



## REGLE DU JEU 21 BASKET BALL



Ce jeu est basé sur un véritable jeu de basketball que tout basketteur connaît pour l'avoir pratiqué, soit avant, soit après, soit pendant un entraînement, mais également à l'extérieur entre amis. Etre adroit et atteindre 21 points le plus rapidement possible c'est le but du jeu. Pour cela vous commencez par un tir à 3 points, qui, si il est marqué du premier coup, vous donne 3 points et c'est au tour du joueur suivant. Par contre, si vous le ratez, vous avez la possibilité de marquer 2 points avec un 2<sup>ème</sup> shoot, shooté de l'endroit où vous le souhaitez ; vous le marquez vous avez 2 points et c'est au tour du joueur suivant, vous le ratez, vous avez encore une dernière chance de marquer 1 point avec un dernier shoot shooté de l'endroit où vous le souhaitez. Vous le marquez vous avez 1 point, vous le ratez vous obtenez 0 point. Votre série est terminée c'est au tour du joueur suivant. On additionne ses points au fur et à mesure des séries. **INSPIREZ –VOUS** de ce jeu pour jouer à 21 BASKETBALL.

-----  
Nombre de joueurs : de 2 à 5 joueurs

Contenu du jeu : 1 plateau de jeu

2 dés différents : 1 dé pour le shoot qui indique les points (1-2-3 pts)

1 dé de résultat qui indique (M) si le panier est marqué ou(R) s'il est raté

20 cartes « Faute de Jeu » permettant de ralentir vos adversaires

5 cartes « MARCHER »

5 cartes « REPRISE DE DRIBBLE »

5 cartes « TEMPS MORT »

5 cartes « SORTIE DE BALLE »

Utilité des cartes :

La carte « MARCHER » fait perdre 2 points à l'adversaire de votre choix, celui-ci reculera donc de 2 cases.

La carte « REPRISE DE DRIBBLE » fait perdre 3 points à l'adversaire de votre choix, il reculera de 3 cases.

La carte « TEMPS MORT » fait sauter un tour à l'adversaire de votre choix.

La carte « SORTIE DE BALLE » fait perdre 5 points à l'adversaire de votre choix, il reculera donc de 5 cases.

**Vous piochez ces cartes, uniquement lorsque vous obtenez un shoot à «3 Points / Panier Marqué» (3) et (M) sur le premier lancé de votre série.** Vous pouvez les utiliser quand c'est à votre tour de jouer et avant de lancer vos dés. Soyez malin ralentissez le bon joueur. Une fois utilisées, ces cartes sont retournées, et ne sont plus réutilisables. Lorsque la pioche est vide, le jeu continu sans carte « Faute de Jeu ».

But du jeu : Etre le premier à atteindre 21 points ou plus.

### **ON COMMENCE A JOUER ?**

Mélangez les cartes « Faute de Jeu » et placez-les sous forme de pioche au centre du plateau de jeu. Désignez un joueur qui commencera la partie, sachant, qu'à chaque partie, une nouvelle personne est désignée. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case du départ « Entre Deux ».

**Une série comprend 3 shoots** ; lors d'une série vous pouvez obtenir au maximum 3 points, mais également, seulement 2 points, 1 point ou même 0 point. Pour avancer de 3 cases sur votre premier shoot, vous devez obtenir sur votre premier lancé de dés, (3) et (M) «3 Points / Panier Marqué». Si c'est le cas, vous piochez une carte « Faute de jeu » que vous gardez précieusement, vous avancez de 3 cases et c'est au tour du joueur suivant ; Si ce n'est pas le cas, vous relancer vos dés (2<sup>ème</sup> shoot) et vous ne pourrez obtenir alors, que 2 points ; pour cela, vos dés doivent inscrire (2) et (M), « 2 Points / Panier Marqué » ; si c'est le cas vous avancez de 2 cases et c'est au tour du joueur suivant, si non, vous lancez votre 3<sup>ème</sup> shoot, qui ne pourra vous donner qu'un seul point si vos dés inscrivent (1) et (M) soit «1 Point / Panier Marqué ». Si ce n'est pas le cas votre score est de 0 point et vous restez à votre place. Votre série est terminée c'est au tour du joueur suivant.

Les dés sont lancés l'un après l'autre. Le dé des points en premier, le dé résultat ensuite ; de ce fait, si lors de votre premier lancé qui doit indiquer (3) « 3 points » vous obtenez un (2) ou un (1), ne lancez pas le dé « résultat », relancer pour le deuxième shoot le dé des points pour obtenir un (2), si votre dé affiche (2) vous pouvez lancer votre dé « résultat », si non lancez pour votre troisième shoot le dé des points pour obtenir un(1). Je vous rappelle que les points doivent être validés par le dé (M) « Panier Marqué »

**VOUS AVEZ OBTENU 21 POINTS ou PLUS ; vous Avez GAGNE**

**BON MATCH ET QUE LE MEILLEUR GAGNE**