

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





Remarque préliminaire :

Ce jeu n'a pas la prétention, de reproduire à l'identique le jeu du RUGBY tant ce sport est riche en phases de jeu, en combinaisons avec toutes les règles qu'elles génèrent. Hormis des simplifications et des adaptations nécessaires pour un jeu de société, il en respecte l'esprit.

Ce jeu se veut avant tout éducatif et ludique sans pour autant oublier la stratégie. Les non-initiés vont pouvoir se familiariser avec ce sport en découvrant ses règles et ses principes de bases (sans les cartes tactiques) et les pratiquants (avec les cartes) se faire plaisir en dehors du stade.

Principe du jeu :

Le but du jeu est de marquer le plus de points soit en bottant au pied le ballon ou en le portant dans l'en-but adverse à la main.

Le score s'évalue de la manière suivante :

- ESSAI = 5pts - TRANSFORMATION = 2pts
- PENALITE = 3pts - DROP = 3pts

Les équipes : se joue avec deux équipes, chacune étant composée d'avants et d'arrières ; les deux pouvant jouer le ballon à la main ou au pied.

Le terrain : c'est un terrain de rugby avec soixante bandes horizontales, chaque bande représente 2m dans la réalité.

Déplacement du ballon : L'unité de déplacement du ballon est matérialisée sur le terrain par ces bandes. La progression s'effectue de façon rectiligne d'avant en arrière, à l'aide de dés (1 ou 2) pour chaque équipe et de cartes ; Le jeu étant générer par des roues.

Roue de jeu : (une pour chaque équipe)

Elle est divisée en huit camemberts aux couleurs des équipes. Elle détermine si une équipe conserve le ballon avec ses avants ou ses arrières ou au contraire si ce sont les adversaires qui le récupèrent avec leurs avants ou leurs arrières. Dans un cas comme dans l'autre, le joueur qui récupère le ballon devra tourner sa roue.

Roue des avants : (une par équipe)

Elle indique aux avants comment ils vont jouer. Elle est divisée en camemberts : jeu au pied, jeu à la main, cartes arrêt de jeu et cartes avants. Suivant le résultat, le joueur devra jouer au pied ou à la main (voir progression des avants) ou tirer une carte dans les sabots correspondants.

Roue des arrières : (une par équipe)

Même principe que pour la roue des avants sauf pour la progression (voir progression des arrières).

Cartes tactiques :

Chaque équipe dispose de cartes tactiques (6 pour les avants, 6 pour les arrières), elles permettent de défendre ou d'attaquer en combinant une ou plusieurs actions de jeu.

IMPORTANT : On pose toujours ces cartes avant de tourner la roue de jeu sauf une. (voir détail des cartes tactiques). On ne peut les utiliser qu'une fois pendant une partie et dans tous les cas pas plus de deux à la suite par équipe.

Cartes avants et arrières :

Elles indiquent des phases de jeu, il suffit de les réaliser.

Cartes arrêts de jeu : (avants ou arrières)

Elles représentent un arbitre virtuel qui indique les fautes de jeu et détermine ce qu'il faut faire.

LA PROGRESSION DU BALLON :

(sauf indication contraire sur les cartes)

Dans 22m et en-but Adverse :

Pour Les Avants et les arrières

-Au Pied et à la main lancer 1 dé (1=1 bande= 2m)

Hors des 22m et en-but Adverse :

Pour Les Avants

-Au Pied et à la main lancer 2 dés (1=1 bande= 2m)

pour les Arrières

-Au Pied lancer 1 dé (1=5 bandes=10m)

-A la main lancer 2 dés (1=1 bande = 2m)

DEBUT D'UNE PARTIE

Déplier le terrain, poser les cartes sur les visuels de chaque côté, distribuer les cartes tactiques (si partie avec).

Fixer les flèches sur les roues des plateaux puis les placer de part et d'autre de celui-ci (roue des avants face aux cartes avants).

Prendre 2 dés par équipe, placer le ballon au centre du terrain, la partie peut commencer.

Elle se déroule en deux mi-temps de 40 minutes comme au rugby, ou à définir par les équipes.

Lancez un dé, le plus gros score désigne l'équipe qui engage (à la mi-temps, c'est l'autre équipe engagera).

L'engagement ou la remise en jeu du ballon, après avoir scoré, se fait au **centre du terrain** et toujours par le joueur qui fait office d'arrières.

Les arrières lancent un dé :

De 1 à 4 : Engagement classique sur la ligne des 60m, puis l'équipe adverse tourne sa roue de jeu.

5 : Long coup de pied dans le champ de jeu, par convention, les arrières adverses récupèrent le ballon sur leur ligne des 22m puis tournent la roue des arrières.

6 : Le ballon n'a pas fait 10m ou est sorti directement en touche. C'est donc une mêlée au centre du terrain avec introduction adverse. Donc les avants adverses tournent la roue de jeu.

IMPORTANT :

Sur un coup de pied de votre équipe vous passez la main à l'adversaire qui tourne sa roue de jeu. Sur un jeu à la main de votre équipe, c'est le porteur du ballon qui tourne la roue de jeu par la suite.

