



AMAGAMES



2-4 joueurs



45-60 minutes



À partir de 8 ans

Mot de Xavier:

Le jeu est né d'un choc — littéralement — et d'un lent retour à la lumière. Après un accident à vélo et une longue convalescence marquée par une commotion cérébrale, *Rugby and Roll* est devenu plus qu'un jeu : un chemin de reconstruction, de passion et de partage.

Je tiens d'abord à remercier ma famille, qui m'a entouré avec patience et amour pendant toute cette période. À Karolina, ma femme, toujours présente. À mes parents, mes sœurs, mes beaux-frères et mes neveux et nièces, pour leur soutien constant et leur enthousiasme communicatif. Votre présence a compté plus que vous ne l'imaginez.

Enfin, merci à toutes celles et ceux qui ont cru dans ce projet un peu fou d'un jeu de rugby stratégique, né entre les lignes d'un carnet de notes et les battements irréguliers d'un cerveau en convalescence.

Rugby and Roll, c'est une déclaration d'amour au rugby, à la résilience, et aux moments partagés autour d'une table.

Bon match !

Crédits:

Le jeu:

Éditeur: Amagames

Auteurs: Joël et Xavier Delanoue

Illustrations: Kévin Perro

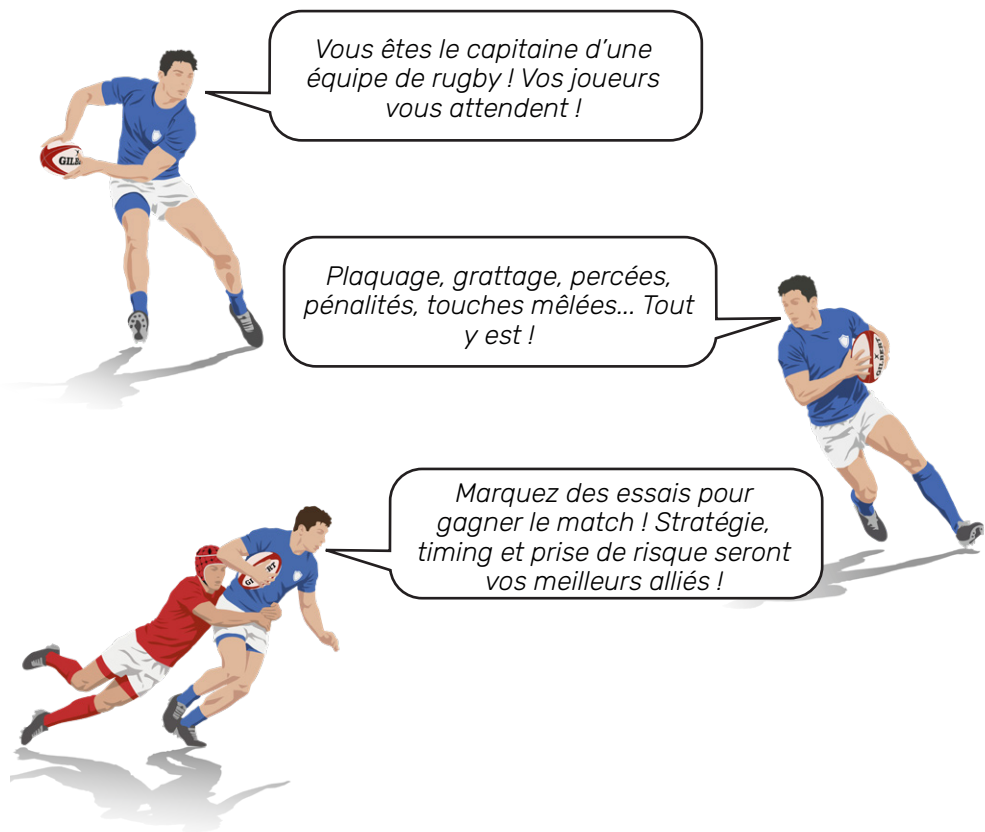
Relecture: Pascale Delanoue

Avis et aide: Karolina Delanoue

Premiers joueurs:

Marion, Jean Baptiste, Timothée et Juliette Cuniot, Laure, Simon, Hugo et Alice Thierry, Armand Serin.

Édition 01 - 2026



Aperçu du déroulement d'une partie :

Le match se déroule en 40 **Temps de Jeu** effectifs et peut durer jusqu'à 8 **Temps de Jeu** supplémentaires. À chaque **Temps de jeu (Tdj)** vous allez devoir associer une carte **Action** à une ou plusieurs cartes **Joueurs**.

Chaque carte **Action** a une valeur d'avancée qui vous permettra de faire progresser votre pion **Équipe** sur le terrain. Pour réussir une action, vous allez devoir réaliser un score supérieur ou égal à l'objectif. Le score est obtenu par la somme du jet de dé et des points bonus apportés par le(s) joueur(s). Plus la valeur d'avancée est grande, plus il sera difficile de réussir l'action. Il faudra prendre des risques et avoir le sens du **French Flair** pour gagner !

