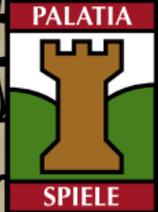




RÈGLES DU JEU

ebbes



MATÉRIEL

75 cartes

avec les valeurs de 1 à 15 dans chacune des couleurs : bleu, marron, jaune, vert et rouge



15 cartes de désignation des valeurs

avec les valeurs de 1 à 15



5 cartes de désignation des couleurs

bleu, marron, jaune, vert et rouge



5 cartes d'aide de jeu pour les décomptes

rose, gris, orange, noir et blanc

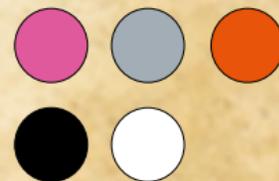


1 plateau avec désignation des couleurs et piste de scores



5 disques en bois

rose, gris, orange, noir et blanc



AVANT-PROPOS

Le mot **ebbes** en dialecte palatin est l'équivalent allemand de **etwas** en français, **un peu** ou **quelque chose**.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur essaie de collecter dans ses plis un maximum de points positifs et un minimum de points négatifs. Cependant, au début de la manche, les joueurs sont confrontés à un problème : ils ne savent pas encore quelles couleurs rapportent des points positifs ou négatifs.

Au début de la manche, cinq cartes sont déterminées qui vont faire pencher la balance pour cette manche. Jouer ces cartes va indiquer si les cartes de leur couleur sont pour cette manche **Atout**, **Plus**, **Un peu**, **Moins** ou **Rien**, selon le moment où elles sont jouées. Le mystère se dissipe ainsi petit à petit, tandis que chaque joueur tente d'influencer les couleurs en sa faveur. À la fin d'une manche, les points positifs et négatifs sont attribués sur la piste de scores ; le joueur qui y est le plus avancé à la fin de la partie est le vainqueur.

On explique ici d'abord les règles pour le jeu de base, qui permet de se familiariser facilement avec le jeu. Ensuite sont décrites deux extensions qui peuvent être librement combinées avec le jeu de base.

JEU DE BASE

PRÉPARATION DU JEU

On n'utilise qu'une partie des 75 cartes, en fonction du nombre de joueurs :

à 3 joueurs : les cartes de valeurs 1 à 6 dans chacune des 5 couleurs (= 30 cartes)

à 4 joueurs : les cartes de valeurs 1 à 8 dans chacune des 5 couleurs (= 40 cartes)

à 5 joueurs : les cartes de valeurs 1 à 10 dans chacune des 5 couleurs (= 50 cartes))

Les cartes utilisées sont bien mélangées et réparties également entre les joueurs. Les cartes non utilisées sont replacées dans la boîte.

Parmi les 15 cartes de désignation de valeurs, on n'utilise que les cartes de valeurs 1 à 5. Elles sont mélangées entre elles et constituent une pile face cachée, dont on retourne la première carte. Les cartes non utilisées sont replacées dans la boîte.

Le plateau et les cartes de désignation de couleurs sont placés visibles sur la table.

Chaque joueur choisit un disque de couleur et prend la carte d'aide de jeu correspondante. Le disque est placé sur la case de départ (Start) du plateau et sera utilisé pour indiquer le score.

Pour la première ronde, le premier joueur est celui qui a joué à ebbes* le plus récemment.

* Rappel : ebbes = quelque chose

DÉROULEMENT DU JEU

ebbes est un jeu de plis qui se joue en plusieurs manches. Chaque manche est composée de 10 plis. Au premier pli, le premier joueur joue une carte de son choix, face visible, au centre de la table. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue **une carte** visible au centre de la table, ce qui constitue le premier pli.

RÈGLES À RESPECTER:

Contrainte de couleur: La carte jouée doit être de la couleur de la première carte jouée. Si un joueur n'a pas de carte de cette couleur, il peut couper (en jouant un atout) ou se défausser (en jouant une carte d'une autre couleur).

Couper: Si la couleur de l'atout a déjà été déterminée (cf. Détermination de l'atout), un joueur peut jouer une carte d'atout. Comme la couleur d'atout est plus forte que les autres couleurs, cela signifie qu'une carte d'atout permet à celui qui l'a jouée de remporter le pli. Il n'est pas obligatoire de couper, et un joueur peut choisir de se défausser.

Se défausser: Si un joueur n'a pas de carte de la première couleur jouée et ne peut pas ou ne veut pas jouer d'atout, il peut jouer une carte de son choix.

