

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

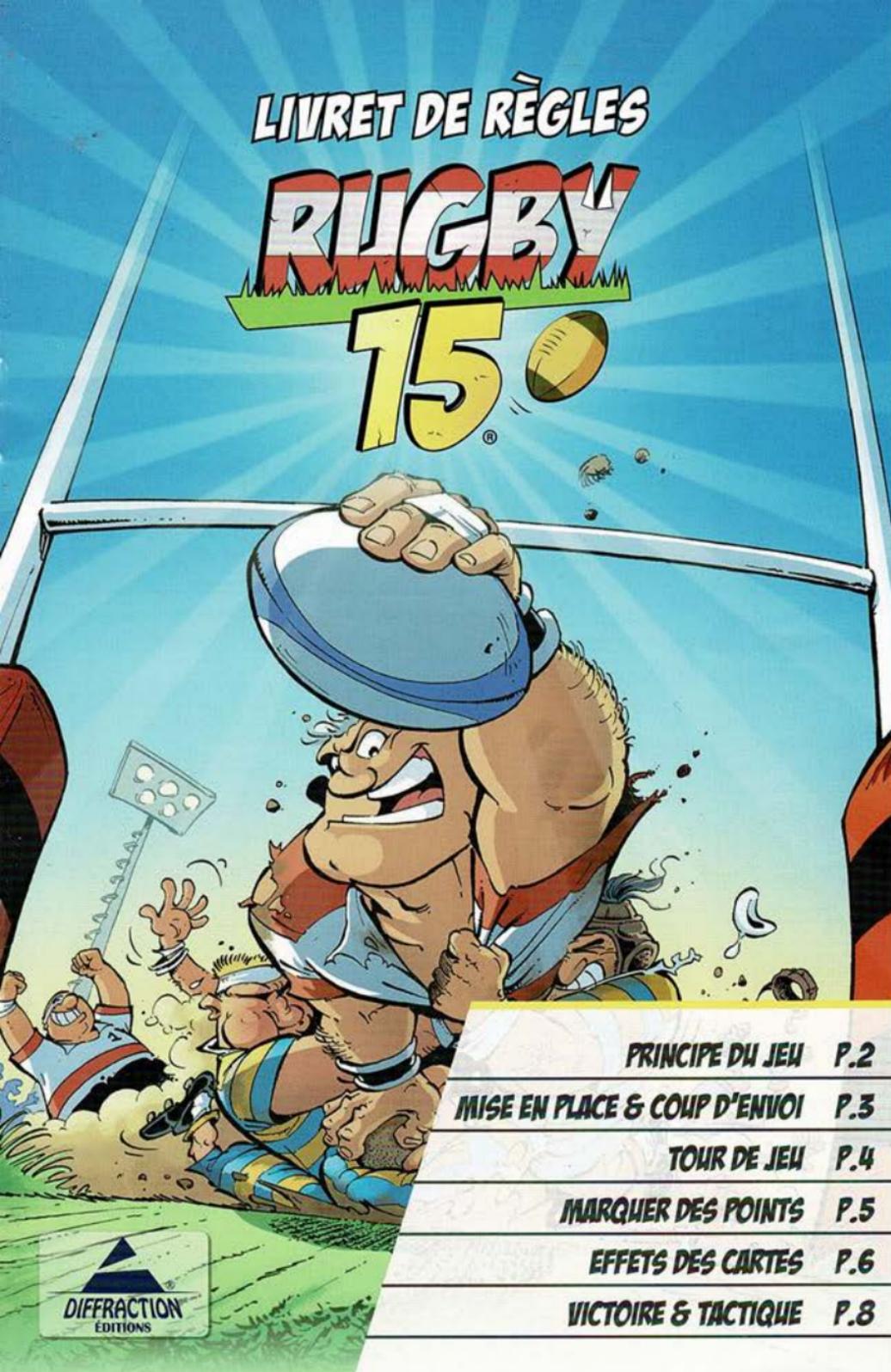
escaleajeux@gmail.com



LIVRET DE RÈGLES

RUGBY

15



PRINCIPE DU JEU P.2

MISE EN PLACE & COUP D'ENVOI P.3

TOUR DE JEU P.4

MARQUER DES POINTS P.5

EFFETS DES CARTES P.6

VICTOIRE & TACTIQUE P.8

PRINCIPE DU JEU

L'action du match se résume à l'opposition des 2 cartes équipes posées l'une en face de l'autre sur le terrain, avec une équipe qui possède le ballon (l'**Attaquant**), et une équipe qui ne l'a pas (le **Défenseur**).

