SPECIALE (ENTRAINEUR/CHANGEMENT DE CAMP/CARTON JAUNE / CARTON ROUGE), suivez les instructions, et le tour passe au joueur suivant.



LES CARTES PENALTY

DERNIERE MINUTE DE LA FINALE DE LA COUPE INTERNATIONALE ET VOUS OBTENEZ UN PENALTY.

AVANT DE PENSER A LA FETE DE CE SOIR, IL FAUT PENSER A TIRER LE PENALTY.

Lorsque vous jouez une carte PENALTY, vous devez choisir la direction du tir. Si le joueur adverse a une carte GARDIEN DE BUT et qu'il est placé dans la bonne direction, il arrête le ballon et il évite le GOAL.

(La position du gardien de but est indiquée en bas de la carte, avec une croix) Si vous utilisez un tir PANENKA seule la carte BARRE TRANSVERSALE peut l'arrêter !

