

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



RÈGLE DU JEU DE CARTES DE RUGBY



BUT DU JEU

Comme pour le sport du même nom, le but du jeu est de marquer des drops, des essais et des essais transformés. Ce que l'on appelle *un drop*, c'est une série de 3 plis

consécutifs, *un essai*, une série de 4 plis consécutifs et un *essai transformé*, une série de 5.

NOMBRE DE JOUEURS

Ce jeu se joue uniquement à deux (comme au rugby où il n'y a que deux équipes sur un terrain), mais si l'on est 4, les joueurs se rencontrent 2 par 2, puis les vainqueurs de chaque match se rencontrent et les deux perdants également pour une finale attribuant la 3^e place.

Ce jeu se prête donc bien au tournois: si l'on est 5 ou 6, on fait une formule "*tournois des 5 ou des 6 nations*"; si l'on est 8, on fait des quarts de finale...

On peut trouver une formule adaptée au nombre de joueurs pour un tournois (nous consulter si vous voulez de l'aide pour l'organisation d'un tournois).

DISTRIBUTION

Chacun des 2 joueurs reçoit 10 cartes (3,3,3 et 1), il reste donc un talon de 40 cartes. À chaque fois qu'un pli a été fait, chaque joueur reprend une carte dans le talon, (celui ayant ramassé le pli se servant en premier) jusqu'à épuisement de ce dernier.

VALEUR DES CARTES

La valeur des cartes est celle de l'ordre chronologique, le 15 étant plus fort que le 14 qui est plus fort que le 13... (Il a bien fallu donner une valeur aux cartes et celle-ci était la plus logique, sans pour autant dénigrer la valeur des avants dans le sport du même nom.)

La couleur demandée est toujours prioritaire, ce qui signifie que si par exemple un joueur joue du cœur et que l'adversaire n'a que du trèfle, du carreau et du pique, il fera le pli quelque soit la carte que mettra l'adversaire.

On est obligé de fournir la couleur demandée, si l'on en a évidemment, mais l'on est pas obligé de mettre une carte supérieure.

DÉROULEMENT DU JEU

Une "*donne*" correspond à une mi-temps (si un joueur part en première mi-temps, l'autre partira en deuxième mi-temps, comme dans le sport). On va jouer jusqu'à épuisement du talon et même jusqu'à épuisement des cartes.

Au début, on ne connaît pas du tout le jeu de l'adversaire (puisque chaque joueur ne voit pas le jeu de l'autre), mais en fonction des cartes qu'il met, on arrive un peu à cerner son jeu. Si l'on joue un 1 et que l'adversaire met un 15, cela signifie généralement qu'il n'en a pas beaucoup (on a aucun intérêt à

bluffer). Bien sûr, son jeu se renouvelle au fur et à mesure avec la carte qu'il ramasse après chaque pli, mais il n'en reçoit qu'une à la fois, c'est pour cela qu'on arrive quand même à deviner un peu son jeu.

Et puis à la fin, quand il n'y a plus de cartes dans le talon, on peut savoir (si l'on a mémorisé les cartes qui ont été jouées) exactement le jeu de l'adversaire, cela devient donc un peu comme une partie d'échec qui devient passionnante quand le score est serré !

Quand un joueur a fait trois plis consécutifs, il a un choix stratégique à faire, soit il assure ses 3 points, soit il continue, mais s'il perd ce quatrième pli, il perd tout. (Comparaison avec le sport : un joueur est à 15 mètres en face des poteaux en position favorable pour un *drop*, il peut le tenter, mais ça ne rapporte que 3 points. Par contre, s'il préfère tenter d'aller marquer un *essai*, il lui reste encore 15 mètres à faire, pendant lesquels il peut faire un "*en avant*" ou pendant lesquels un défenseur peut avoir le temps de revenir. Si finalement, il ne marque pas l'*essai*, il ne pourra pas revenir dans la position favorable pour le *drop*).

Quand un joueur a fait 4 plis consécutifs, soit *un essai*, il est obligé de tenter *la transformation*, mais s'il la manque, les 5 points de son *essai* restent acquis.

Comme dans le rugby et beaucoup d'autres sports, à chaque fois qu'un joueur a marqué, engagement à l'adversaire.

Cela signifie qu'un joueur ne pourra jamais faire plus de 5 plis consécutivement sans perdre la main et qu'il faut donc penser non seulement à *attaquer* (construire des séries de plis), mais aussi à *défendre* (garder des arrêts dans les couleurs où l'autre peut attaquer. Il faut donc habilement panacher attaque et défense, comme dans le sport !

L'ARBITRE

Sa seule utilité est de désigner le joueur qui partira en premier.

On le met

donc dans le paquet et on distribue une carte à chacun jusqu'à ce qu'un des

deux joueurs reçoive l'arbitre ; celui-ci donnera le "coup d'envoi" en jouant

la première carte. (Pour gagner du temps, un des joueurs peut mettre la carte arbitre dans une de ses mains qu'il cache derrière son dos et demander à l'autre de choisir !).

CONSEILS DE JEUX

À moins de n'avoir vraiment que des "grosses" cartes, il ne faut surtout pas les jouer au départ et les garder pour assurer les 3^e ou quatrième plis. Par conséquent, il faut jouer les "petites" au départ, c'est à dire *les avants* ; on colle donc bien au rugby où le jeu commence par *les avants* !

Il faut démarrer généralement avec la plus petite carte que l'on a dans sa couleur la plus longue et surtout ne pas démarrer dans une couleur où l'on a qu'une ou deux cartes. (C'est comme une faiblesse *en défense* et comme dans le sport, on n'a jamais intérêt à jouer dans ses points faibles ; on risque plus facilement de *se faire contrer*).

Toujours attendre d'avoir ramassé sa carte après un pli avant de jouer la carte suivante ; comme dans le sport, toujours regarder s'il y a *du soutien* avant de décider ce que l'on va faire avec le ballon (je pense que ce jeu peut avoir une influence positive au niveau pédagogique pour les jeunes dans les écoles de rugby, cette comparaison en étant un élément déterminant).