

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**CONTENU DE LA BOÎTE DE JEU :**

- 1 plateau de jeu
- 1 pion
- 44 cartes de jeu (dont 2 cartes Mémo)
- 2 dés (dé à 6 chiffres et dé à 3 couleurs)

**BUT DU JEU :**

Marquer le maximum de point dans le temps imparti.

Comment marquer : en se rapprochant le plus près possible de la zone d'essai de son adversaire pour tenter un drop ou marquer un essai.

- Un essai : 5 points
- Une transformation : 2 points (après un essai uniquement).
- Un drop : 3 points
- Une pénalité : 3 points

Pour savoir si l'essai, le drop ou la pénalité est réussi, les deux équipes s'affrontent en duel au dé à 6 chiffres ( voir la règle «Les duels» ) à l'aide des cartes Actions.

**TOUR DE JEU :**

Le joueur en possession du ballon lance le dé à 3 couleurs qui détermine le nombre de cartes Action qu'il peut jouer :

- la face jaune donne droit à jouer 1 carte Action
- la face rouge donne droit à jouer 2 cartes Action
- la face bleu donne droit à jouer 3 cartes Action

L'équipe en possession du ballon va alors jouer une ou plusieurs cartes Action. Une fois jouée, la carte Action utilisée se place sous la pioche des cartes Action. L'équipe doit piocher ensuite le même nombre de cartes qu'elle a jouée de façon à toujours conserver 6 cartes Action en main.

Lorsqu'une équipe marque un essai, elle tente la transformation (Duel), son tour de jeu est ensuite terminé. Après une transformation, un drop ou une pénalité, le pion repart du centre du terrain et c'est l'équipe qui a marqué qui reçoit le coup d'envoi.

Si l'équipe ne marque pas son drop ou sa pénalité, l'adversaire récupère le ballon sur le ballon rouge de la ligne des 22 mètres (renvoi aux 22 mètres). Selon la carte Contact tirée, l'équipe conserve le ballon ou passe son tour. Ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.



**DE 2 À 6 JOUEURS :**

- 1 contre 1
- 2 contre 2
- 2 contre 3
- 3 contre 3

**TEMPS RECOMMANDÉ :**

- 2 x 10 minutes (rapide)
- 2 x 25 minutes (normal)
- 2 x 40 minutes (longue)

**MISE EN PLACE :**

Chaque équipe reçoit 6 cartes Action au début du jeu (les 6 cartes sont distribués équitablement aux joueurs de l'équipe), le reste des cartes Action constitue la pioche, face non visible. Les cartes Contact constituent également une pioche, face non visible.

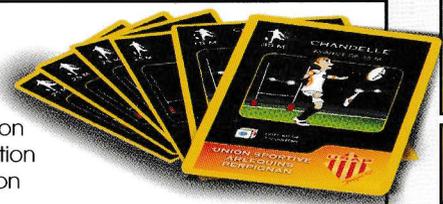
Pour savoir qui débute la partie, les équipes lancent le dé à 6 chiffres.

L'équipe qui fait le chiffre le plus grand décide de «donner» ou de «recevoir» le coup d'envoi.

Le pion de jeu est placé au centre du terrain, l'équipe qui donne le coup d'envoi lance le dé à 3 couleurs pour connaître le point de chute du ballon. Les points de chutes sont indiqués sur le terrain de jeu par des zones en forme de ballon : bleu, rouge, jaune.

Le ballon est alors récupéré par l'adversaire, qui va pouvoir commencer son tour de jeu.

Pour noter vos résultats, vous pouvez télécharger la feuille de score sur playrugby.fr



**LES DUELS :**

Il existe deux sortes de duels :

Pour les cartes **Touche, Mêlée, Transformation, Pénalité, Drop**, le duel se joue au **dé à 6 chiffres**, pour les cartes **Coup de Pied Rasant, Coup de pied par dessus, Chandelle et Interception**, le duel se joue au **dé à 3 couleurs**. Le principe des duels est simple : l'équipe qui joue le ballon lance le dé adéquat. L'adversaire le lance à son tour, s'il fait le même chiffre ou la même couleur il récupère le ballon et commence son tour de jeu, dans le cas contraire l'équipe qui joue continue son action et marque les points s'il y a lieu.

**CARTES CONTACT :**

**CARTE EN AVANT :**  
Le ballon est bloqué, les deux équipes s'affrontent en duel.

**CARTE PÉNALTÉ :**  
Le ballon est perdu et l'adversaire a le choix entre : buter, mêlée, jouer à la main ou taper en touche (lancer pour l'adversaire).

**CARTE CONTESTATION :**  
Le ballon est perdu et l'adversaire a le choix entre : buter, mêlée, jouer à la main ou taper en touche (lancer pour le joueur ou l'équipe qui a tiré la carte Contact).

**CARTE REJOUER :** Le joueur garde le ballon en sa possession et recommence un tour de jeu.



**CARTES ACTION :**

**CARTE PASSE, PASSE SAUTÉE, PASSE CROISÉE, PASSE CHISTERA OU CADRAGE - DÉBORDEMENT :** l'équipe avance de la distance indiquée.

**CARTE COUP DE PIED EN TOUCHE :** Le ballon sort de la surface de jeu. La touche est jouée par l'équipe adverse en duel.

**CARTE COUP DE PIED PAR-DESSUS OU RASANT :** Même principe que pour la passe mais l'adversaire a la possibilité de l'intercepter en duel.

**CARTE DROP :** (seulement dans la zone de drop). Pour savoir si le drop est marqué, les deux équipes s'affrontent en duel. Si le drop n'est pas validé le ballon est renvoyé sur la ligne des 22 mètres.

**CARTE RAFFUT :** l'équipe adverse recule de 5 mètres si elle perd le duel au dé à 3 couleurs.

**CARTE INTERCEPTION :** cette carte se joue pendant le tour de jeu de son adversaire. Pour savoir si l'interception est réussie, les deux équipes s'affrontent en duel au dé à 3 couleurs. L'équipe qui le remporte avance du nombre de mètres indiquée sur la carte.