En cas de renvoi au 22m :

Les arrières lancent un dé :

De 1 à 4 : Coup de pied sur vos avants qui récupèrent le ballon de 1 à 4 bandes devant la ligne de vos 22m, puis ils tournent leur roue.

5 : La récupération du ballon est pour les avants adverses à 5 bandes devant votre ligne des 22m, c'est donc eux qui tournent leur roue.

6 : Mêlée sur vos 22m (pour faute) avec introduction des avants adverses qui tournent la roue de jeu.

En cas de pénalité ou de drop :

Si vous tentez la pénalité ou le drop, les arrières lancent un dé. Si vous êtes **dans les 22m** adverse vous devez faire au moins deux pour réussir.

Hors des 22m de l'adversaire, vous devez en jouant au pied au moins parcourir la distance qui vous sépare des poteaux d'en face sachant que **1 sur le dé représente 5 bandes soit 10m** (ex : vous êtes à 28m, vous devez faire au moins 3 pour réussir), sinon il s'en suit un renvoi au 22m pour l'adversaire.

Vous pouvez aussi **jouer la pénalité à la main** (voir progression), **ou jouer au pied en touche** (coup de pied franc) dans ce cas uniquement l'introduction du ballon sera pour vous donc vos avants tournent la roue de jeu.

En cas d'essai :

Par convention, il y a essai si vos avants ou vos arrières parviennent sur ou dépassent la ligne d'en-but en jouant à la main. Si suite à un jeu au pied de votre équipe le ballon se trouve sur l'aire d'en-but et après que l'adversaire ait tourné sa roue de jeu vous avez le gain du ballon, il y a essai. Pour réussir la transformation de l'essai, votre équipe doit **répondre à la question** que l'adversaire vous posera (carte transformation*). Puis remise en jeu au centre du terrain par l'adversaire.

Les cartes des sabots arrêts de jeu avants, arrêts de jeu arrières, avants et arrières :

En cas de mêlée ou touche : suivre les instructions sur les cartes (l'introduction indique qu'il faut tourner la roue de jeu)

Carton jaune : En plus de la pénalité qui s'en suit ; l'équipe qui en bénéficie peut conserver la main deux fois sur la roue de jeu sans la tourner à n'importe quel moment de la partie.

En cas de pénalité : voir ci-dessus (Pénalité ou drop)

Coup de pied direct en touche : Si au départ du coup de pied vous êtes en dehors de vos 22m ou en but, il y a **mêlée** avec introduction aux avants adverses au départ du coup de pied. Dans l'autre cas, par convention la touche est acceptée, lancer un dé puis introduction de la touche aux avants adverses.

Coup de pied franc : jeu au pied (voir progression) puis l'adversaire tourne sa roue de jeu ou jeu au pied en touche, vous tournez votre roue de jeu (voir plus haut).

Touche ou Mêlée : En cas de mêlée ou touche entre la ligne des 5m et la ligne d'en-but (Inclus) ; Il y a mêlée ou touche sur la ligne des 5 m. La progression du ballon recommence sur la bande qui suit. En cas de touche ou mêlée au delà de la ligne d'en-but, il y a mêlée avec introduction adverse au départ du coup de pied.

*Les règles du rugby évoluant, certaines questions sur les cartes transformation peuvent être dépassées.

Les cartes tactiques :

Cartes tactiques avants :

Maul pénétrant : en la posant, vos avants progressent regroupés, le ballon porté (lancé deux dés puis tournez la roue de jeu)

Touche rapide : en la posant, vous jouez le ballon pour vous-même puis tournez la roue des avants (en cas de touche dans les 50m adverse uniquement)

Petit coup de pied : en la posant, vous jouez au pied (lancez un dé, 1 sur le dé=1 bande).

Touché de ballon en-but : en la posant, dans vos en-but, vous faites un touché à terre. Il s'en suit une mêlée à 5m si vous avez reculé d'une position sur le terrain. Dans les autres cas c'est un renvoi au 22m pour vous.

Touche dans vos 22m : en cas de touche dans vos 22m, en la posant vous bénéficiez du gain du ballon, puis vos arrières dégagent au pied en touche.

Joker : en la posant, cette carte vous permet de conserver le ballon ou de remplacer une des 5 autres cartes tactiques.

Cartes tactiques arrières :

Interception du ballon : C'est la seule carte que l'on pose lorsque l'adversaire a commencé à tourner la roue de jeu et avant qu'elle ne s'arrête. En la posant, vous interceptez le ballon puis vous jouez à la main.

Arrêt de volée : en la posant dans vos 22m uniquement, vous effectuez un arrêt de volée. Par convention il s'en suit un coup de pied (franc) en touche.

Touche rapide : en la posant dans vos 50m, vous jouez le ballon pour vous-même puis tournez la roue des arrières.

Touche : En la posant vous trouvez une touche en jouant au pied.

Drop : en la posant, vous tentez un drop par un coup de pied (tombé).

(Voir rubrique drop/pénalité)

Joker : en la posant, cette carte vous permet de conserver le ballon ou de remplacer une des 5 autres cartes tactiques.