

FRENCH FLAIR

le projet

French Flair est un jeu de table digital calqué sur les règles du rugby et se joue avec une paire de dés, un pion (ballon) et des cartes qui représentent les joueurs.

L'apprentissage du jeu se fait en parallèle des règles du rugby et s'adresse à toutes personnes montrant un intérêt pour ce sport.

French Flair se veut ludique, combine deux aspects que sont la chance (jeu aux dés) et la stratégie (jeu aux cartes), pour une approche sans commune mesure avec ce qui existe actuellement et sera décliné en mode un contre un ou homme contre machine.

Il englobe toute une panoplie d'actions propres aux rugby comme :

- l'avancée
- la course
- l'interception
- l'en-avant
- le drop
- les coups de pieds en touche et de placement
- la mêlée fermée
- le plaquage
- le ruck, le conteste et le déblayage
- la touche
- le maul
- le point de fixation

Des combinaisons de cartes comme :

- la combinaison simple
- la suite d'avants
- la combinaison des arrières
- la sortie de mêlée
- la relance

Et une application contextuelle des règles du rugby comme :

- l'engagement
- le renvoi au 22 mètres
- la marque
- le hors-jeu
- la pénalité
- la transformation
- l'essai

Chaque équipe dispose de 21 cartes pour une représentation des 15 joueurs et 6 doublons. Les joueurs possèdent des attributs distincts et propres à leurs groupes. Les groupes sont représentés comme ceci et rassemblent les numéros :

- les avants : 1-2-3-4-5
- les 3eme lignes : 6-7-8
- la charnière : 9-10
- les arrières : 11-12-13-14-15

Pour exemple, les avants possèdent l'attribut de l'avancée, peuvent participer à la constitution d'un maul, d'un point de fixation ou encore se retrouve au coeur d'une combinaison, tandis que les joueurs charnières accèdent aux attributs de course, jeu au pied, tentative de drop, ou déclenche les combinaisons ect...

Le jeu se joue avec 6 cartes en mains, cartes qui seront renouvelées lorsque le ballon changera de mains et une partie est constituée ordinairement de deux périodes de 10 minutes

Les dés seront utilisés pour définir une distance à parcourir balle en main ou suite à un coup de pied, un gain en touche ou en mêlée, la précision d'une transformation ou encore une zone de ruck.