Règles

But

Dépasser la ligne d’en but avec le ballon en contrôlant 6 joueurs de rugby permet de gagner la partie.

Contenu

* Plateau de jeu
* 2 équipes 6 joueurs
* Ballon
* 2 lots de 6 cartes « forme »

Les joueurs

* 2 ordinaires : 3 PD (point déplacement)
* 1 gros costaud : 2 PD, +2PA (point attaque), +1PDF (point défense)
* 1 dur : 3 PD, +1 PA
* 1 rapide : 4 PD, -1PA, -1PDF
* 1 futé : 3 PD, +1PDF

Les cartes « formes »

Indique la forme du joueur (1 à 6).

* 1-> prêt à rendre l’âme.
* 6-> pleine forme.

Début de partie

Chaque capitaine choisi une couleur et prend les 6 joueurs correspondant ainsi qu'un lot de 6 cartes « Forme ». Avant que le match ne commence, les capitaines mettent en place les joueurs comme ils le désirent le long des 2 premières lignes de leur zone de jeu. Une carte « forme » est tirée au hasard pour déterminer l'emplacement initial du ballon.

Règles générale :

* Déplacer 1 ou 2 joueurs en respectant le nombre de cases maximum de ceux-ci. Le déplacement peut être effectué en 2 fois si besoin. Les déplacements ne sont pas autorisés en diagonale (deux joueurs ne peuvent jamais se retrouver sur la même case ).
* Faire autant de passes qu'il le désire. Un même joueur peut recevoir le ballon plusieurs fois durant le même tour.
* Faire un plaquage. Cette action met fin au mouvement de ce joueur.
* Faire un coup de pied à suivre. Cette action compte comme une passe et pas comme un déplacement.

Actions

Lors d’une conformation (plaquage, forcer le passage) les joueurs choisissent une carte forme à laquelle s’ajoute les points spécifiques de chaque perso

Les cartes utilisées sont défaussées. Lorsque leur dernière carte a été jouée, les capitaines reprennent en main toutes leurs cartes.

* Plaquage : le joueur qui tente le plaquage est l'attaquant, le porteur du ballon est le défenseur :

Il est possible d'envoyer 1 ou 2 de ses joueurs plaquer l'adversaire qui possède le ballon.

Plaquage réussi-> ballon derrière le joueur plaque (1 tour sans jouer)

Plaquage raté-> joueur attaquant 1 tour sans jouer

Plaquage parfait(écart 2pts forme) -> balle attaquant

* Forcer le passage : le joueur qui force le passage est l'attaquant, celui qui résiste est le défenseur

Réussie-> le défenseur est retourné pendant 1 tour

Raté-> balle derrière l’attaquant(1 tour sans jouer)

* Interception : le joueur qui passe la balle est l'attaquant, celui qui tente l'interception est le défenseur.  (voir policop )

Lors d’une conformation les joueurs choisissent une carte forme à laquelle s’ajoute les points spécifiques de chaque perso

Les cartes utilisées sont défaussées. Lorsque leur dernière carte a été jouée, les capitaines reprennent en main toutes leurs cartes.

Coup de pied a suivre

Le joueur qui possède le ballon peut effectuer un coup de pied à suivre, c'est le seul moyen d'envoyer le ballon vers l'avant. Le joueur doit être positionné “en avant” de son équipe, aucun de ses partenaires ne doit être devant lui. Il peut par contre avoir des partenaires sur la même ligne que lui. Le ballon est expédié en avant, selon une ligne droite (ou diagonale) de 1, 2 ou 3 cases. Le ballon doit atterrir sur une case vide .

Passe

Un joueur ne peut pas passer le ballon à un joueur devant lui ou sur la même ligne que lui. Le receveur doit être positionné à 1 ou 2 case(s) de distance sur une ligne droite orthogonale ou diagonale .

Durant son tour, un capitaine peut effectuer autant de passes qu'il le désire (dans la limite de la règle des deux joueurs et des déplacements)