Le joueur qui a joué la carte de plus haute valeur dans la première couleur jouée remporte le pli, sauf si un ou plusieurs atouts ont été joués. Dans ce cas, le joueur ayant joué l'atout de plus haute valeur remporte le pli. Les cartes des autres couleurs ne sont pas prises en compte lors de la détermination du vainqueur du pli.

Le joueur ayant remporté le pli prend toutes les cartes jouées et les pose devant lui, face cachée. Il joue ensuite de sa main la première carte du pli suivant. On procède ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

DÉTERMINATION DE **ATOUT**, **PLUS**, **UN PEU**, **MOINS** ET **RIEN**:

Lors de chaque manche, l'ordre dans lesquels sont déterminées les couleurs **d'Atout (Trumpf)**, **Plus (Plus)**, **Un peu (ebbes)**, **Moins (Minus)** et **Rien (nix)** est toujours le même, comme indiqué en bas du plateau.



Pour l'ensemble de la première manche, c'est la carte de désignation de valeur révélée qui permet de déterminer quelles couleurs deviendront **Atout**, **Plus**, **Un peu**, **Moins** et **Rien**.

I. DÉTERMINATION DE **ATOUT**

Dès qu'est jouée la première carte de la valeur indiquée par la carte de désignation de valeur révélée, la couleur de cette carte devient **immédiatement**, et jusqu'à la fin de la manche, la couleur Atout. La carte de désignation de couleur correspondante est placée sous le plateau à l'endroit approprié, sous l'indication Atout (Trumpf).

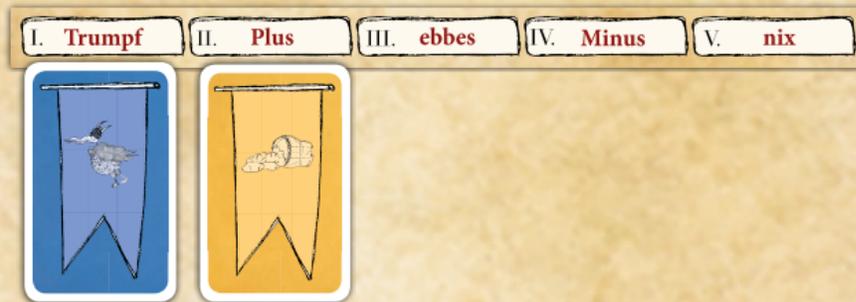
Exemple : Lors de la première manche, la carte de désignation de valeur révélée est celle de valeur 1. Le premier joueur joue le 10 bleu, et le suivant le 1 bleu. Bleu devient donc immédiatement la couleur Atout, parce que la carte 1 jouée a la valeur de la carte de désignation révélée. En plaçant la carte de désignation de couleur bleue sous l'indication Atout (Trumpf) du plateau, on indique que Bleu est la couleur Atout jusqu'à la fin de cette manche.



II. DÉTERMINATION DE PLUS

Une fois que la couleur Atout a été déterminée, on détermine quelle couleur va rapporter des points positifs. Cela peut se produire lors du même pli. Dès que la deuxième carte de la valeur indiquée par la carte de désignation de valeur est jouée, la couleur de cette carte devient Plus et chaque carte de cette couleur rapportera **un point positif** au joueur l'ayant remportée. La carte de désignation de couleur correspondante est placée sous le plateau à l'endroit approprié, sous l'indication Plus (Plus).

Exemple : Le joueur ayant remporté le pli précédent joue le 10 vert, en espérant que le 1 vert soit joué, parce que les cartes vertes rapporteraient ainsi des points positifs. Cependant, le joueur suivant n'a aucune carte verte en main, et il se défasse du 1 jaune. Aussitôt, Jaune est marqué comme étant la couleur Plus ; à la fin de cette manche, chaque carte jaune rapportera un point positif.



III. DÉTERMINATION DE UN PEU

Lorsque la troisième carte de la valeur indiquée par la carte de désignation de valeur révélée est jouée, la couleur de cette carte devient immédiatement Un peu. La carte de désignation de couleur correspondante est placée sous le plateau à l'endroit approprié, sous l'indication Un peu (ebbes).

À la fin de la manche, les joueurs ayant le plus et le moins de cartes de cette couleur (le moins de cartes pouvant être aucune carte) ne marquent **aucun point**, et chacun des autres joueurs marque **3 points**.

