CIBOULETTE!



Ciboulette est un jeu de défausse où tu devras **compter le nombre de boulettes visibles sur la table.**

Observe bien et sois le plus rapide à attraper la Ciboulette quand tu **compteras 6 boulettes** ou que tu **apercevras la carte Ciboulette !**

Contenu : 56 Cartes, 6 Jetons boulette, 1 Totem ciboulette



Les règles

CIBOULETTE!

But du jeu

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en commettant le moins d'erreurs possible.

Mise en place

1. **Distribuez 6 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes ne serviront pas durant cette manche.**
2. **Placez les 6 cartes face cachée devant chaque joueur.**
3. **Déposez le Totem ciboulette au centre de la table, à distance égale de tous les joueurs.**

Exemple d'une belle mise en place pour une partie à 4 joueurs



Déroulement d'une partie

Le jeu se joue de façon individuelle
et dans le sens des aiguilles d'une montre.

On distingue 3 termes pour le déroulement du jeu :

Tour jusqu'à ce qu'un joueur commette une erreur ou attrape le Totem

Manche jusqu'à ce qu'un joueur pose sa dernière carte

Partie jusqu'à ce qu'un joueur remporte 2 manches (et remporte donc la partie)

Le joueur ayant mangé des boulettes le plus récemment commence le premier tour.

En cas d'égalité, c'est celui qui a agrémenté un plat avec de la ciboulette en dernier qui débute.

Le premier joueur retourne la première carte de sa pioche (face visible vers l'extérieur) et la pose sur la table juste devant lui.

Il doit **annoncer le nombre de boulettes** actuellement visibles sur la table, en moins de 6 secondes.



Ensuite, le deuxième joueur pose également la première carte de sa pioche devant lui et annonce le nombre total de boulettes qu'il voit sur la table.
Et ainsi de suite pour les joueurs suivants.

Une fois que tous les joueurs ont posé une carte, le joueur suivant recouvre sa première carte avec la deuxième.
Le nombre de boulettes à annoncer est toujours celui des boulettes VISIBLES sur la table.

À noter : Les cartes recouvertes ne sont plus visibles et ne doivent donc pas être prises en compte.

Les annonces

Après avoir posé sa carte, chaque joueur doit annoncer le nombre de boulettes visibles sur la table (hors exceptions).

Veillez à bien laisser un maximum de 6 secondes à chaque joueur pour faire son annonce, une fois sa carte posée.
En cas de bonne annonce (ou si personne ne se rend compte d'une erreur), le tour continue.

En cas de mauvaise annonce du nombre de boulettes, le joueur doit ramasser l'ensemble des cartes sur la table (et les ajoute sous sa pile).
Il commence alors un nouveau tour.



Dès que le nombre total de boulettes visibles est de 6, le premier joueur à attraper le Totem ciboulette choisit qui reçoit toutes les cartes jouées lors de ce tour.
Le joueur ainsi pénalisé ajoute alors ces cartes sous sa pile et commence un nouveau tour.

LES OBJETS

Les Jetons boulette



à remporter par le vainqueur d'une manche.
À ne pas cuisiner ou ingérer, mais à déposer sur la table et à comptabiliser lors des manches suivantes.



Le Totem ciboulette

à placer au centre de la table,
à mi-distance de tous les joueurs.

Il peut être touché par un joueur
si et seulement si :

- 6 boulettes sont visibles sur la table
- La carte Ciboulette apparaît

Si un joueur touche le Totem en dehors de ces cas, c'est une erreur et il ramasse toutes les cartes jouées sur la table.

Si le Totem chute malencontreusement, on le remet au centre de la table et on continue le tour. Cependant, si la chute semble être un acte délibéré de l'un des joueurs, cela sera considéré comme une faute !

Si plusieurs joueurs attrapent le Totem en même temps, c'est le joueur avec la meilleure prise sur l'objet qui en deviendra le détenteur.

LES CARTES

Cartes BOULETTES



vaut
1 boulette



vaut
2 boulettes



vaut
3 boulettes



vaut
4 boulettes



vaut
5 boulettes

Additionnez le nombre de boulettes sur la carte à celles visibles sur la table.

Cartes POUBELLE



vaut
-1 boulette



vaut
-2 boulettes

Lorsque **la poubelle est ouverte**, il faut **soustraire** le nombre de boulettes sur la carte à celles visibles sur la table.



vaut
1 boulette



vaut
2 boulettes

Ici, **la poubelle est fermée. Additionnez** ces boulettes à celles visibles sur la table.

Le nombre total de boulettes à annoncer peut donc être négatif.

Cartes SPÉCIALES



Camion boulettes : vaut **0 boulette.**

Annulez les cartes Poubelle, qu'elles soient ouvertes ou fermées. Toutes les cartes Poubelle valent « 0 boulette », quand une carte Camion boulettes est visible sur la table.