But du jeu:

Marquer plus de points que son adversaire à la fin du temps réglementaire.

L'arbitre siffle le début du match, flexion, dé, jeu !

Entrez dans la mêlée !

Votre équipe et vos cartes

● Vous êtes le capitaine d'une équipe de rugby. Votre défi consiste à mener vos joueurs à la victoire. Pour cela vous allez disposer de cartes **Joueurs** et **Finisseurs**, **Actions (Attaque et Défense)**. Ces cartes sont organisées selon quatre qualités rugbyistiques :



Force



Habileté



Vitesse



Jeu au pied

● Commencez le match en choisissant une équipe et en prenant toutes les cartes associées ainsi que le dé que vous positionnerez devant vous.



Attaques, Joueurs, Défense et Finisseurs

Préparez le terrain

● Positionnez le plateau terrain ainsi que les cartes **Temps de jeu** de 1 à 8 au centre de la table. Placez sur le terrain, les pions **Équipes** et les pions **Temps** et **Scores** à côté

● Positionnez les cartes **Fatigues**, **Touches ou Mêlées**, les jetons **Pénalités**, **Cartons Jaune et Rouge** après la carte **Temps de jeu** 8.

Tout est prêt ? Réalisez le toss !

● Réalisez le toss (duel au dé), le gagnant peut décider d'engager ou de recevoir. Positionnez le pion **Ballon** à côté du pion **Équipe** du capitaine qui engage.

Note des auteurs:



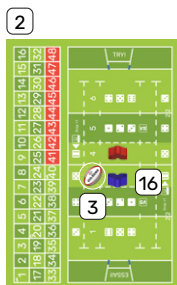
"Le livret de règles est organisé pour vous permettre de commencer à jouer rapidement. Prenez connaissance des règles express, lancez une partie, et référez-vous aux règles complètes en cas de doute. Bon match !"



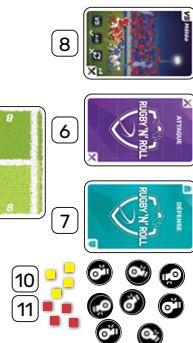
Mise en place



Équipe Rouge



Équipe Bleue



Joueurs
avec
carton

Contenu:

La boîte comprend:

- 1 Notice de Jeu
- 2 1 Terrain de Jeu
- 3 1 Pion **Ballon**
- 4 1 Pion **Temps**
- 5 8 Cartes **Temps de Jeu (Tdj)**
- 6 23 Cartes **Fatigue Attaque**
- 7 23 Cartes **Fatigue Défense**
- 8 4 Cartes **Actions (Mêlée, Touche)**
- 9 8 Jetons **Pénalité**
- 10 4 Jetons **Carton Jaune**
- 11 4 Jetons **Carton Rouge**

Par équipe (x2):

- 12 25 Cartes **Attaque**
- 13 15 Cartes **Joueurs**
- 14 15 Cartes **Défense**
- 15 4 Cartes **Finisseurs**
- 16 1 Pion **Équipe**
- 17 1 Pion **Score Équipe**
- 18 1 Dé **Équipe**
- 19 1 Carte **Pénalité**
- 20 3 Cartes **Aides**



Règles express

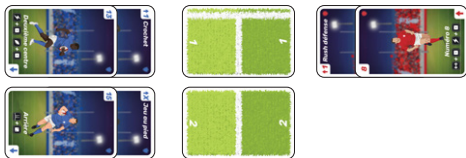
● Cette page contient toutes les règles du jeu pour pouvoir commencer à jouer rapidement. Afin d'obtenir plus d'information en cours de partie, il vous est possible de vous référer à l'**Aide en cours de partie** (A) ou au **Dico Action** (D) dans la suite de ce livret.

01. Engagement

● Le coup d'envoi est donné au centre du terrain par le vainqueur du **toss** ou lorsque des **points** sont marqués par l'équipe qui vient d'encaisser les points (après un **essai**, un **coup de pied de pénalité** (A) ou un **drop** (D), réussi ou non). Le capitaine qui engage lance son dé. Positionnez les pions **Équipes** dans l'une des zones atteintes sur le **Terrain**. Le capitaine qui gagne le ballon attaquera au premier **Tdj**. En cas de coup d'envoi long, l'**Équipe** qui défend récupère la balle. En cas de coup d'envoi court, les deux capitaines réalisent un duel au dé (A). L'**Équipe** qui engage doit faire un score supérieur au dé pour récupérer le ballon.

02. Temps de jeu

● Chaque **Tdj** représente un duel entre l'attaque et la défense, le joueur qui a la balle "attaque", son adversaire "défend". Priorité à l'attaque ! Le capitaine qui attaque joue toujours en premier. En fonction du résultat, la défense répond.



