

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 ★★☆☆ modulaire 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



SPEED RUGBY

La partie se déroule en deux mi-temps.

Le match a lieu chez l'une des deux équipes, l'équipe «à domicile» joue alors avec 5 dés et l'équipe visiteuse avec 3 dés. Pour l'équilibre, prévoyez le match retour !

Si le match se déroule sur terrain neutre, dans ce cas les 2 équipes jouent avec les 5 dés.

Une mi-temps est égale à 1 tirage de dés par joueur (plus les éventuelles transformations)

Chaque mi-temps se déroule comme suit :

Tirage au sort pour connaître l'équipe qui lance en premier (pile ou face)

(La deuxième mi-temps sera jouée en premier par l'équipe qui n'a pas engagé la première).

Lancez les 5 (ou 3) dés en même temps. (exclu le dé «validation»)

Déroulement de la partie : Les dés sont jetés !



La face «essai» apparaît :

Soit accordé directement (face essai) soit avec la vidéo demandée (face vidéo)

- Dans l'ordre, il faut premièrement valider le ou les vidéo(s) en lançant le dé «validation»
- Vous connaissez maintenant le nombre d'essais marqués, il vous faut maintenant jouer le dé «validation» autant de fois qu'il y aura d'essais sur le tapis. Vous disposez d'une chance sur deux d'ajouter les deux points de la transformation.



La face «drop» apparaît :

Le drop est tenté, Mais va-t-il passer entre les poteaux? Lancez le dé «validation» pour savoir s'il va passer, si oui, empoches les trois points correspondants.



La face «faute» apparaît :

C'est votre adversaire qui avant de jouer son tour va avoir un choix stratégique.

- a/ Il tente la pénalité, il lance le dé «validation» et aura une chance sur deux de marquer la pénalité qui lui donnera trois points.
- b/ Il lui faut des points, et il décide de jouer la pénalité et relance le dé, il pourrait donc marquer un essai avec ou sans vidéo, tenter un drop, mais aussi avoir la face «jouer» ou même risquer de concéder une pénalité qui vous redonnera l'occasion de faire le choix.

Conseil: Si vous jouez seul afin de recréer un championnat, et que vous souhaitez donner les mêmes chances aux deux équipes, vous pouvez prendre l'initiative de systématiquement tenter la pénalité.



La face «jouez» apparaît :

L'arbitre vous signale que le jeu se déroule, il ne se passe rien au score.



Dé «validation» :

Face verte : «Validation acceptée» -- Face rouge : «Validation refusée»

Dans l'ordre du jeu, le dé « validation » est jeté

1/ pour la validation vidéo

2/ pour la transformation du ou des essais

3/ pour la transformation du drop

4/ pour que le joueur adverse tente sa ou ses pénalités

Le deuxième joueur envoie les dés et les mêmes conditions de jeu recommencent.

La deuxième mi-temps se joue exactement comme la première.

-- A noter --

La ou les pénalités du joueur adverse sont jouées après les tentatives du joueur qui a la main.

Dans le cas d'un match où il faut un vainqueur, et que le score est nul en fin de partie, il faudra rejouer 2 mi-temps de prolongation avec 3 dés chacun, et si le score est toujours nul, il faudra se départager au «finish» avec le dé validation en jouant chacun son tour jusqu'à ce qu'une équipe marque une pénalité de plus sur un même nombre de lancers de dé.

Comptage des points: tenir compte des points en actualité avec le jeu de rugby,

Pour la saison 2010 / 2011:

1 Essai = 5 points, Transformation = 2 points, 1 Drop = 3 points, 1 Pénalité = 3 points

Variante: Vous souhaitez jouer plus longtemps une même partie, fixez une limite (50, 100 points...) et le premier qui atteint le score a gagné !

Valeur des points



Vert = 5 Points



Jaune = 3 Points



Bleu = 2 Points