

Rugby Brawl

*Un match de rugby avec des cartes,
qui mettra à rude épreuve vos réflexes d'observation et de rapidité!*

Rugby Brawl s'inspire des mécanismes de Crazy Kick (réédition de Ligretto Football, lui-même déclinaison de Ligretto) pour les porter dans l'univers du rugby.

Principe du jeu

Révéler le plus rapidement possible les cartes qui vont vous permettre, une fois mises en jeu, de contrer l'attaque de l'équipe adverse ou de marquer des points, pour être l'équipe qui aura le plus de points à la fin du match.

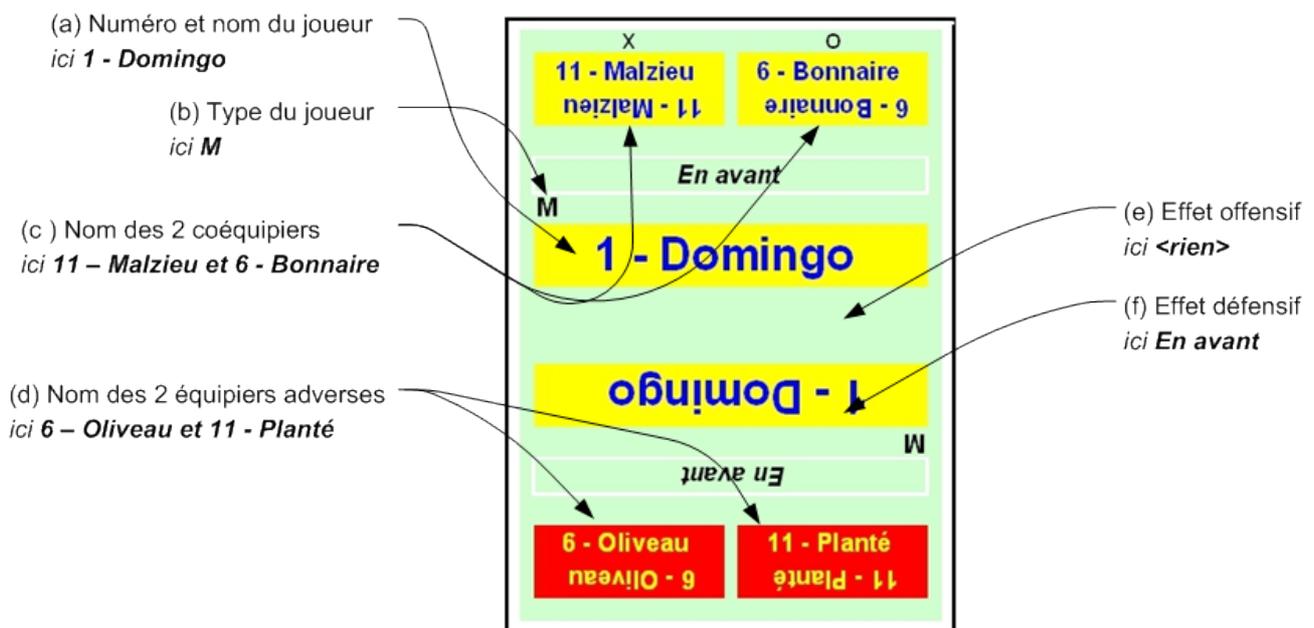
Matériel

- 75 cartes pour chacune des équipes, soit 150 cartes
- 1 plateau de pose des cartes
- 1 marqueur de phase de jeu

Description d'une carte

Une carte est constituée de plusieurs informations – *chaque information est inscrite dans les 2 sens pour permettre à chaque équipe de lire toutes les informations de chaque carte* – :

- le numéro et le nom du joueur,
- le type du joueur : peut être M (pour Mêlée), P (pour jeu au Pied), ou rien,
- le nom des 2 coéquipiers à qui il pourra passer le ballon, ou qui pourront lui apporter du soutien (l'un est placé sous un X, l'autre est placé sous un O),
- le nom des 2 équipiers de l'équipe adverse qui peuvent lui contester le ballon quand il est en attaque,
- l'effet offensif lorsque le joueur entre en jeu dans une **Phase d'Attaque** de son équipe (cet effet n'est présent que sur certaines cartes, et n'est inscrit que dans un sens),
- l'effet défensif lorsque le joueur entre en jeu dans une **Phase d'Attaque** de l'équipe adverse.