Exemple de temps de jeu

À chaque **Temps de Jeu**:

01. Piochez 4 cartes **Attaque** ou **Défense**, en gardant une et remettre les autres sous la pioche correspondante.
02. Positionnez la carte devant le **Temps de Jeu** associé.
03. Associez une ou plusieurs carte(s) **Joueurs** pour réussir au mieux votre action.
04. Lancez le dé.
05. Additionnez les points du dé et ceux apportés par le(s) joueur(s) pour valider ou non votre action.
06. En cas d'échec, suivre ce qui est indiqué sur la carte.

● À la fin d'un **Tdj** avancez (ou non) votre pion **Équipe** sur le terrain. Le capitaine en possession du ballon, recommence une attaque sur un nouveau **Tdj**. Les cartes **Jeu au pied** (D), **Chandelle** (D) comptent comme un **Tdj**, la défense ne joue pas de cartes.

03. Succès ou échec

● Sur les cartes **Actions**, il est indiqué la condition pour la réussir mais aussi les conséquences en cas d'échec. L'ensemble des cas est rappelé dans le **Dico Action** (D).

04. Avancée

● Le **Terrain** est découpé en zones. Après le duel attaque vs défense, on compare les résultats des deux capitaines en comparant la valeur d'avancée indiquée sur leurs cartes **Actions**. Le gain du **Tdj** amène une équipe à avancer sur le **Terrain** du nombre de zones gagnées (ou inversement à reculer du nombre de zones perdues).

05. Marquer des points

● Une équipe marque un **Essai**, lorsque son pion **Équipe** traverse la ligne **d'en but** (A) adverse. Un essai vaut **5 points**, il peut être transformé (A) et ajouter **2 points** supplémentaires si le capitaine réalise un lancer de dé supérieur ou égal à 3. Vous pouvez aussi marquer des points grâce à un **Drop** (D) ou un **coup de pied de pénalité** (A). Vous pouvez suivre le score du match en positionnant les pions **Score Équipe** sur le plateau **Terrain**.

Les points au rugby:

Essai: 5 pts + 2pts

Essai de pénalité: 7pts

Coup de pied de pénalité: 3pts

Drop: 3 pts



06. Phase de jeu

● Une **Phase de jeu** (PdJ) comprend plusieurs **Tdj**. Une phase se termine après **8 Tdj** ou si des points sont marqués. Reprenez alors vos Cartes **Joueurs**, défaussez vos cartes **Actions**, récupérez vos Cartes **Fatigue**, et avancez le Pion **Temps** du nombre de **Tdj** joués.

07. Fatigue

● Plus le match avance plus la fatigue se fait ressentir. À la fin d'une **Pdj**, les capitaines comptent chacun le nombre de cartes **Joueurs** utilisées lors de cette phase. En fonction du nombre, ils piochent le même nombre de cartes **Fatigue** **Attaque** et **Fatigue** **Défense** qu'ils positionneront sous leurs paquets **Attaque** et **Défense** respectifs.

Cartes Joueurs	Cartes Fatigue
1,2,3	0*
4,5,6	1*
7,8,9	2*
10,11,12	3*
13,14,15	4*

*Un carton jaune ou rouge ajoute une carte supplémentaire

08. Finisseurs

● À partir du **Tdj 21**, chaque capitaine peut remplacer un **Joueur** par un **Finisseur**. Les **Finisseurs** apportent de la fraîcheur ! Chaque capitaine ne peut réaliser que un remplacement. Attention: Un changement ne peut être effectué qu'à la fin d'une phase de jeu.