IV. DÉTERMINATION DE **MOINS**

Lorsque la quatrième carte de la valeur indiquée par la carte de désignation de valeur révélée est jouée, la couleur de cette carte devient immédiatement Moins. La carte de désignation de couleur correspondante est placée sous le plateau à l'endroit approprié, sous l'indication Moins (Minus).

À la fin de la manche, chaque carte de cette couleur rapportera **un point négatif** au joueur l'ayant remportée.

V. DÉTERMINATION DE **RIEN**

Comme il n'y a plus qu'une couleur non attribuée au moment où la couleur Moins est déterminée, celle-ci devient automatiquement la couleur Rien, et la carte de désignation de couleur correspondante est placée sous le plateau à l'endroit approprié, sous l'indication Rien (Nix).

Le joueur ayant remporté le plus de cartes Rien pourra choisir le premier joueur de la manche suivante ; en cas d'égalité, celui d'entre eux ayant remporté la carte Rien de plus haute valeur décidera.

IMPORTANT: Si plusieurs cartes de la valeur désignée sont jouées lors du même pli, les couleurs sont déterminées dans l'ordre dans lequel les cartes sont jouées.

DÉCOMPTE

Une fois que toutes les cartes ont été jouées, on procède au décompte des points pour cette manche. Le décompte est plus simple si chaque joueur trie par couleurs les cartes des plis qu'il a remportés.

Couleur Atout: les cartes ne rapportent aucun point

Couleur Plus: chaque carte rapporte un point positif

Couleur Un peu: les joueurs ayant le plus et le moins de cartes de cette couleur (le moins de cartes pouvant être aucune carte) ne marquent aucun point, et chacun des autres joueurs marque 3 points

Exemple : à la fin d'une manche à 5 joueurs, la répartition des cartes Un peu est la suivante :

Alex et Hauli n'ont aucune carte Un peu, Jesko en a 2, Bernhard en a 3, et Paul en a 5. Alex et Hauli ont le moins de cartes Un peu et ne marquent donc aucun point, de même que Paul qui en a le plus. Jesko et Bernhard marquent 3 points chacun

Couleur Moins: chaque carte rapporte un point négatif

Couleur Rien: les cartes ne rapportent aucun point. Le joueur ayant remporté le plus de cartes Rien pourra choisir le premier joueur de la manche suivante ; en cas d'égalité, celui d'entre eux ayant remporté la carte Rien de plus haute valeur décidera.

Les points positifs et négatifs marqués par chaque joueur sont indiqués sur la piste de score.

MANCHES SUIVANTES

Au début d'une nouvelle manche, la carte de désignation de valeur visible est placée face visible sous la pile, puis on révèle la carte du dessus de la pile, qui indique la valeur pour la nouvelle manche.

Les cartes de désignation de couleurs sont écartées du plateau et placées à portée de main. Le voisin de gauche du donneur précédent mélange toutes les cartes et les répartit entre les joueurs. Une fois que tous les joueurs ont vu leurs cartes, le joueur qui avait le plus de cartes Rien lors de la manche précédente peut décider qui est le nouveau premier joueur. Il a le droit de se désigner lui-même. Le premier joueur ainsi déterminé commence la nouvelle manche en jouant une carte de sa main.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 5 manches, c'est-à-dire une fois que la pile des cartes de désignation des valeurs est épuisée. Le vainqueur est le joueur dont le pion est le plus avancé sur la piste de scores. Il peut y avoir des égalités.

Les deux variantes expliquées ci-dessous peuvent être combinées librement avec le jeu de base.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

On utilise les mêmes cartes que lors d'une partie à 3 joueurs (c'est-à-dire les cartes de valeurs 1 à 6 dans les 5 couleurs).
Lors de la distribution des cartes, l'ordre des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, est toujours:



Joueur
fictif



Deuxième joueur



Donneur

Le joueur fictif se
situe donc toujours
à **gauche** du donneur.

Les cartes du joueur fictif sont disposées de la manière suivante :

- les 5 premières cartes sont placées côte à côte de gauche à droite, face cachée
- les 5 suivantes sont placées visibles, toujours de gauche à droite, chacune sur l'une des cartes cachées

Les règles normales d'ebbes s'appliquent. Le joueur fictif doit donc toujours, s'il le peut, jouer une carte de la couleur demandée :

- s'il n'a qu'une carte de cette couleur, il joue celle-ci
- s'il a plusieurs cartes de cette couleur, il joue celle d'entre elles qui se situe le plus à **gauche**
- s'il n'a aucune carte de cette couleur, il joue celle de ses cartes qui se situe le plus à **gauche**
- Si après un pli, le joueur fictif a une carte face cachée, celle-ci est retournée et placée face visible avant le pli suivant.
- Si le joueur fictif remporte un pli, il commence le pli suivant en jouant celle de ses cartes qui se situe le plus à **gauche**.

