

Jeu SOLO

Il est également possible de jouer à Rugby Champion contre le jeu lui-même (que nous appellerons « Non-joueur ») sans l'intervention d'un deuxième joueur. Pour cela les cartes doivent être préparées en plusieurs piles comme expliqué ci-dessous.

Préparation

Tout d'abord retirez les cartes « Touche » et « Mêlée » et mettez-les de côté face visible toutes les deux.

Ensuite formez une pioche avec les autres cartes « Arrêt » (rouges) et les cartes « Soutien » (bleues). Cette pile formera les soutiens du « Non-joueur ».

Les cartes « Pénalité » et « Ballon » ne servent pas pour les défis mais sont utilisées comme marqueur sur les cartes score.



Phase d'Attaque

Positionnez 4 cartes face cachée comme ci-dessous. Elles représentent la ligne défensive du « Non-joueur ».

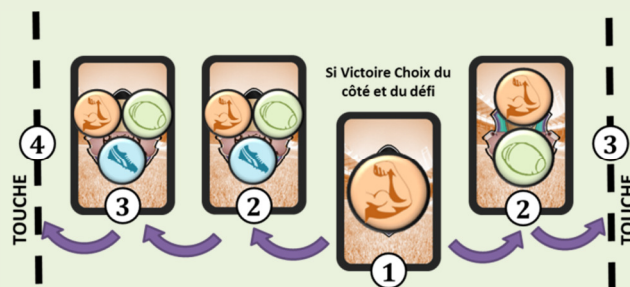


Ensuite, piochez 4 cartes que vous allez jouer à la suite afin de percer la défense adverse sans re-piocher entre temps.

Pour cela, il faut commencer par jouer un défi physique sur la carte avancée. Choisissez une carte de votre main et placez-la visible en face de la carte avancée ; ensuite dévoilez la carte adverse en la retournant.

Si vous gagnez, passez sur un autre défi de votre choix en respectant les restrictions ci-dessous. La carte de droite ne peut défier que sur un défi Physique ou de Passe. Tandis que les cartes de Gauche peuvent être jouées sur tous les défis.

Procédez de même en choisissant votre nouvelle carte avant de dévoiler celle du « Non-joueur ».



Si vous gagnez un résultat de défi de 2 points d'écart alors comme dans la règle de base, vous marquez un essai et si vous avez dans la main une carte avec le symbole « But », vous pouvez transformer l'essai et gagner 2 points supplémentaires. Si vous gagnez de 1 seulement, vous continuez de décaler dans le même sens en choisissant un défi supplémentaire. Ce défi peut être du même type que le précédent ou différent.

Si vous faites égalité, le sens de la prochaine carte jouée est indiqué sur la carte adverse retournée. Le type de défi est indiqué par la valeur sur fond rouge de la carte dévoilée du « Non-joueur ».



Sur cet exemple de carte, si vous obtenez un score égal ou inférieur de 1 à la carte du « Non joueur » sur le défi choisi, le prochain défi se déroulera du côté droit (sens de la flèche) et sur un défi Physique car la valeur de Physique est sur fond rouge.

Si vous perdez de 1, le « Non-joueur » prend l'avantage : placez la carte « Avantage » en haut du jeu. Au deuxième avantage, le « Non-joueur » marque un essai.

De même, si vous perdez de 2 de différence sur un défi face au « Non-joueur », ce dernier marque un essai.

Lorsque le « Non-joueur » marque un essai, si vous n'avez pas encore tiré une carte soutien pour lui cette phase-ci, tirez-en une afin de voir si le « Non-joueur » transforme cet essai (tirage de la carte Buteur).

Lorsqu'un joueur qui possède la carte « Avantage » perd un défi de 1, il perd sa carte mais son adversaire ne la récupère pas.

Lors d'un changement de sens, le « Non joueur » aura besoin de nouvelles cartes : piochez-en et mettez-les en remplacement de celles dévoilées. Si vous avez joué vos 4 cartes et que le jeu n'a amené à aucun essai, touche ou mêlée, refaites une phase d'attaque en re-piochant 4 nouvelles cartes.