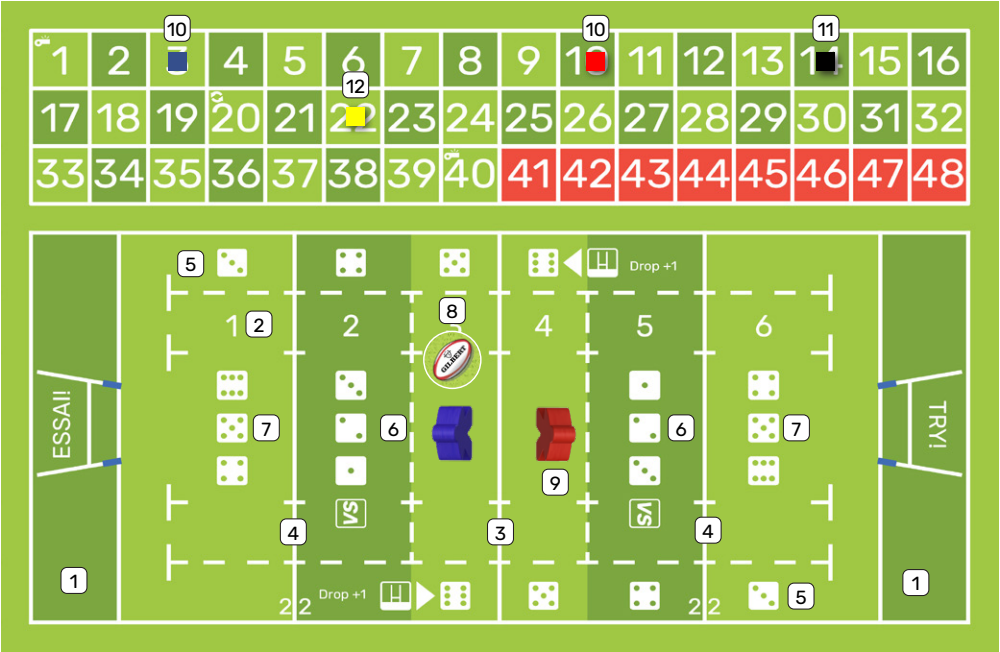
09. Fin du match

● Après le **Tdj 40** et à la fin d'un **Tdj**, le capitaine qui attaque peut décider d'arrêter le match ! Il peut aussi prolonger le plaisir avec au maximum **8 Tdj additionnels** (marquer en rouge sur le plateau). Le match s'arrêtera automatiquement dès que des points sont marqués, à la fin d'une **Pdj**, ou à la fin du temps additionnel. Le capitaine qui a le plus de point remporte le match.

Suivre le match en direct

Le terrain

- Le plateau de jeu sert à la fois de terrain et de tableau de score. Sur le **Terrain**, les capitaines vont faire avancer leurs pions **Équipe**. Le pion **Ballon** indique le joueur qui attaque.
- Le **Terrain** est découpé en zones. La réussite d'un **Tdj** amène l'équipe à avancer sur le terrain du nombre de zones gagnées (inversement à reculer du nombre de zones perdues).



- 1 En but
- 2 Zone(s)
- 3 50 mètres
- 4 22 mètres
- 5 Pénalité (drop +1)
- 6 Coup d'envoi court
- 7 Coup d'envoi long
- 8 Pion Ballon
- 9 Pion Équipe
- 10 Pion Score
- 11 Pion Temps
- 12 Pion Carton

Pour cet exemple, le tableau de score affiche que le match est au Temps de Jeu 14 et que l'équipe rouge mène 10 à 3. Un joueur avec un carton jaune reçu au Temps de Jeu 12 pourra revenir à partir du Temps de Jeu 22.

Suivre le score

- Le tableau de score permet de compter les **Tdj** (pion **Temps**) et les points des équipes (pions **Score Équipe**) et indique quand un joueur peut revenir de suspension (pion **Carton Jaune**).

Attention deux équipes ne peuvent être dans la même zone !

Coup d'envoi ou engagement

● Un coup d'envoi commence toujours par un lancer de dé ! En fonction du résultat, il y a deux possibilités: coup d'envoi court ou long.

Coup d'envoi court, dé < 3



Les deux capitaines lancent leur dé pour un duel aérien. Si le capitaine de l'équipe qui engage obtient un résultat strictement supérieur à celui de l'équipe qui reçoit, alors son équipe récupère le ballon.

Exemple: Les bleus, qui ont l'engagement, gagnent le duel du coup d'envoi court et attaqueront depuis la zone 4.

Coup d'envoi long, dé > 3



Le capitaine qui reçoit le ballon, commence un nouveau Tdj en attaquant.

Exemple: Les bleus engagent avec un coup d'envoi long ; les rouges récupèrent la possession et attaqueront depuis la zone 6.

Avancée, duel attaque vs défense

● À la fin du duel Attaque/ Défense comparez les valeurs d'avancées de vos cartes **Actions** pour faire avancer (ou non) vos pions **Équipes** sur le **Terrain**.

Calcul de l'avancée



Gain de terrain = avancée de l'attaque - avancée de la défense

Gain de terrain > 0: l'attaque avance, la défense recule

Gain de terrain < 0: l'attaque recule, la défense avance

Gain de terrain = 0: pas d'avancée

Essai !

● Pour marquer un **Essai**, votre pion **Équipe** doit entrer dans l'**En-but** (A) adverse ! Lancez le dé pour le **Transformer** (A). La défense peut marquer un **Essai** en entrant dans l'**En-but** adverse.

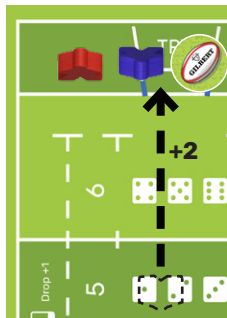
Avancée →



VS



Exemple de duel: les bleus réussissent une croisée, et les rouges manquent le plaquage. Gain de terrain = 2 - 0 (échec plaquage) = 2. Les bleus avancent de 2 zones !