Le décompte a lieu comme dans une partie à 3 joueurs.

VARIANTE 1 „*JOUER AVEC PLUS DE CARTES*“:

Dans cette variante, on joue simplement avec plus de cartes, ce qui rend le jeu plus tendu, parce que les couleurs sont déterminées en général plus tard. On a donc plus souvent déjà remporté des plis dont les cartes sont encore indéterminées et qui peuvent donc présenter un risque plus grand.

Selon le nombre de joueurs, on utilise les cartes **supplémentaires** suivantes :

3 joueurs: les cartes 7 à 9 de chaque couleur (soit 15 cartes)

4 joueurs: les cartes 9 à 12 de chaque couleur (soit 20 cartes)

5 joueurs: les cartes 11 à 15 de chaque couleur (soit 25 cartes)

Les autres règles sont les mêmes que celles du jeu de base.

VARIANTE 2 „*CHOISIR LES CARTES DE DÉTERMINATION*“:

Dans cette variante, contrairement au jeu de base, les joueurs peuvent choisir eux-mêmes les cartes de détermination. Ils ont ainsi plus d'influence sur le déroulement de la manche.

Les règles du jeu de base s'appliquent, à l'exception des changements ci-dessous.

PRÉPARATION

On utilise toutes les cartes de détermination de valeurs correspondant aux valeurs en jeu.

Exemple : à 3 joueurs, en combinant les deux variantes, on utilise les cartes de valeurs 1 à 9 dans chaque couleur. On a donc besoin des cartes de détermination de valeurs portant les valeurs 1 à 9.

Toutes les cartes de détermination (de valeurs et de couleurs) sont placées au centre de la table, **face visible**.

DÉROULEMENT DU JEU

Le voisin de **gauche** du premier joueur choisit au centre de la table l'une des cartes de désignation de couleur et l'une des cartes de désignation de valeur, et les place devant lui de manière visible. Cette paire de carte désigne une carte du jeu, mais **le joueur peut choisir une carte qu'il a lui-même en main ou non**.

Exemple : le voisin de gauche du premier joueur choisit la valeur 5 et la couleur verte. Ainsi, le 5 vert sera lors de cette manche l'une des cartes qui déterminera **Atout, Plus, Un peu, Moins** et **Rien**.

Son voisin de gauche fait de même, jusqu'à ce que les 5 cartes de désignation de couleur (ainsi que 5 cartes de désignation de valeur) soient devant les joueurs.

IMPORTANT: à moins de 5 joueurs, certains joueurs peuvent donc avoir plusieurs paires de cartes devant eux.

Une fois que ce choix des cartes de détermination a eu lieu, le premier joueur commence en jouant une carte de sa main.



DÉTERMINATION DE **ATOUT, PLUS, UN PEU, MOINS ET RIEN**

Au cours de la manche, dès qu'est jouée la première carte dont la valeur et la couleur correspondent à l'une des 5 paires de cartes constituées en début de manche, la couleur de cette carte devient Atout. On place alors la carte de désignation de couleur correspondante sous le plateau, et la carte de désignation de valeur, qui ne sert plus, est écartée face cachée.

Par la suite, on procède de la même manière pour déterminer Plus, Un peu, Moins et Rien.

MANCHES SUIVANTES

Au début de chaque nouvelle manche, toutes les cartes de détermination sont disponibles, y compris celle qui ont été choisies lors de la manche précédente.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'une des trois conditions suivantes est remplie:

- a) si à la fin d'une manche, un joueur a avancé jusqu'à la case Arrivée (Ziel)
- b) ou si à la fin d'une manche, un joueur a reculé jusqu'à la case **Dabbscheedel***
- c) ou après un nombre de manches déterminé à l'avance (au minimum 5).

* Dabbscheedel = un individu pas particulièrement intelligent



© 2017 PALATIA SPIELE, Klaus Geis
3. Auflage
Kohlhof 4, 67117 Limburgerhof
www.palatia-spiele.de
Made in Germany