

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Règles

Ce jeu de cartes se joue à 2 joueurs. Le but du jeu est de marquer des points que l'on obtient en réalisant des combinaisons.

Inspiré du rugby, les combinaisons correspondent à des essais qui valent 5 points, ou à des drop-goals qui valent 3 points. Les essais peuvent être transformés pour marquer 2 points supplémentaires, enfin, on peut également être pénalisé par un carton rouge qui annule une carte que l'on vient de poser.

MATERIEL

80 cartes réparties en 5 équipes de 16 cartes chacune. Leurs couleurs symbolisent les équipes les plus réputées de la planète Ovalie. Dans chaque équipe on trouve 15 cartes numérotées du 1 au 15 qui représentent les joueurs d'une équipe de rugby et une carte représentant un « carton rouge ».

Chaque équipe est constituée de :

- Les 1, 2 et 3 forment la Première ligne d'Avants. Ce sont des cartes simples avec des gros symboles.
- Les 4 et 5 forment la Deuxième ligne d'Avants. Ce sont des cartes simples avec des symboles moyens.
- Les 6, 7 et 8 forment la Troisième ligne d'Avants. Ce sont des cartes simples avec des petits symboles.
- Les 9 et 10 forment la Charnière des Demis. Ce sont des cartes représentant un maillot.
- Les 11, 12, 13, 14 forment les Trois-Quarts. Ce sont des cartes représentant un ballon.
- Le 15, seul, est l'Arrière. C'est une carte représentant des poteaux de rugby en H.

Un tapis vert représentant un terrain de rugby. Sur ce tapis figurent deux échelles servant à noter le score tout au long de la partie.

Des marqueurs aux couleurs des 5 équipes du jeu. En début de partie, chaque joueur prend un marqueur qu'il place au pied de l'échelle sur le tapis. Chaque fois que des points seront marqués, le marqueur sera avancé d'autant de cases sur l'échelle.

DONNE :

La partie se déroule en deux manches successives, appelées mi-temps. Un des joueurs est le donneur pour la première mi-temps. Pour la suivante, le donneur sera l'autre joueur.

On distribue 8 cartes à chaque joueur.

Le reste est posé en paquet, face cachée, pour former la pioche.

À côté de la pioche, les défausses, face apparente, viendront constituer jusqu'à trois autres paquets.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

A chacun leur tour, les joueurs enchaînent les actions suivantes :

a) piocher une carte dans la pioche

Il est possible de prendre une des cartes apparentes sur l'une des défausses plutôt que de se servir dans la pioche, mais uniquement si cela permet de réaliser une combinaison avec une ou plusieurs cartes que l'on a en main.

b) si possible, poser une plusieurs cartes sur la table pour former des combinaisons

c) puis, prendre, dans la pioche uniquement, autant de cartes que l'on vient d'en poser.

d) enfin, se défausser d'une carte

Les cartes que l'on défausse sont empilées en tas, face apparente. Il peut avoir jusqu'à 3 tas côte à côte. Les joueurs sont libres de choisir sur quel tas ils posent leur carte. Il est ensuite impossible de déplacer une carte défaussée d'un tas à l'autre.

Il faut terminer son tour avec 8 cartes en main.

Il est interdit de prendre une carte de la défausse pour l'ajouter à une de ses combinaisons déjà sur la table.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Les combinaisons reflètent la constitution d'une équipe de rugby. Chaque combinaison permet de marquer des points comme les différentes réalisations possibles à ce sport :

- Première ligne : complète (1,2,3) marque un essai (5 points).
- Deuxième ligne : complète (4,5) marque un drop (3 points).
- Troisième ligne : complète (6,7,8) marque un essai (5 points).
- Demis : charnière complète (9,10) marque un drop (3 points).
- Trois-Quarts : ligne complète (11,12,13,14) marque un essai et un drop (5+3 = 8 points).
- Trois-Quarts : ligne incomplète, toute combinaison de 3 Trois-Quarts sans le 4^e marque un essai (5 points).
- Arrière : le 15 permet de « transformer » (ajouter 2 points) chaque essai comptabilisé. Donc de marquer 2, 4 ou 6 points puisqu'il y a 3 essais possibles pour une équipe.

Les combinaisons ne portent que sur des cartes d'une même équipe.

Les points sont marqués au fur et à mesure que les combinaisons sont réalisées, le score évolue ainsi tout au long de la partie.

Cas particulier des Trois-Quarts :

Dans le cas où un joueur aurait déjà posé trois Trois-Quarts, il peut poser le quatrième s'il venait à l'avoir en main, ce qui lui rapporte 3 points supplémentaires. Mais il n'est pas possible de prendre cette quatrième carte sur une défausse de l'adversaire.

Cas particulier de l'Arrière :

L'Arrière complète des combinaisons déjà posées. En règle générale, il n'est donc pas possible de le prendre sur une défausse sauf si le joueur n'a pas encore posé les 3 cartes d'un essai qu'il garde en main. Dans ce cas, il peut alors se saisir de l'Arrière sur la défausse pour poser directement un essai transformé.

Le Carton rouge :

Le Carton rouge est un contre. Il doit être joué au moment où l'adversaire pose sa combinaison – de la même équipe – en recouvrant l'une de ses cartes. Il vient annuler cette carte, et par suite, la combinaison qu'elle allait former. L'adversaire ne marque donc pas les points de sa combinaison. Le joueur du carton pioche une carte supplémentaire pour refaire sa main.

Il n'est pas possible de poser un Carton rouge après coup, sur une combinaison déposée aux tours précédents par l'adversaire. Il n'est pas permis de prendre un Carton rouge sur une défausse pour le poser à l'adversaire.

FIN DE MANCHE :

La mi-temps se termine lorsque la pioche est vide et que le joueur qui avait la main a terminé de jouer. On procède alors aux « arrêts de jeu » : le joueur qui a la main peut encore poser des combinaisons y compris en utilisant les cartes qu'il vient de piocher. L'adversaire a juste le droit de contrer avec des Cartons rouges mais il ne peut plus poser aucune combinaison.

Le vainqueur de la partie est le joueur ayant le plus grand nombre de points après les deux mi-temps.