En-but

Zone de départ

Temps de jeu

Attaque versus défense:

● Ci-dessous l'exemple d'un **Tdj**. Priorité à l'attaque, le capitaine qui a le ballon joue toujours en premier. En fonction du résultat, la défense répond.

Temps de jeu:

ATTACHE



DÉFENSE



AVANCÉE



ATTACHE:

1. L'attaque tente un **Cadrage Déb** (A) (Vitesse).
2. Elle positionne la carte devant le **Tdj**
3. Pour plus de réussite, elle associe son Ailier (Vitesse) qui apporte un bonus de +2 au dé.
4. Lancer du dé.
5. Avec le bonus de l'Ailier, un 3 lui permettrait de réussir son attaque.
6. En cas d'échec, la carte indique "Turnover".

Chaque joueur possède des qualités rugbyistiques qui lui sont propres. Associez-les aux cartes Action correspondantes pour bénéficier d'un bonus. Lors d'un lancer de dé, ajoutez ce bonus au résultat obtenu.



À la fin d'un Tdj, le capitaine qui a le ballon commence un nouveau Tdj en attaquant. Si la défense récupère le ballon, elle attaquera au Tdj suivant.



DÉFENSE:

1. La défense contre avec un **Plaquage** (A).
2. Elle positionne la carte devant le **Tdj**
3. Pour plus de réussite, elle associe son deuxième ligne (Puissance) qui apporte un bonus de +1 au dé.
4. Lancer du dé.
5. Avec le bonus du joueur un 3 lui permettrait de réussir sa défense
6. En cas d'échec, la carte indique "Pas d'avancée".

AVANCÉE:

Gain terrain = avancée Attaque - avancée Défense
En fonction du gain, avancez les pions **Équipes** sur le **Terrain**.

Phase de jeu

French flair !

● Ci-dessous l'exemple d'une **Pdj**. Lors d'une **Pdj** il peut y avoir plusieurs **Turnover**. Un capitaine peut donc attaquer et défendre lors d'une même phase.

La défense ne joue pas de carte

Mêlée pour les Rouges

Pas de joueur avec la Fatigue

Touche pour les Bleus

L'attaque commet un en avant !

Pas de défense sur un Jeu au pied

Fin de phase

● Si une **Pdj** se termine après 8 **Tdj**, le capitaine qui a le ballon recommence une nouvelle phase en attaquant.

● En cas d'en avant ou de touche trouvée, les capitaines joueront une mêlée ou une touche au début de la nouvelle **Pdj**.

Aide en cours de partie

Les conditions à remplir pour réussir son action



Duel (VS)

Les deux capitaines lancent leur dé : le score le plus élevé remporte le duel. En cas d'égalité, l'attaque l'emporte.



Succès au dé

La valeur indiquée est le seuil à atteindre. Un jet de dé avec le bonus joueur, égal ou supérieur entraîne une réussite de l'action. Bien joué !



Terrain (jeu au pied)

Avant de lancer son dé, le capitaine doit annoncer son intention. Il doit ensuite obtenir un résultat égal ou supérieur au nombre de zones visées.



En avant

L'équipe qui attaque commet un en avant ! Jouez une mêlée introduction pour la défense au **Tdj** suivant.



Pénalité

L'arbitre siffle une **Pénalité** et l'équipe fautive reçoit un jeton **Pénalité**. L'équipe adverse peut tenter de marquer des points ou d'aller en touche.



Turnover (changement de possession)

L'équipe en attaque perd le ballon : la défense s'en empare ! La défense ne joue pas de carte et attaque au **Tdj** suivant.



Pas d'avancée

L'équipe en attaque n'est pas en réussite mais conserve le ballon. La défense joue et lors du résultat du duel, la valeur d'avancée de l'équipe qui attaque sera 0.

Touche et mêlée

Les cartes **Touches** et **Mêlées** sont considérées comme un **Tdj**. Elles sont positionnées du côté de l'**Équipe** qui en est bénéficiaire.

Mêlée



Poussez ! Poussez !

Que le meilleur dé gagne ! En cas d'égalité, l'équipe qui attaque remporte le duel.



Pénalité

Si l'équipe perd le duel avec plus de 2 points d'écart, elle est pénalisée !

Touche



Attention au contre !

Que le meilleur dé gagne ! En cas d'égalité, l'équipe qui attaque remporte le duel.



Turnover

L'équipe qui défend gagne le duel et récupère la possession.

Pénalité

● Sanction accordée à une équipe après une faute adverse. Elle peut être jouée de plusieurs façons : coup de pied aux poteaux (3 points), ou en touche pour gagner du terrain. À chaque fois qu'une équipe commet une faute, elle reçoit un jeton Pénalité qu'elle doit conserver.