Composition des 75 cartes d'une équipe

Une équipe de rugby est composée de 15 joueurs.

Chaque joueur est représenté sur 5 cartes, avec à chaque fois des effets offensifs et défensifs différents.

Liste des effets offensifs

Les effets offensifs dans Rugby Brawl sont :

- **Essai !** : l'équipe marque un essai, d'une valeur de 5 points, et a le droit de tenter une transformation (voir **Phase de Transformation**) qui, si elle est réussie, lui donnera 2 points supplémentaires,
- **Drop !** : l'équipe passe un drop, d'une valeur de 3 points. La prochaine phase est **Coup d'Envoi**,
- **Pénalité !** : l'équipe a le droit de tenter une pénalité (voir **Phase de Pénalité**) qui, si elle est réussie, lui donnera 3 points,
- **Mêlée !** : l'équipe a l'introduction de la mêlée à venir (voir **Phase de Mêlée**),
- **Redoublée !** : la passe redoublée a mis la défense dans le vent, la prochaine passe peut être faite à n'importe quel joueur (au lieu d'uniquement vers les 2 coéquipiers indiqués sur la carte). Il peut être intéressant d'attendre d'avoir révélé un joueur avec un effet offensif... mais le défenseur peut contrer !

Liste des effets défensifs

Les effets défensifs dans Rugby Brawl sont listés ci-dessous. Ils contiennent : l'action réalisée par le défenseur – la prochaine phase de jeu – le nombre de soutiens nécessaires pour gagner le contest à venir dans le cas d'une **Phase de Contest** à suivre.

Une Phase de Contest est une phase de jeu où l'une comme l'autre des équipes peut s'emparer du ballon pour repartir en attaque. C'est l'équipe la plus rapide à amener le(s) soutien(s) nécessaire(s) aux joueurs présents dans le contest qui repartira en attaque.

- **Couv. X – CONTEST – 1 soutien** : le défenseur couvre le coéquipier du joueur attaquant placé sous le X ; lors de la **Phase de Contest** qui suivra, l'attaquant ne pourra avoir un soutien que de son coéquipier placé sous le O, alors que le défenseur pourra avoir un soutien de n'importe lequel de ses 2 coéquipiers,
- **Couv. O – CONTEST – 1 soutien** : le défenseur couvre le coéquipier du joueur attaquant placé sous le O ; lors de la **Phase de Contest**, l'attaquant ne pourra avoir un soutien que de son coéquipier placé sous le X, alors que le défenseur pourra avoir un soutien de n'importe lequel de ses 2 coéquipiers,
- **Placage – CONTEST – 1 soutien** : le défenseur plaque l'attaquant ; lors de la **Phase de Contest**, l'attaquant pourra avoir un soutien de n'importe lequel de ses 2 coéquipiers, le défenseur pourra avoir un soutien de n'importe lequel de ses 2 coéquipiers,
- **Ruck – CONTEST – 2 soutiens** : le défenseur plaque l'attaquant et crée une mêlée ouverte ; lors de la **Phase de Contest**, l'attaquant comme le défenseur pourront avoir un premier soutien de n'importe lequel de leurs 2 coéquipiers, puis un deuxième soutien de leur deuxième coéquipier ou de n'importe lequel des 2 coéquipiers du premier soutien (avec la limite suivante : un même joueur ne peut être présent qu'une fois sur le terrain),
- **En avant – MELEE – 3 joueurs M** : le défenseur a provoqué un en-avant offensif. Son équipe aura l'introduction pour la mêlée à venir (voir **Phase de Mêlée**),
- **Interception – ATTAQUE** : le défenseur a intercepté le ballon. Son équipe passe directement en **Phase d'Attaque**.

Mise en place du match

Positionnez le plateau de jeu entre les 2 équipes.

