R.C.N

Marne-La-Vallée

Ce jeu qui se compose de 63 cases est joué de la manière suivante.

On commence au N° 1 qui représente un joueur de rugby et l'on va au N°63 pour aplatir l'essai.

C'est à cette case qu'il faut arriver pour gagner la partie.

On se sert, pour ce jeu, de marques de couleurs différentes afin d'éviter toute erreur parmi les joueurs.

On emploie deux dés, avec lesquels chaque joueur joue un coup à son tour, et marque le nombre de points qu'il a obtenu sur les cases.

Il est à remarquer qu'on ne peut s'arrêter aux logos du Club qui reviennent de 9 à 9.

Exemple: si l'on arrive à un logo on double le nombre de points que l'on a eus jusqu'à ce qu'on ne rencontre plus de logo.

Lorsque, vers la fin de la partie, le nombre de points est trop élevé que le n° 63 se trouve dépassé, il faut rétrogader.

Le joueur qui arrive exactement au n° 63 a gagné.

63

1

2

3 Gainage 30 Secondes

4

35

34 ECOLE DE RUGBY ECOLE de la VIE

33

32 OCTOPUS SÉCURITÉ Partenaire du RCN

31

30 10 Redressements assis

61

62 10 sauts

60 COLAS Ile-de-France Normandie Partenaire du RCN

59 ECOLE DE RUGBY ECOLE de la VIE

29

28

27 R.C.N Marne-La-Vallée

26 10 Montées de jambes

25

24 Gainage 30 Secondes

23

22

21 Etude MEDERIC IMMOBILIER Partenaire du RCN

20 10 Flexions

51

52

53

54 R.C.N Marne-La-Vallée

55

56 10 slow climbers

57

58

R.C.N
Marne-La-Vallée
OBSERVATIONS.
Si la première fois on obtient le nombre de points 9, ce qui peut avoir lieu de deux manières: soit par 5 et 4,soit par 6 et 3,
Celui qui a obtenu 6 et 3 doit se placer sur le n°26 et celui qui a obtenu 5 et 4 sur le n° 53 où sont représentés des poteaux.
Celui qui rencontre des chaussetes RCN relance les dés.
Celui qui arrive en case 19 représentée par un drapeau de touche passe deux tours.
Celui qui arrive au n°31 retourne aux vestiaires jusqu'à ce que celui-ci soit délivré par un autre joueur (il reste sur sa position).
Celui qui arrive au n°42 où se trouve une chasuble retrograde au n° 30.
Celui qui arrive au n° 52 où se trouve un carton jaune passe un tour.
Celui qui arrive à la case n°58 où se trouve un carton rouge doit recommencer la partie à Zéro.
Celui qui rencontre un autre joueur sur la même case prend sa place, le joueur qui était sur la case rétrograde à la position du joueur qui l'a délogé.
Celui qui tombe sur les cases exercices doit les effectuer.
Celui qui tombe sur une case partenaire avance d'une case.
20 10 Flexions
19
18 R.C.N Marne-La-Vallée
17 10 Flexions
16
15
14
13 RUGBY STORE MARNE LA VALLEE Partenaire du RCN
12 ECOLE DE RUGBY ECOLE de la VIE
11 5 Pompes
10
9 R.C.N Marne-La-Vallée
8
7
6 MGC PROJECT Partenaire du RCN
5
4
35
36 R.C.N Marne-La-Vallée
37
38 5 Sauts
39 ROTISSERIE MONLLOR LAETITIA MONLLOR Commandes 06 18 45 67 42 Partenaire du RCN
40 Les DeNaïdelles
41
42
43
44 10 Pompes
45 R.C.N Marne-La-Vallée
46
47 ECOLE DE RUGBY ECOLE de la VIE
48 Partenaire du RCN Noisy-le-Grand
49 10 Redressements assis
50 Pièces détachées automobiles Réparations 01 43 05 19 55 Partenaire du RCN
51