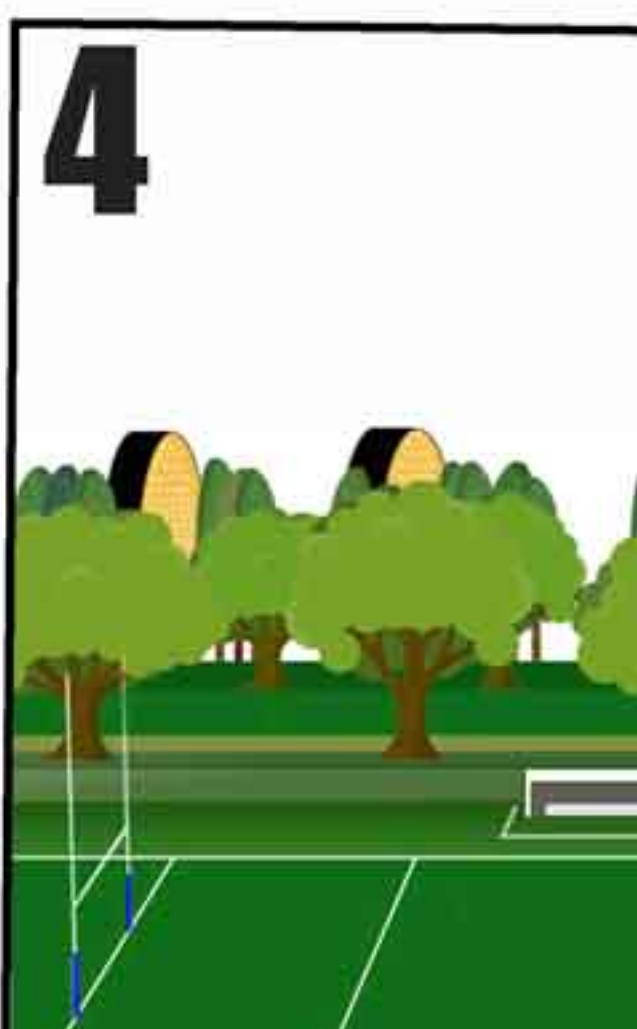
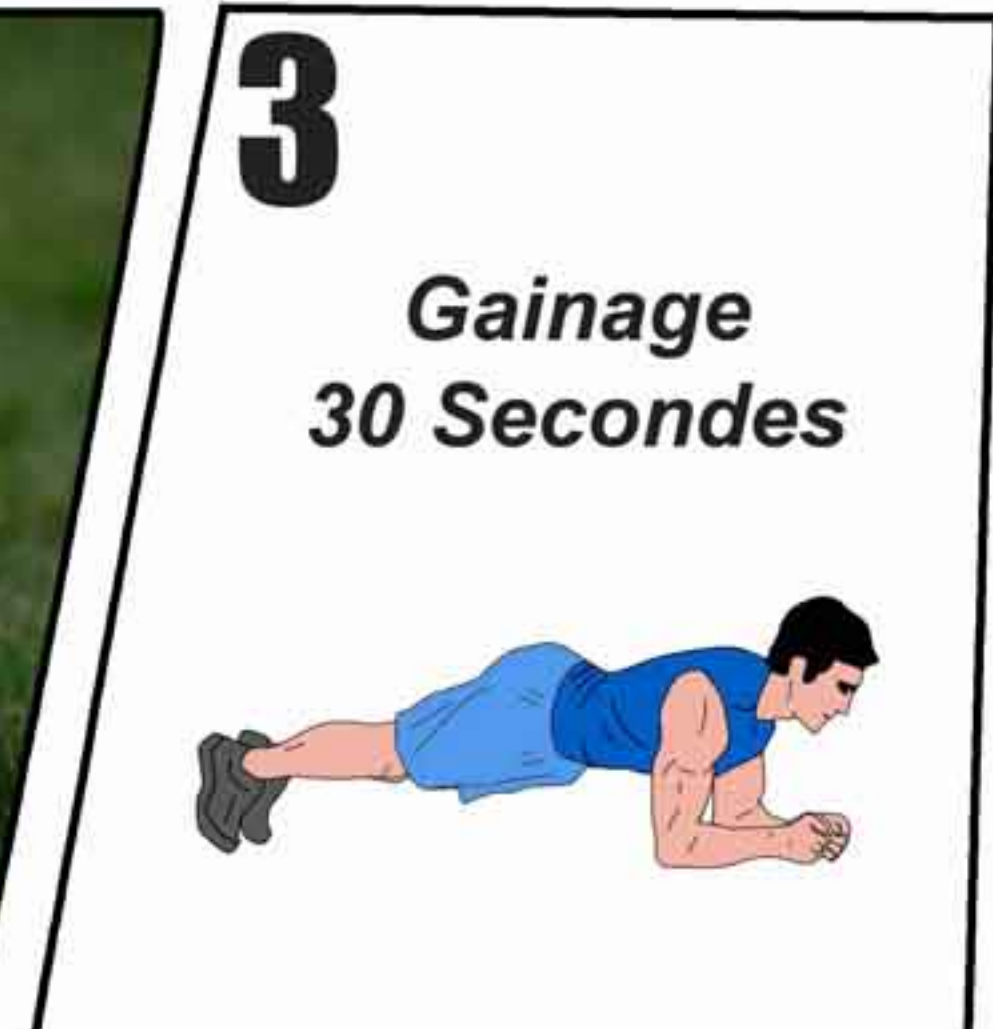
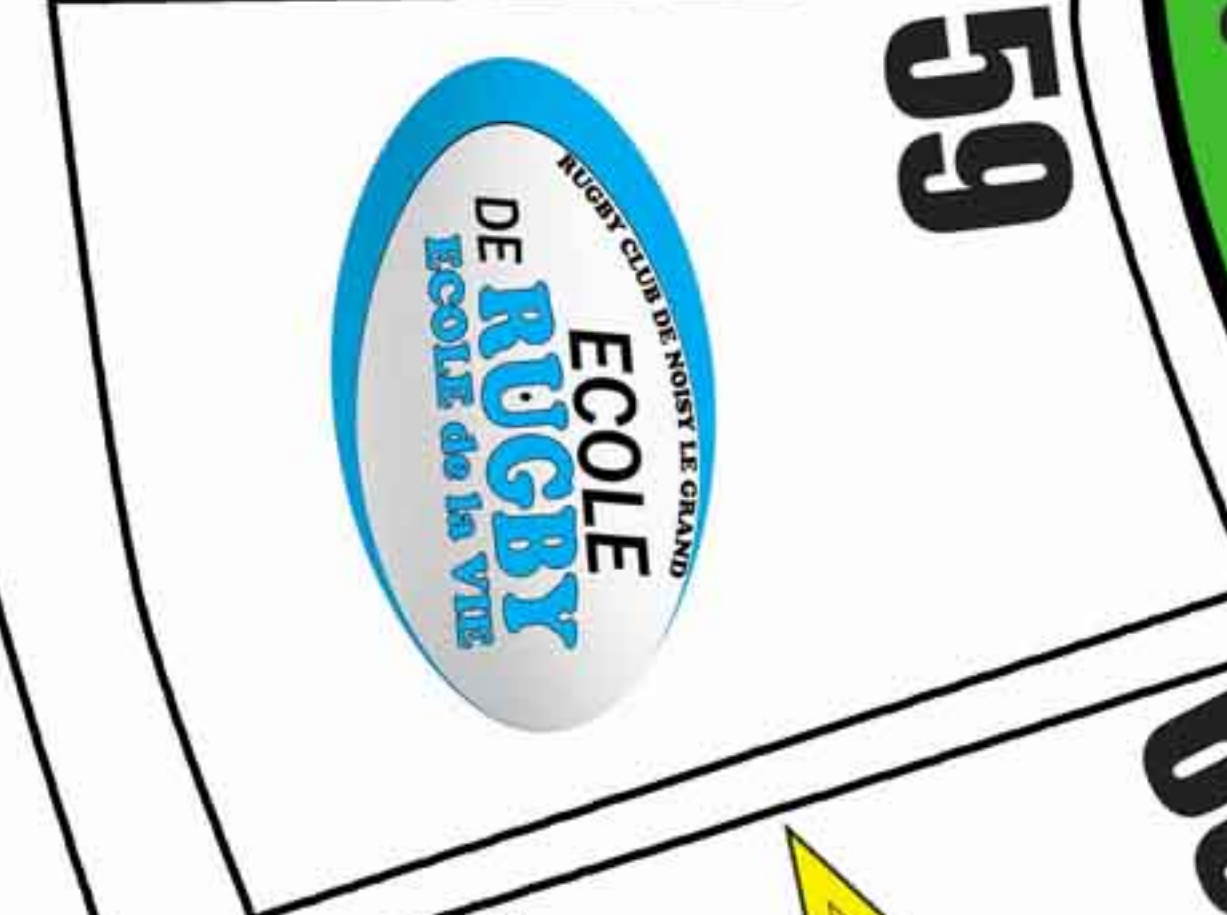
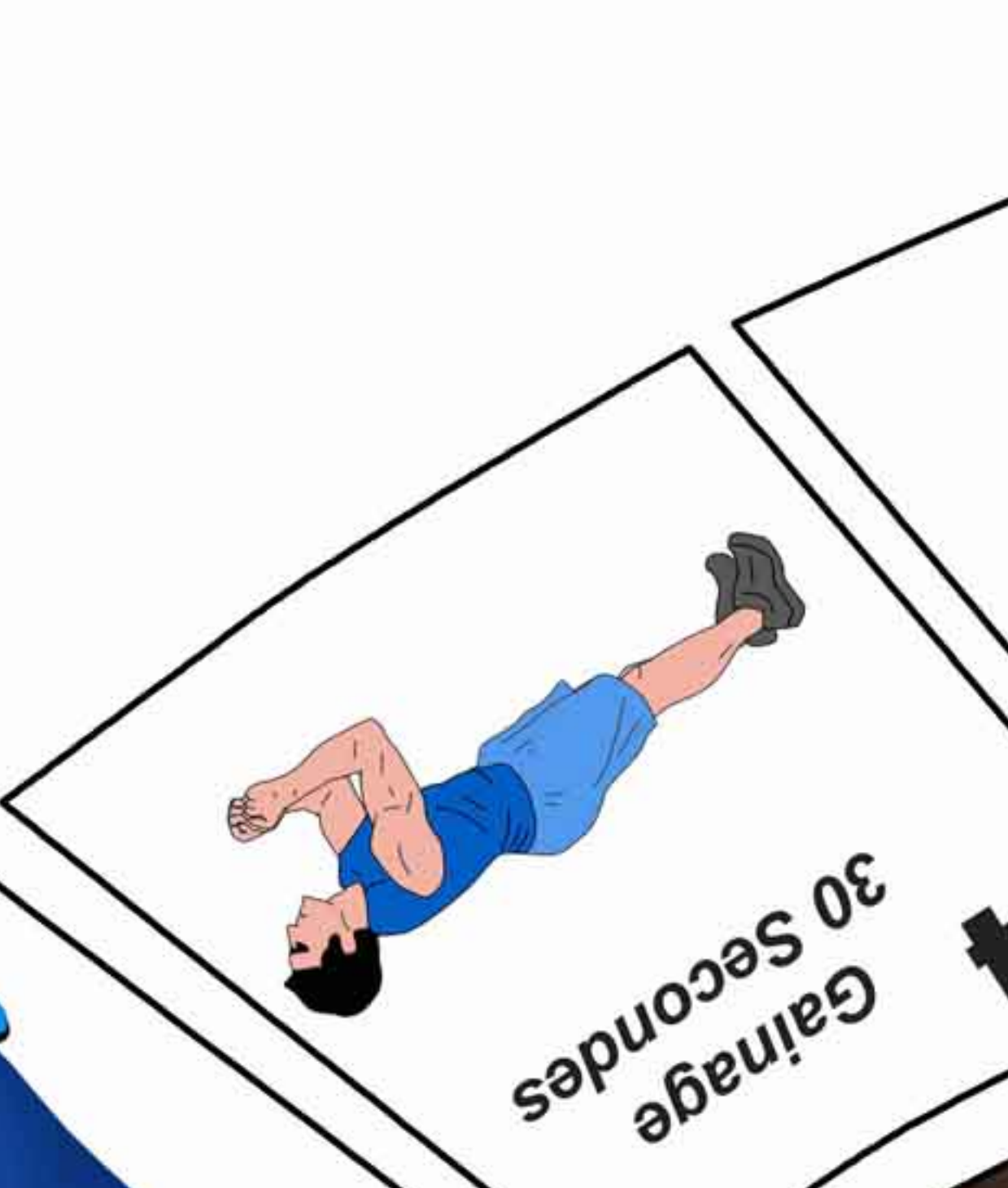
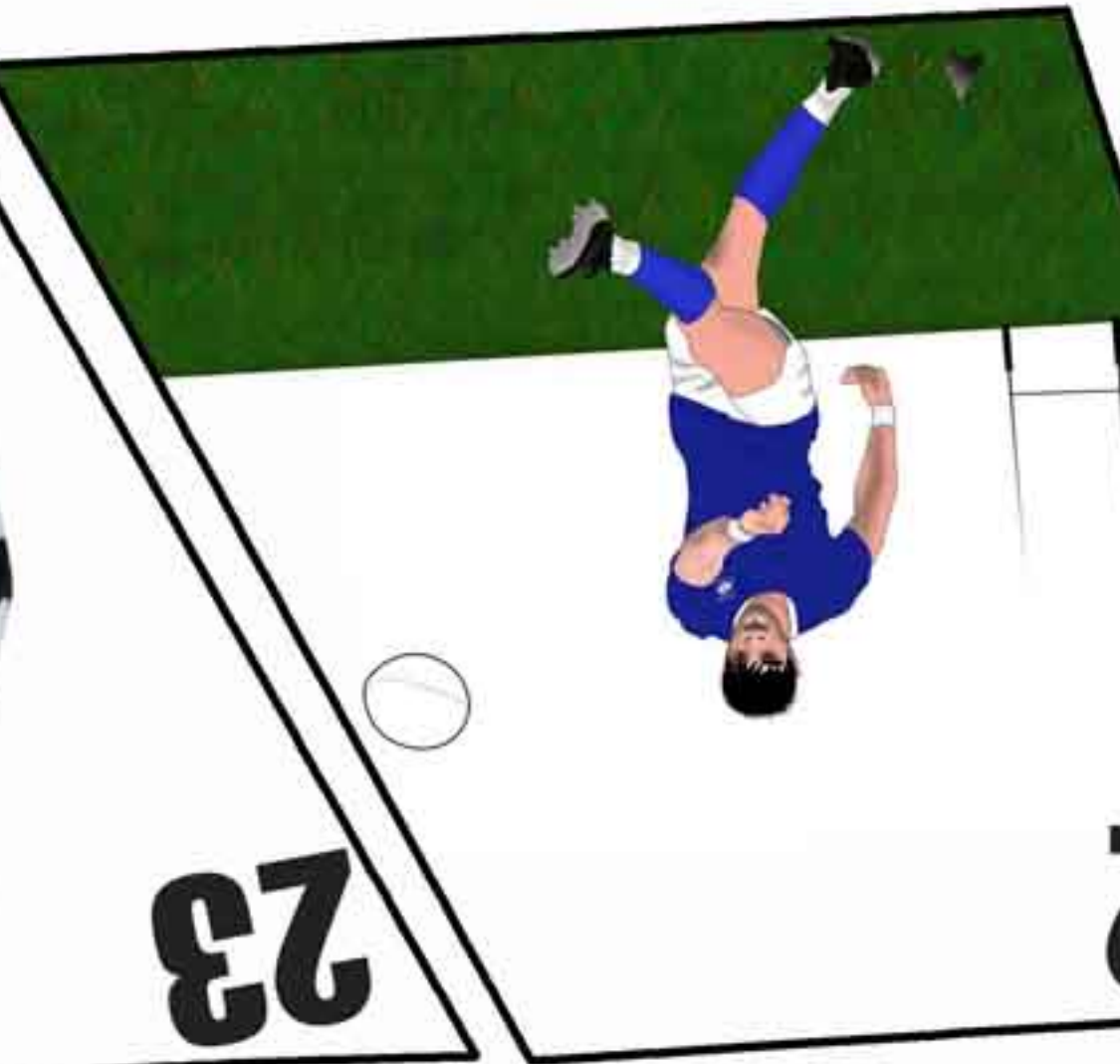




Ce jeu qui se compose de 63 cases est joué de la manière suivante.
On commence au N° 1 qui représente un joueur de rugby et l'on va au N°63 pour aplatir l'essai.
C'est à cette case qu'il faut arriver pour gagner la partie.
On se sert, pour ce jeu, de marques de couleurs différentes afin d'éviter toute 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 rétrograder.
Le joueur qui arrive exactement au n° 63 a gagné.





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 chaussettes 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.