Les 2 joueurs vont jouer des cartes pour faire évoluer l'action sur le terrain (voir *Effets des cartes p.6*) :

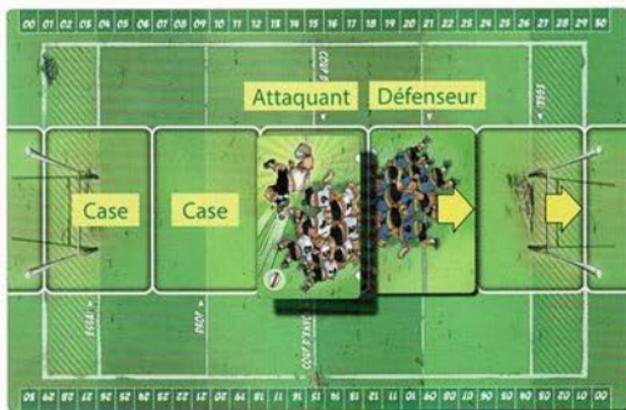
- L'**Attaquant** va tenter de faire avancer son équipe jusqu'à la case marquée « Essai » pour marquer un **Essai**.
- Le **Défenseur** va tenter de reprendre le ballon à son adversaire, pour devenir à son tour l'Attaquant et faire avancer l'action dans l'autre sens.



Face Attaquant
(avec le ballon)



Face Défenseur
(sans le ballon)



Ici le joueur rouge est Attaquant et va tenter de pousser l'action encore 2 fois pour marquer un **essai**.

Le joueur bleu va tenter de reprendre la balle pour devenir l'Attaquant et repousser l'action dans l'autre sens.

Les joueurs peuvent marquer un **essai (5 pts)**, qui peut être transformé (+ 2pts), ou tenter un **drop (3 pts)**. (voir *Marquer des points p.5*).

A la fin du match, le joueur qui a marqué le plus de points est le vainqueur !

MISE EN PLACE

Placez le tapis de jeu représentant le terrain au centre de la table.

Choisissez une équipe (Rouge ou Bleue) et prenez vos cartes :

0 15 cartes de jeu à votre couleur (6 cartes en Force, 6 cartes En Finesse, 2 cartes Coup de pied et 1 carte Plaquage), mélangées et posées face cachée pour former votre pioche.

0 1 carte Équipe à poser sur le terrain.

0 1 carte Score à placer sous la piste de score, la flèche sur 0.

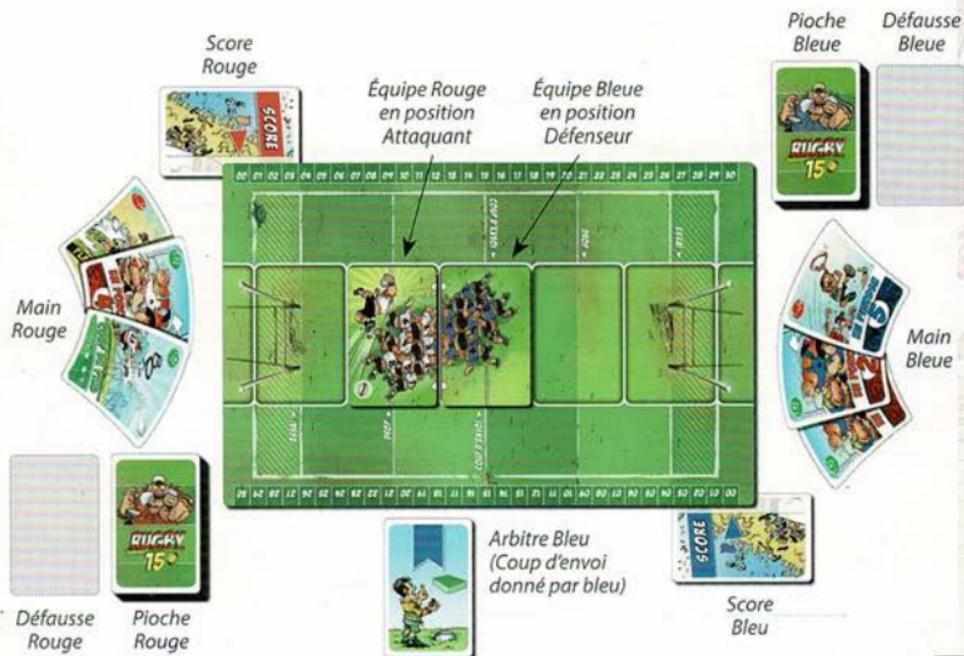
0 1 carte Arbitre à poser au bord du terrain si vous donnez le coup d'envoi.