X3 = Carton jaune



X4 = Carton rouge
Retour à 0 jeton

Coup de pied aux poteaux



Pour marquer 3 points, le capitaine doit lancer son dé et réussir un jet supérieur ou égal à la difficulté demandée. Les difficultés sont indiquées sur le Terrain.

Aller en touche



Avancer son pion Équipe de 3 zones et jouer une Touche en sa faveur. Si il y a moins de 3 zones, l'équipe avance jusqu'à la zone précédent l'en but.

Cartons

● Sanctions données par l'arbitre. Le carton jaune entraîne une exclusion temporaire de 10 **Tdj**. Le capitaine pourra récupérer la carte **Joueur** à la fin de la première **Pdj** suivant les 10 **Tdj** de pénalité. Le carton rouge est définitif : le joueur quitte le terrain pour le reste du match.

● Attention: Si plusieurs joueurs sont associés à la même carte, le capitaine adverse désigne alors le joueur qui doit être sanctionné. Un joueur avec un carton ne peut être remplacé.

Recevoir un carton:



Positionnez un jeton **Carton Jaune ou Rouge** sur la carte **Joueur**. Pour un carton **Jaune**, comptez 10 **Tdj** et positionnez un jeton **Carton Jaune** sur le plateau pour annoncer son retour.

Transformation

● La transformation est un coup de pied accordé à l'équipe qui vient de marquer un essai. Elle rapporte 2 points supplémentaires. Pour réussir, vous devez lancer un dé de 3 ou plus (sans associer de carte **Joueur**)

Règles dans l'en but

● L'équipe qui attaque peut jouer depuis son en but cependant si elle ne réussit pas à en sortir, l'équipe adverse marque un essai ! Si l'équipe qui défend est pénalisée dans son en but, l'arbitre accorde un essai de pénalité

Dico des actions



Pick & Go (Avancée +1)

Le pick and go est une action de rugby où un joueur ramasse rapidement le ballon au sol après un ruck pour avancer en force.

Type et quantité: Attaque (x4)

Qualité rugbystique: Force et puissance

Joueurs recommandés: 1/2/3/4/5/6/7/8

Succès: 3 ou plus

Échec: Pas d'avancée



Passe (Avancée +1)

La passe au rugby consiste à transmettre le ballon à un coéquipier, vers l'arrière ou le côté, car les passes en avant sont interdites.

Type et quantité: Attaque (x4)

Qualité rugbystique: Le jeu à la main

Joueurs recommandés: 4/5/6/9/12/13

Succès: 3 ou plus

Échec: En avant, mêlée !



Offload (Passe après contact) (Avancée +2)

La passe après contact est une action où le porteur du ballon transmet à un coéquipier malgré le plaquage d'un adversaire.

Type et quantité: Attaque (x2)

Qualité rugbystique: Le jeu à la main

Joueurs recommandés: 4/5/6/9/12/13

Succès: 4 ou plus

Échec: En avant, mêlée !



Passe sautée (Avancée +2)

La passe sautée est une passe longue qui saute un ou plusieurs adversaires.

Type et quantité: Attaque (x2)

Qualité rugbystique: Le jeu à la main

Joueurs recommandés: 4/5/6/9/12/13

Succès: 5 ou plus

Échec: Interception !



Crochet (Avancée +1)

Le crochet est un changement brusque de direction effectué par un joueur pour éviter un défenseur.

Type et quantité: Attaque (x2)

Qualité rugbystique: La vitesse et les canes

Joueurs recommandés: 6/7/8/10/11/12/13/14

Succès: 3 ou plus

Échec: Pas d'avancée





Drop (3 points)

Un drop est un coup de pied où le joueur laisse tomber le ballon et le frappe au rebond entre les poteaux adverses.

Type et quantité: Attaque (x2)

Qualité rugbystique: Le jeu au pied

Joueurs recommandés: 10/15

Succès: En fonction de la zone du terrain

Échec: Engagement au centre pour la défense



Plaquage (Avancée +1)

Le plaquage est une action défensive où un joueur saisit et fait tomber le porteur du ballon au sol pour l'arrêter.

Type et quantité: Défense (x4)

Qualité rugbystique: Force et puissance

Joueurs recommandés: 1/2/3/4/5/6/7/8

Succès: 3 ou plus

Échec: Pas d'avancée



Rush défense (Avancée +1)

Le rush défense est une montée rapide et coordonnée de la ligne défensive pour mettre la pression sur les attaquants !

Type et quantité: Défense (x4)

Qualité rugbystique: La vitesse et les canes

Joueurs recommandés: 6/7/8/10/11/12/13/14

Succès: 3 ou plus

Échec: Pas d'avancée



Caramel (Avancée +2)

Le caramel au rugby désigne un plaquage puissant et parfaitement exécuté qui met l'adversaire au sol de façon nette

Type et quantité: Défense (x2)

Qualité rugbystique: Force et puissance

Joueurs recommandés: 1/2/3/4/5/6/7/8

Succès: 4 ou plus

Échec: Plaquage haut, pénalité !