Constituez les 2 équipes : une équipe peut être constituée de 1, 2 ou 3 participants. Les deux équipes doivent avoir le même nombre de participants. Déterminez quel participant posera ses cartes sur quelle(s) **pile(s) de placement**.

Répartissez les 75 cartes d'une équipe de façon équitable entre chacun des participants.

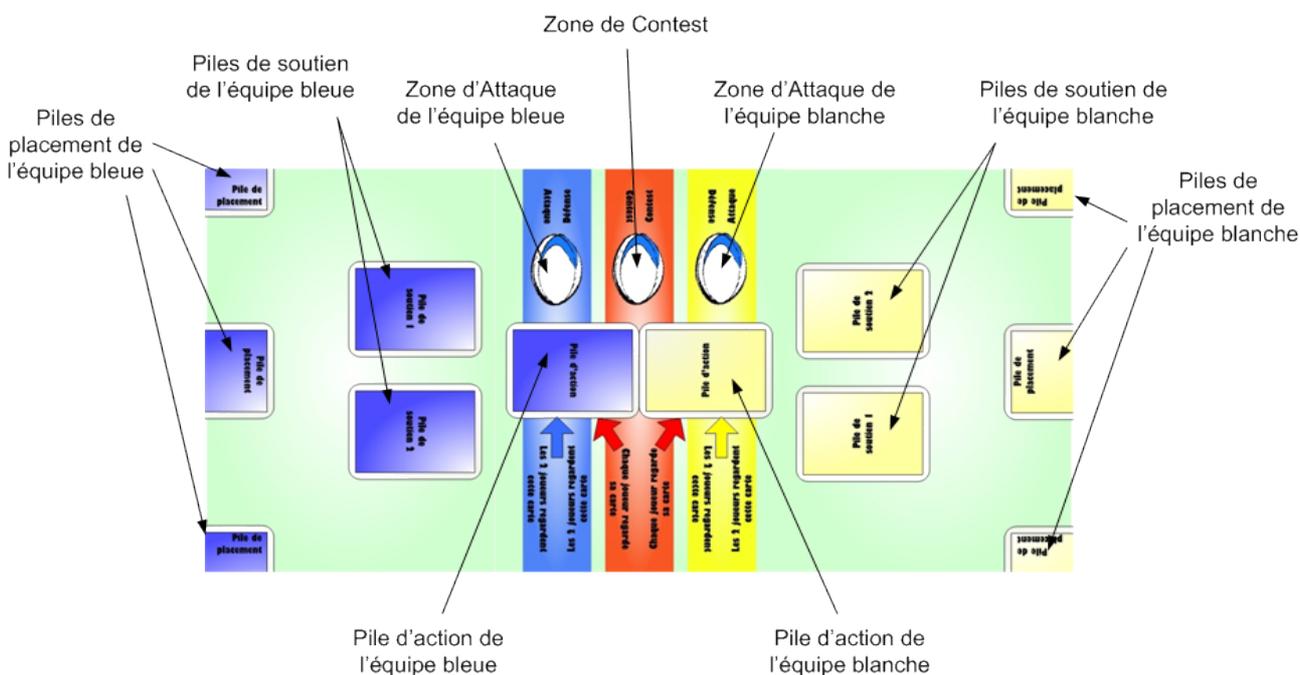
Chaque participant prend son tas de cartes dans la paume d'une main, face cachée, et se sert de l'autre main pour révéler la carte du dessus, en la tournant vers l'équipe adverse avant de la poser face visible sur une des 3 **pires de placement**.

Il est impératif de poser toute carte d'abord sur une **pile de placement** avant de la poser sur la **pile d'action** ou sur une des 2 **pires de soutien**. Le non respect de cette règle entraîne une **pénalité** pour l'équipe adverse (voir **Phase de Pénalité**).