COUP D'ENVOI

Procédez au « toss » : désignez à pile ou face un des joueurs. Il choisit alors de donner le coup d'envoi ou de le recevoir.

Posez la carte de l'équipe qui donne le coup d'envoi sur la case centrale du terrain, sur sa face Défenseur. Placez l'autre équipe en face d'elle, sur sa face Attaquant.

Chaque joueur prend 3 cartes de sa pioche pour former sa main. Le match peut commencer avec le premier tour de jeu !



TOUR DE JEU

Les 2 joueurs exécutent en même temps leur tour de jeu :

- 1 - Choisir 1 carte de sa main et la poser face cachée devant soi
- 2 - Révéler simultanément les cartes des deux joueurs
- 3 - Appliquer le résultat sur les équipes (voir Effets des cartes p.6)
- 4 - Piocher une nouvelle carte pour compléter sa main à 3 cartes

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que les joueurs ne puissent plus piocher car leur Pioche est vide. **Il leur reste alors 2 cartes en main.**

Chacun mélange alors sa Défausse pour former une nouvelle Pioche, puis tire 1 carte pour compléter sa main à 3 cartes.

La carte arbitre est alors retournée sur sa face «seconde pioche» pour indiquer l'avancée dans le temps de jeu.



Les cartes Equipes restent en place. Le match continue...

Lorsque les 2 joueurs sont à cours de pioche pour la deuxième fois, **c'est la mi-temps !**

Remettez les 2 cartes restantes en main avec votre défausse, mélangez l'ensemble de vos 15 cartes et constituez une pioche neuve.

Attention : vos 2 cartes restantes en main ne seront donc pas jouées pour cette mi-temps.

L'équipe qui a reçu le coup d'envoi en première mi-temps est maintenant celle qui le donne. Placez sa carte Équipe sur la case centrale, sur sa face Défenseur.

Placez sa carte Arbitre sur le côté du terrain, sur la face 1ère Pioche.

Son adversaire place sa carte Équipe en face, sur sa face Attaquant.

Piochez 3 cartes et rejouez une mi-temps complète.

Exemple de déroulé d'un match >



Début du match.
Coup d'envoi pour Bleu.

Jouez des cartes jusqu'à ne plus pouvoir piocher.



Reconstituez votre pioche et changez la face de l'Arbitre.

Jouez des cartes jusqu'à ne plus pouvoir piocher.

MARQUER DES POINTS

Il existe 3 façons de marquer des points :

L'ESSAI : 5 POINTS

Si l'Attaquant arrive sur la case Essai il marque immédiatement 5 points !



LA TRANSFORMATION : + 2 POINTS

Le joueur qui vient de marquer un essai tente une Transformation pour essayer de marquer 2 points supplémentaires.

Il mélange les cartes de sa Défausse et en tire une au hasard. Si le symbole en haut à gauche est vert, le ballon passe entre les poteaux, la transformation est réussie !

Si le symbole est rouge il échoue et ne marque aucun point supplémentaire.

Il remet ensuite sa défausse en place.



LE DROP : 3 POINTS

Si l'attaquant tente un Coup de Pied depuis la case marquée Drop, il doit faire un tirage dans sa défausse comme pour une Transformation (voir ci-dessus). Le joueur place la carte Coup de Pied qu'il vient de jouer dans sa Défausse avant de faire le tirage. En cas de réussite, il marque 3 points.

REMISE EN JEU

Après un essai, transformé ou non, ou après une tentative de Drop, réussie ou non, il y a une Remise en jeu.

Les rôles Défenseur / Attaquant ne changent pas. Le Défenseur place son équipe dans la case centrale, son adversaire face à lui, en position d'Attaquant, comme pour un Coup d'envoi. Puis le jeu reprend.

Mi-Temps



Seconde mi-temps.
Coup d'envoi pour Rouge.

Jouez des cartes jusqu'à ne plus pouvoir piocher.



Reconstituez votre pioche et changez la face de l'Arbitre.

Jouez des cartes jusqu'à ne plus pouvoir piocher.

Fin du match

Mélangez toutes vos cartes et refaites votre main complète.

EFFETS DES CARTES

Il existe 2 styles de jeu dans RUGBY15 :

- En Force
- En Finesse



Il y a 6 cartes de chaque style dans votre jeu, numérotées de 1 à 6.