Fatigue (Avancée +0)

Un match de rugby est éprouvant et la fatigue se fait ressentir !

Joueurs recommandés: Il ne faut pas associer de joueur

Règles spéciales: Une fois utilisées les cartes Fatigues sont défaussées. Si un capitaine joue deux cartes Fatigues consécutivement, l'équipe adverse marque un essai de pénalité !



Dico des actions



Maul (ballon porté) (Avancée +1)

Le maul est une action où le porteur du ballon est retenu debout par des adversaires, tandis que ses coéquipiers viennent le soutenir.

Type et quantité: Attaque (x2)

Qualité rugbystique: Force et puissance

Joueurs recommandés: 1/2/3/4/5/6/7/8

Succès: Duel

Échec: Maul écroulé, pénalité !

Jouer un Maul

Le maul est un affrontement d'avants en plusieurs rounds. L'attaquant engage 3 avants parmi ses joueurs disponibles. La défense doit répondre en engageant à son tour 3 avants. Un maul comprend 3 rounds au maximum.

Résolution d'un round

Chaque capitaine lance son dé et ajoute la somme des bonus Force de ses avants engagés.

L'attaque gagne

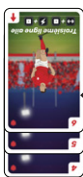
Le pion Équipe avance d'une zone.

La défense gagne

Le maul est stoppé, aucune avancée.

Poursuite du maul

Après chaque round, l'attaque peut décider d'arrêter ou de continuer. À partir du 2e round, chaque camp peut ajouter 1 avant supplémentaires. Si la défense gagne deux fois, le maul s'effondre et l'attaque est pénalisées.



Il est possible d'ajouter un avant lors d'un nouveau duel.



Un Maul est une série d'actions sur un même Temps de Jeu.



Il est possible d'ajouter un avant lors d'un nouveau duel.

Exemple:

1. Le capitaine positionne la carte sous le **Tdj** et associe 3 avants. Ici les avants 1/2/3 lui donnant un bonus de +6
2. La défense positionne 3 avants. Ici les avants 4/5/6 pour un bonus de +3
3. Duel 1: les deux Capitaines lancent leurs dés et additionnent leurs bonus.



L'attaque remporte le duel, son pion Équipe avance de +1 et il peut décider de continuer ou arrêter.

4. En fonction du choix de l'attaque, les deux capitaines recommencent. Ils peuvent associer au maul un avant supplémentaire.

Dico des actions



Jeu au pied

Il permet de gagner du terrain, mettre la pression ou surprendre la défense. Bien utilisé, il est une arme tactique redoutable.

Type et quantité: Attaque (x3)

Qualité rugbystique: Le jeu au pied

Joueurs recommandés: 10/15

Succès: 3 ou plus

Échec: Interception !

Touche ou occupation ?

Le **Jeu au pied** compte comme un **Tdj** et ne peut pas être défendu. L'attaquant choisit entre deux options : occuper le terrain ou une touche. Dans les deux cas, elle doit annoncer son intention ainsi que le nombre de zones qu'elle souhaite conquérir avant de lancer son dé. En cas d'échec le ballon revient à la défense.

Pour réussir, le capitaine doit obtenir au dé un résultat supérieur ou égal à la difficulté. La première zone vaut 3 et chaque zone supplémentaire ajoute +1. Pour une touche, une difficulté de +1 s'ajoute. En cas de jeu au pied d'occupation, le ballon revient à l'équipe qui défend dans la zone trouvée.

Touches



À l'exception d'un 50/22 lors d'une touche la possession revient à l'équipe qui défendait (voir Touche)

50/22



Jeu au pied de derrière les 50m de l'attaque qui atterrit après les 22m de la défense, la touche revient à l'attaque.

Exemple:

1. Le capitaine positionne la carte sous le **Tdj** et associe une carte **Joueur**
2. L'attaque annonce son intention,
3. Elle lance le dé et additionne le bonus joueur au résultat.

Cas 1: "Touche en zone 06"

Difficulté au dé: 7 ou plus

Réussite: Touche pour l'attaque (50/22)

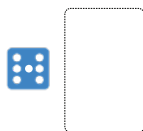
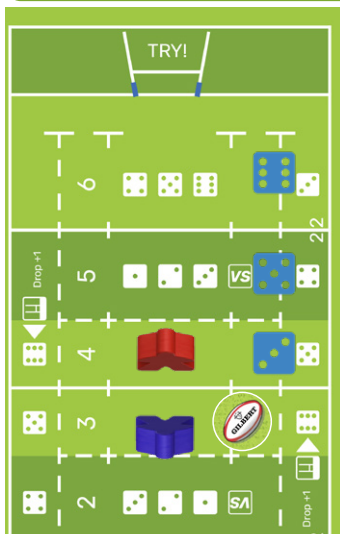
Échec: Turnover

Cas 2: "Occupation en zone 05"

Difficulté au dé: 5 ou plus

Réussite: Turnover, la défense attaquera en zone 5.