Lorsque la carte supérieure d'une **pile de placement** est mise en jeu (déplacée sur une **pile de soutien** ou sur la **pile d'action**), la carte immédiatement dessous sur cette **pile de placement** est considérée révélée, et pourra elle aussi être mise en jeu sur une **Phase d'Attaque**, une **Phase de Défense** ou une **Phase de Contest** (mais pas sur un **Coup d'Envoi**, une **Phase de Mêlée**, une **Phase de Pénalité**, ou une **Phase de Transformation**).

Déterminez la condition de fin de match (voir chapitre « **Condition de fin de match** » plus loin).

Déterminez l'équipe qui débutera. Placez le marqueur de phase de jeu sur la **Zone Attaque** de cette équipe.



Pour vos premières parties, il est conseillé d'utiliser le **Mode Entraînement** décrit en fin de règle. Mais une fois tous les mécanismes compris, voici les règles du vrai Rugby Brawl, où l'engagement est total et sans merci !

Déroulement de la partie

A partir de maintenant, les participants vont révéler les cartes le plus vite possible sur une des 3 **pires de placement** et mettre les cartes en jeu (sur la **pile d'action** ou sur une des **pires de soutien**) selon les phases décrites ci-dessous.

Un même joueur ne peut être présent qu'une fois en même temps sur le dessus de la **pile d'action** et des **pires de soutien**. Le non respect de cette règle entraîne une **pénalité** pour l'équipe adverse (voir **Phase de Pénalité**). (Les **pires de placement** n'entrent pas en compte pour cette règle.)

Lorsqu'un participant n'a plus de cartes en main, il crie « Pause ! ». On laisse uniquement la dernière carte visible de chaque pile (d'action, de soutien et de placement), on remélange ensemble les cartes d'une même équipe, et on les répartit équitablement entre les participants. Et c'est reparti !

Coup d'envoi

Cette phase a lieu lors de la première action, et à chaque fois qu'une équipe marque. C'est l'équipe qui débute ou qui vient de marquer qui applique cette phase.

L'équipe révèle des cartes jusqu'à sortir le joueur n°10. Le participant qui l'a révélé le pose sur la **pile d'action**, et il positionne le marqueur de phase de jeu sur la **Zone Attaque** de son équipe.

La prochaine phase est une **Phase d'Attaque** pour cette équipe, et une **Phase de Défense** pour l'équipe adverse.

(Tant que cela n'est pas fait, l'autre équipe patiente...)

Phase d'Attaque

L'équipe en attaque révèle des cartes jusqu'à sortir un des coéquipiers indiqués sur la carte du joueur sur le dessus de la **pile d'action**.

Quand cela se produit, le participant crie le nom du joueur, prend la carte de la **pile de placement** et la pose sur la **pile d'action**.

Si ce joueur possède un effet offensif, il est appliqué.

Sinon l'équipe déplace le marqueur de phase de jeu d'une passe supplémentaire :

- Si c'est la troisième passe consécutive en attaque, il y a essai ! La prochaine phase est une **Phase de Transformation** pour cette équipe.
- Sinon, l'équipe part sur une nouvelle **Phase d'Attaque**, en prenant en compte les coéquipiers indiqués sur la nouvelle carte placée sur le dessus de la **pile d'action**.

*Quand l'équipe en attaque est en **Phase d'Attaque**, l'équipe en défense est en **Phase de Défense**. Si l'équipe en défense est la plus rapide à poser une carte sur sa pile d'action, la **Phase d'Attaque** prend fin immédiatement. Les passes consécutives éventuellement accumulées sans arriver à l'essai sont perdues.*

Phase de Défense

L'équipe en défense révèle des cartes jusqu'à sortir un des équipiers indiqués sur la carte du joueur sur le dessus de la **pile d'action de l'équipe en attaque**.

Quand cela se produit, le participant crie le nom du joueur, prend la carte de la **pile de placement** et la pose sur la **pile d'action**.

Le participant positionne le marqueur de phase de jeu sur la **Zone Contest**.

*Quand l'équipe en défense est en **Phase de Défense**, l'équipe en attaque est en **Phase d'Attaque**. Si l'équipe en attaque est la plus rapide à poser une carte sur sa pile d'action, la **Phase de Défense***

recommence, mais en prenant en compte les coéquipiers indiqués sur la nouvelle carte placée sur le dessus de la **pile d'action** de l'équipe en attaque.