L'objectif de l'Attaquant est de jouer dans un style différent du Défenseur (Force contre Finesse, ou Finesse contre Force), pour le tromper sur sa technique et avancer sur le terrain !

A

Si la carte posée par l'Attaquant est dans un style différent du Défenseur → l'Attaquant avance d'1 case sur le terrain.

On ne tient pas compte de la valeur des cartes.

Si le Défenseur joue une carte dans le même style que l'Attaquant (Force contre Force ou Finesse contre Finesse), alors on compare la valeur des cartes (de 1 à 6) :

B

Si la carte posée par l'Attaquant a une valeur supérieure à celle du Défenseur → l'Attaquant avance d'1 case sur le terrain.

C

Si la carte posée par le Défenseur a une valeur supérieure ou égale à celle de l'Attaquant → les 2 cartes équipes sont retournées (le Défenseur devient Attaquant et vice-versa).

L'Attaquant peut jouer un Coup de Pied pour dégager la balle au loin, ou tenter de marquer un Drop à 3 points. Lorsque l'on joue un Coup de Pied, on ne tient pas compte du style de jeu de l'adversaire.

D

Si l'Attaquant joue un coup de pied, il avance de 2 cases au lieu de 1, mais il perd la balle. Les 2 cartes équipes sont retournées (le Défenseur devient Attaquant et vice-versa).

S'il n'est pas possible de déplacer l'action de 2 cases sans sortir du terrain, déplacez-la d'1 seule case.

Si l'Attaquant joue un Coup de Pied depuis la case marquée «Drop», alors il fait un test pour voir s'il a réussi à marquer 3 points (voir Marquer des points p.5)

E

Le Placage est la carte ultime pour le Défenseur. Elle permet de reprendre le ballon quelque soit la carte jouée par l'Attaquant (Force, Finesse ou Coup de Pied).

Si le Défenseur joue un Placage → Les 2 cartes équipes sont retournées (le Défenseur devient Attaquant et vice-versa).

Jouée par l'Attaquant

Jouée par le Défenseur

Effet sur le terrain →



A

→ Style de jeu différent = l'Attaquant avance l'action d'1 case.



B

→ Style de jeu identique. Attaquant avec valeur plus forte = l'Attaquant avance l'action d'1 case.



C

→ Style de jeu identique, Défenseur avec valeur plus forte ou égale = le Défenseur devient Attaquant.



D

→ Coup de pied = l'Attaquant fait avancer l'action de 2 cases, puis le Défenseur devient Attaquant.



E

→ Plaquage (contre n'importe quelle carte) : le Défenseur devient l'Attaquant.

CHANGEMENT DE MAIN

Si votre main ne vous convient pas, vous pouvez demander, **1 seule fois par Pioche**, un changement de main. C'est le remplacement de joueurs sur le terrain ! Dans ce cas remettez les 3 cartes de votre main dans **la Pioche** restante, mélangez-là et piochez 3 cartes. Ne touchez pas à la défausse !

VICTOIRE

A la fin du match (voir *Tour de jeu p.4*), le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a Match Nul.

Si vous voulez vous départager, reconstituez une pioche sans toucher aux équipes sur le terrain, et continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur marque. Il est alors le vainqueur.

FAUTES !



Si vous jouez une carte **Placage** en étant Attaquant, c'est une faute de jeu (*en avant !*), et votre adversaire devient automatiquement l'Attaquant.

Si vous jouez une carte **Coup de Pied** en étant Défenseur, c'est une faute de jeu (*hors jeu !*), et votre adversaire avance d'une case en gardant le ballon.

TACTIQUE

0 Les cartes possédant un angle rouge (*Echec lors des tirages pour un Drop ou une Transformation*) sont les cartes de valeur 5 ou 6 et le Placage. Plus vous limiterez l'utilisation de ces cartes, plus votre Défausse sera « verte » pour vos drops et transformations ...

0 Lorsque vous êtes Attaquant, une carte de très faible valeur suffit pour avancer si vous êtes dans un style différent (*en Finesse 1 contre en Force 6 par ex.*). Pour reprendre le ballon quand vous êtes Défenseur, mieux vaut privilégier les grosses cartes.

Les règles en vidéo, les extensions et bien plus sur :
www.rugby15lejeu.com



Un jeu imaginé par Didier Dincher et François Pétiard.
Édité par DIFFRACTION™ Éditions. © 2019
Avec des illustrations de la BD Les Rugbymen, par BeKa et Poupard.