Échec: Turnover



Dico des actions



Grattage (Avancée +1)

Le grattage est l'action de récupérer le ballon au sol immédiatement après un plaquage, en disputant la possession face à l'adversaire.

Type et quantité: Défense (x4)

Qualité rugbystique: Force et puissance

Joueurs recommandés: 1/2/3/4/5/6/7/8

Succès: 3 ou plus puis 5 ou plus

Échec: Pas d'avancée et pénalité



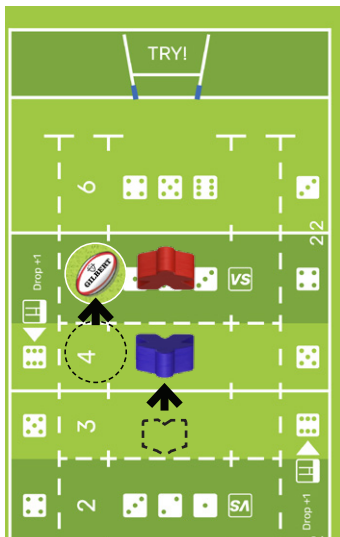
Plaqueur & gatteur

● Cette carte nécessite deux joueurs : un Plaqueur et un Gratteur. Le capitaine lance le dé deux fois, d'abord pour le plaquage, puis pour le grattage. Le plaquage oppose les deux équipes et détermine l'avancée. Si le plaquage est raté, le grattage devient impossible et l'attaque conserve le ballon en progressant normalement. Si les deux actions réussissent, la défense récupère le ballon.

● Si le grattage échoue, le gratteur est pénalisé : la défense est pénalisée, et l'attaque choisit de tenter les points ou de jouer en touche. Le grattage est donc une action risquée : difficile à réussir, elle expose facilement à une pénalité !

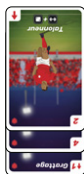


Si l'équipe qui attaque entre dans l'en-but elle marque un essai ! Il est impossible de gratter le ballon.



Exemple:

1. L'attaque réussit une croisée qui lui donne une avancée de +2
2. La défense répond avec un grattage
3. Plaquage: elle associe une carte Joueur pour plaquer et réussit son action qui lui donne une avancée de +1.
4. Avancée, l'attaque avance de +1 (2-1)
5. Grattage: le capitaine associe une carte Joueur pour gratter le ballon.



Cas 1: Succès ! La défense récupère le ballon et attaquera au Tdj suivant.

Cas 2: Échec ! Le gratteur est pénalisé. (voir pénalité)

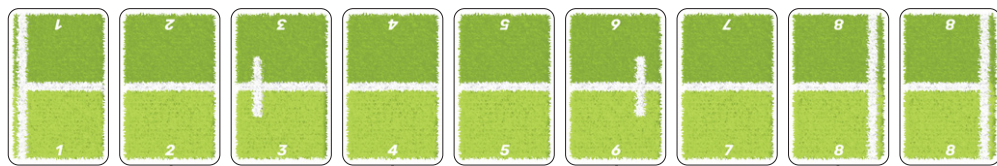
Variantes de jeu

Météo

● Les cartes **Temps de Jeu** peuvent être utilisées recto verso. Le verso ajoute une météo capricieuse et des difficultés à la réalisation des passes ou des coups de pied.

● **Vent** : L'équipe qui joue avec le vent à un avantage de +1 au dé lors des coups de pied. L'équipe qui joue face au vent perd un point par rapport à son jet de dé. A la mi-temps (après le temps de jeu 20) le vent tourne (changez le sens de la carte **Vent** qui indique la direction du vent).

● **Ballon glissant** : La pluie a rendu le ballon glissant. Les deux **Équipes** perdent un point au dé lors des actions à la main sur les **Tdj** avec l'icône



Temps de Jeux pluvieux

Match express - partie rapide

● Vous avez moins de temps ? Faites une petite partie rapidement ! Jouez un match sur 20 **Temps de jeu**, avec 5 **Tdj** de temps supplémentaires et des changements à partir du **Tdj** 10.

4 joueurs

● Vous pouvez jouer à plus de 2 en décidant de séparer les **Avants** et les **Arrières**. L'un des joueurs gère l'Attaque, l'autre la Défense. A la mi-temps (après le temps de jeu 20) les deux joueurs permutent.

Tournoi

● Vous pouvez faire un tournoi en appliquant les règles suivantes:

Les points:



Victoire: 4 points
Match nul: 2 points
Défaite: 0 points

Les bonus:



Bonus offensif: 4 essais, +1 points
Bonus défensif: défaite de moins de 7 points, +1 points