L'effet défensif du joueur est appliqué.

Les effets défensifs sont :

- **Couv. X – CONTEST – 1 soutien** : la prochaine phase est une **Phase de Contest**.
- **Couv. O – CONTEST – 1 soutien** : la prochaine phase est une **Phase de Contest**.
- **Placage – CONTEST – 1 soutien** : la prochaine phase est une **Phase de Contest**.
- **Ruck – CONTEST – 2 soutiens** : la prochaine phase est une **Phase de Contest**.
- **En avant – MELEE – 3 joueurs M** : la prochaine phase est une **Phase de Mêlée**.
- **Interception – ATTAQUE** : le défenseur positionne le marqueur de phase de jeu sur sa **Zone Attaque**, la prochaine phase est une **Phase d'Attaque** pour cette équipe, et une **Phase de Défense** pour l'équipe adverse.

Phase de Contest

Cette phase s'applique aux 2 équipes en même temps. La plus rapide à remplir la condition de succès du contest deviendra l'équipe en attaque, pour qui la prochaine phase sera une **Phase d'Attaque**, et une **Phase de Défense** pour l'équipe adverse.

Chaque équipe révèle des cartes jusqu'à obtenir la condition de fin de contest.

- **Couv. X – CONTEST – 1 soutien**
 - l'attaquant révèle des cartes jusqu'à obtenir le coéquipier placé sous le O.
 - le défenseur révèle des cartes jusqu'à obtenir n'importe lequel de ses 2 coéquipiers.
 - Le premier à obtenir la condition crie le nom du joueur, prend la carte de la **pile de placement** et la pose sur la **pile de soutien 1**.
 - Puis il positionne le marqueur de phase de jeu sur la **Zone Attaque** de son équipe, et sa carte de la **pile de soutien 1** sur la **pile d'action**.
- **Couv. O – CONTEST – 1 soutien**
 - l'attaquant révèle des cartes jusqu'à obtenir le coéquipier placé sous le X.
 - le défenseur révèle des cartes jusqu'à obtenir n'importe lequel de ses 2 coéquipiers.
 - Le premier à obtenir la condition crie le nom du joueur, prend la carte de la **pile de placement** et la pose sur la **pile de soutien 1**.
 - Puis il positionne le marqueur de phase de jeu sur la **Zone Attaque** de son équipe, et sa carte de la **pile de soutien 1** sur la **pile d'action**.
- **Placage – CONTEST – 1 soutien** :
 - l'attaquant, comme le défenseur, révèle des cartes jusqu'à obtenir n'importe lequel de ses 2 coéquipiers.
 - Le premier à obtenir la condition crie le nom du joueur, prend la carte de la **pile de placement** et la pose sur la **pile de soutien 1**.
 - Puis il positionne le marqueur de phase de jeu sur la **Zone Attaque** de son équipe, et sa carte de la **pile de soutien 1** sur la **pile d'action**.
- **Ruck – CONTEST – 2 soutiens** :
 - l'attaquant, comme le défenseur, révèle des cartes jusqu'à obtenir un premier soutien de n'importe lequel de leurs 2 coéquipiers : il crie le nom du joueur, prend la carte de la **pile de placement** et la pose sur la **pile de soutien 1**.
 - Puis il révèle des cartes jusqu'à obtenir un deuxième soutien de son deuxième coéquipier ou de n'importe lequel des 2 coéquipiers du premier soutien (avec la limite suivante : un même joueur ne peut être présent qu'une fois en même temps sur le dessus de la **pile d'action** et des **pires de soutien**). Il crie le nom du joueur, prend la carte de la **pile de placement** et la pose sur la **pile de soutien 2**.
 - Le premier à obtenir les deux soutiens positionne le marqueur de phase de jeu sur la

Zone Attaque de son équipe, et ses 2 cartes des **pires de soutien** sur la **pile d'action** (la dernière carte posée étant mise sur le dessus de la **pile d'action**).

