

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



EBBE & FLUT

Un jeu de Wolfgang Werner

1 à 2 joueurs

à partir de 10 ans

30-45 min

Contenu : 50 cartes (2 séries, marée haute et marée basse de 25 cartes chacun)
10 cartes de frontières (dont 2 avec les schémas 1 et 2)
Règles du jeu

Concept du jeu :

Les marées : l'alternance entre la marée haute et basse. Quand la marée monte, elle recouvre petit à petit la terre, quand la mer se retire, de plus en plus de terre apparaît. L'un des joueurs jouera la marée haute, l'autre la marée basse.

But du jeu :

Les joueurs essaient d'amener le maximum de cartes possibles dans les cases de départ de l'adversaire.

Préparation de la partie (voir la carte « Esquisse 1 ») :

- Poser les cartes frontières pour créer une surface de jeu de 5 par 5 comme sur la carte « Esquisse 1 » (les cartes frontières sont en noir)
- Chaque joueur reçoit son jeu de 25 cartes qu'il mélange et répartit en 5 piles face cachées. Il les pose ensuite comme indiqué sur la carte « Esquisse 1 » (les cinq piles sont en blanc)

Déroulement de la partie :

- Pour déterminer le premier joueur, les deux joueurs piochent la première carte de l'une de leurs piles. Le joueur avec la carte la plus basse commence (A1 étant la carte la plus basse et E5 la plus haute). Il pose sa carte sur un de ses trois emplacements de départ (marqués d'un **O** ou d'un **X**).
- Ensuite le tour de jeu se déroule toujours en 4 phases :

- Phase 1. Contrôle des cartes du joueur adverse.
- Phase 2. Piocher une carte
- Phase 3. Déplacement des cartes
- Phase 4. Fin du tour

1) Contrôle des cartes du joueur adverse.

Pendant cette phase le joueur actif vérifie si le joueur adverse n'a pas oublié d'opportunité de mouvement pour ses cartes lors du tour précédent. Dans cette phase, il ne plus y'avoir de cartes avec une lettre ou un chiffre en commun dans la même colonne ou rangée. Si c'est quand même le cas, le joueur ayant « fauté » doit rendre une carte qu'il avait amené au but (s'il en a une).

2) Piocher une carte

Le joueur actif retourne la première carte d'une de ses piles et la pose de suite sur un de ses 3 emplacements de départ (marqués d'un **O** ou d'un **X** sur la carte d'esquisse 1). Il peut ainsi recouvrir d'autres cartes. Si pendant le dernier tour, le joueur adverse a découvert des cartes et offert ainsi des opportunités de mouvement au joueur actif, ce dernier peut choisir de faire des mouvements avant de poser sa carte.

3) Déplacement des cartes.

On doit déclencher un mouvement dans deux cas :

- Deux cartes avec le même numéro ou la même lettre se trouvent dans la même colonne (mais pas sur la même case)
- Deux cartes avec le même numéro ou la même lettre se trouvent dans la même rangée (mais pas sur la même case)

Si l'on se trouve dans l'un des deux cas précédents : on doit bouger l'une des deux cartes :

- Vers la gauche, dans le cas où elles se trouvent dans la même colonne.
- Vers le haut, dans le cas où elles se trouvent dans la même rangée.

Cas particulier :

- S'il est possible de bouger plusieurs cartes, les mouvements peuvent se faire dans n'importe quel ordre.
- Si une carte est bougée sur l'une des trois cases de la zone de départ de l'adversaire, elle est retirée du jeu et placée devant le joueur et comptera pour un point.
- Si une carte doit être bougée en dehors des frontières, elle est retirée du jeu et ne comptera pas pour un point.

4) Fin du tour

Après avoir déplacé ses cartes le joueur dont c'est le tour dit « la marée remonte » (joueur terre) ou « la marée descend » (joueur mer). Il signale ainsi la fin de son tour et ne pourra donc plus déplacer de cartes. S'il en avait encore la possibilité, il pourra se faire sanctionner lors de la phase 1 (Contrôle des cartes du joueur adverse).

Attention : Au cours du jeu, des cartes seront cachées et donc bloquées. A tout moment les joueurs peuvent regarder les piles pour déterminer combien et quel type de cartes s'y trouvent.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur ne peut plus tirer de cartes, il continue ses tours sans la phase 2. La partie s'arrêtera quand plus aucun mouvement ne sera possible.

Le joueur ayant amené le plus de cartes au but sera le vainqueur.

Variante pour un joueur :

Dans cette variante, le joueur mélange les cartes marées hautes et marée basse. Il les place comme indiqué sur la carte esquisse 2. Le but du jeu étant d'amener le maximum de cartes au but. Comme dans le jeu à deux joueurs, seuls les cartes de même couleurs sont concernées pour les possibilités de mouvement.

Le but étant de faire le maximum de point.

Traduction Philibert