A la fin d'une phase d'attaque, les cartes non dévoilées restent en jeu. Refaites votre main pour arriver à 4 cartes en conservant celle(s) que vous possédiez déjà.

Carte Arbitre

La carte « Arbitre » est jouée comme d'habitude avec annulation de la carte adverse qui possède un sifflet.

Si elle est jouée contre une carte possédant 2 sifflets, alors une phase mêlée débute.

Phase de Touche

Lorsque le résultat sur le dernier défi avant la touche est inférieur à 2, le ballon sort et une touche est jouée. Placez les cartes ainsi en donnant la carte « Touche » au « Non-joueur ».



Refaites votre main afin de posséder à nouveau 4 cartes. Choisissez et placez 2 cartes face visible en face de celles du « Non-joueur » puis dévoilez sa carte cachée.

Gagner une touche permet d'avoir un avantage. Le gagnant se voit attribuer la carte « Avantage ».

Après la touche, relancez une phase d'attaque en plaçant 4 cartes adverses en ligne comme vu précédemment.

Avantage

Au bout de 2 cartes « Avantage » gagnées, le « Non-joueur » marque un essai. Vérifiez en tirant une carte pour lui s'il transforme l'essai. Si vous n'avez pas encore tiré une carte soutien pour lui cette phase-ci, tirez-en une afin de voir si le « Non-joueur » transforme cet essai (tirage de la carte Buteur).

Si c'est vous qui gagnez un avantage vous piocherez une carte supplémentaire lors de la prochaine phase.

Lorsqu'un essai est marqué, la carte « Avantage » est rendue.

Carte Soutien Non-Joueur

Les cartes « Soutien » sont toutes dans une même pile et permettent au jeu du « Non-joueur » d'être plus dynamique. La pile est formée des cartes « Arrêt » autre que « Touche » & « Mêlée » ainsi que des cartes « Rucking » et « Raffut ».

Placez cette pile à côté des cartes de phase de jeu. Dès que le « Non-joueur » perd un défi dans une phase, vous devez piocher 1 carte soutien comme bonus au « Non-joueur ». Ce dernier bénéficie d'un seul et unique tirage de carte « Soutien » par phase (Attaque, Touche ou Mêlée). Appliquez les effets de la carte tirée selon les règles ci-dessous.

Re-mélangez les cartes « Soutien » dès le début d'une nouvelle phase.

Carte Buteur

Lorsque la carte « Buteur » est piochée, on la met de côté pour une éventuelle transformation ou pénalité.

Carte Faute Volontaire

Lorsque la carte « Faute Volontaire » est piochée, la phase est arrêtée et on passe à une phase de mêlée.

Carte Soutien Bleu

Ajouter cette carte à la carte « Non-joueur » du défi en cours.

Phase de Mêlée

Lorsqu'une mêlée doit être jouée, placez les cartes ainsi en donnant la carte mêlée au « Non-joueur ».



Refaites votre main afin de posséder à nouveau 4 cartes. Choisissez et placez 2 cartes face visible en face de celles du « Non-joueur » puis dévoilez sa carte cachée. Jouer les 4 cartes au centre permet de déterminer le vainqueur de la mêlée : Gagner une mêlée permet d'avoir la carte « Avantage ».

Ensuite, le jeu part à droite ou à gauche selon le sens indiqué sur la carte du « Non-joueur » qui vient d'être dévoilée en mêlée. Si un des joueurs marque un deuxième avantage lors de cette phase, il marque un essai.

Si aucun joueur ne parvient à enchaîner 2 avantages, la phase est terminée et on revient à une phase d'attaque standard.

Fin du Jeu

Comme dans la règle DUEL, finir la pile de cartes représente une mi-temps. Jouez les 2 mi-temps afin de déterminer les scores ainsi que le vainqueur.