- Si l'autre équipe avait réussi à poser une carte sur la **pile de soutien 1**, elle la pose sur sa **pile d'action**.

Phase de Mêlée

L'équipe qui a l'introduction révèle des cartes jusqu'à obtenir un premier joueur ayant le type **M**. Elle la positionne sur sa **pile d'action**.

Puis chaque équipe révèle des cartes. Si c'est un joueur de type **M**, la carte est placée sur la première pile libre dans l'ordre **pile d'action**, **pile de soutien 1**, **pile de soutien 2**.

La première équipe à avoir posé 3 cartes de type **M** gagne la sortie de mêlée. Elle positionne le marqueur de phase de jeu sur la **Zone Attaque** de son équipe, et ses 2 cartes des **pires de soutien** sur la **pile d'action** (la dernière carte posée étant mise sur le dessus de la **pile d'action**). La prochaine phase est une **Phase d'Attaque** pour cette équipe, et une **Phase de Défense** pour l'équipe adverse.

Si l'autre équipe avait réussi à poser une carte sur la **pile de soutien 1**, elle la pose sur sa **pile d'action**.

Important : lors d'une Phase de Mêlée, le nom des coéquipiers n'est pas pris en compte. Seul compte le type du joueur.
--

Rappel : un même joueur ne peut être présent qu'une fois en même temps sur le dessus de la pile d'action et des pires de soutien . Le non respect de cette règle entraîne une pénalité pour l'équipe adverse (voir Phase de Pénalité).

Phase de Pénalité

L'équipe qui bénéficie de la pénalité révèle 3 cartes, une sur chacune de ses **pires de placement**. Si au moins un des joueurs révélés est de type **P**, la pénalité est réussie, et l'équipe marque 3 points. Sinon, la pénalité est ratée.

La prochaine phase est un **Coup d'Envoi** pour l'équipe qui vient de subir la pénalité.

Phase de Transformation

L'équipe qui bénéficie de la transformation révèle 3 cartes, une sur chacune de ses **pires de placement**. Si au moins un des joueurs révélés est de type **P**, la transformation est réussie, et l'équipe marque 2 points. Sinon, la transformation est ratée.

La prochaine phase est un **Coup d'Envoi** pour l'équipe qui vient de subir l'essai.

Condition de fin de match

Vous avez le choix entre plusieurs conditions de fin de match, vous devez en choisir une avant de débiter le match :

- Première équipe à avoir marqué X points
- S'arrêter après avoir donné X coups d'envoi
- S'arrêter après avoir joué X minutes

Vous pouvez également choisir une autre condition de fin de match.

Mode Entraînement

Ce mode est conseillé pour bien maîtriser l'ensemble des mécanismes du jeu : il décompose la pose des cartes (une équipe à la fois) pour permettre de mieux comprendre les différents effets.

Dans ce mode chaque équipe joue à tour de rôle en respectant les règles suivantes :

- A son tour, une équipe peut révéler de 0 à 3 cartes, c'est-à-dire 0 ou 1 carte pour chacune des **3 piles de placement**
- Puis l'équipe peut mettre en jeu une et une seule carte parmi les cartes du sommet des **3 piles de placement**

Les effets sont appliqués comme dans les règles standard, et c'est à l'autre équipe de jouer.

Questions fréquentes

Est-il possible de parler en dehors du moment où on révèle une carte adéquate ?

Oui, et c'est même recommandé ! Par exemple pour annoncer les coéquipiers à prendre en compte lors de la pose d'une nouvelle carte sur la **pile d'action**. La partie peut devenir bruyante, mais ça fait partie de l'ambiance...

Que se passe-t-il si deux participants annoncent le nom du joueur en même temps ?

Il est très rare que 2 participants annoncent le nom d'un joueur EXACTEMENT en même temps. Soyez fair-play, si vous l'avez annoncé après, reconnaissez-le !

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord entre deux équipes, les deux joueurs annoncés sont annulés, et la partie continue. (Mais attention aux règlements de compte dans les phases de contest..., les rugbymen sont certes des gentlemen, mais parfois un peu susceptibles...)