Boulet : vaut **0 boulette.**

Le joueur qui pose cette carte doit annoncer le nombre de boulettes visibles, comme d'habitude. Il doit ensuite **faire les annonces de tous les autres joueurs** jusqu'à ce que cette carte soit recouverte (ou qu'une autre carte Boulet soit dévoilée et devienne prioritaire). Les autres joueurs sont donc exemptés d'annoncer le total de boulettes pendant ce tour !

Cartes HERBE



Ciboulette : vaut **0 boulette.**

Dès qu'elle est posée, cette carte devient prioritaire sur tout. Plus besoin d'annoncer le nombre de boulettes visibles, il faut juste **être le plus rapide à attraper le Totem ciboulette**. Ce joueur attribue les cartes jouées sur la table à la personne de son choix.



Persil : vaut **0 boulette.**

Lorsque cette carte est posée, le joueur doit juste **annoncer : « Persil ».**
Pas besoin d'indiquer le nombre de boulettes, annoncez juste la bonne plante herbacée !



Basilic : vaut **0 boulette.**

Lorsque cette carte est posée, le joueur doit juste **annoncer : « Basilic ».**
Pas besoin d'indiquer le nombre de boulettes, annoncez juste la bonne plante herbacée !

Les erreurs

Plusieurs actions sont considérées comme des erreurs :

- Mauvais nombre de boulettes annoncé
- Mauvaise annonce des herbes (voir *Les Cartes*)
- Totem ciboulette touché sans raison valable
- Hésitation de plus de 6 secondes

Le joueur fautif doit alors ramasser toutes les cartes jouées sur la table.
Ce même joueur commence également le tour suivant.

Particularités



La règle des « 10 boulettes » :

dès que 10 boulettes sont visibles sur la table, le joueur qui a posé la dernière carte doit annoncer « 10 boulettes », comme d'habitude. Mais tous les joueurs (y compris celui qui a posé la carte) doivent dire ensuite « boulettes ! » à voix haute (car « dis boulettes »). Le dernier à l'avoir prononcé doit ramasser toutes les cartes sur la table et commence le tour suivant.



Finir en Ciboulette :

S'il ne reste plus qu'une carte à un joueur et que celle-ci s'avère être la carte Ciboulette lorsqu'il la pose, il gagne la manche (sans avoir à faire d'annonce ni attraper le Totem).



Tolérance pour les apprentis cuistots :

Si vous jouez pour la première fois, on recommande de laisser un peu plus de temps ou d'accepter une erreur d'annonce si le joueur la corrige tout de suite.

Fin de la manche

Une manche se termine dès qu'un joueur n'a plus aucune carte. Attention : lorsque le joueur pose sa dernière carte (autre que la carte Ciboulette), il doit faire la bonne annonce pour l'emporter.



Il remporte alors la manche et 1 Jeton boulette.

Lors de la manche suivante, le joueur à gauche du vainqueur joue en premier. On reprend toutes les cartes du jeu, on mélange et on redistribue 6 cartes à chaque joueur.

Le Jeton boulette fièrement remporté doit être placé à côté du tas de cartes du vainqueur et compte comme une boulette visible.

Exemple : Sarah a gagné la première manche. Elle place donc sa boulette à côté de son tas de cartes. Si la première carte jouée par Gertrude vaut 2 boulettes, elle doit annoncer « 3 boulettes » : sa carte + la boulette de Sarah.

Un nouveau **Jeton boulette** sera remporté par chaque vainqueur des manches suivantes.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur remporte 2 manches (soit 2 Jetons boulette).



Si, après 6 manches, 6 joueurs ont remporté un Jeton boulette chacun, on continue jusqu'à ce qu'un joueur en obtienne 2. Pour cela, le nouveau vainqueur d'une manche peut piquer le Jeton du joueur de son choix.

Mode Enfants : à partir de 8 ans
(ou moins si affinités !)

Les règles restent les mêmes.

+ de 8 ans

Pour des parties avec des enfants de plus de 8 ans,
on recommande de retirer les cartes suivantes :





- Boulet
- Moins 2 boulettes
- Camion boulettes

Initiation

Si les soustractions sont encore un peu difficiles,
on recommande de retirer les cartes suivantes :








- Boulet
- 1 boulette poubelle
- 2 boulettes poubelle
- Moins 1 boulette
- Moins 2 boulettes
- Camion boulettes

Vous pouvez également essayer d'ajouter petit à petit ces cartes-là.
Mais après tout, vous faites bien comme vous le sentez !

Mode Duel – partie à 2 joueurs

Les règles sont les mêmes, à 4 exceptions près :

- Les 2 joueurs ont **10 cartes chacun au départ**
- Chaque joueur doit toujours poser 1 carte à chaque fois qu'il joue, mais doit faire **2 tas devant lui**

  On arrive donc à un total de 4 cartes posées et visibles sur la table à la fin du 2e tour. Par la suite, les joueurs peuvent choisir de poser la carte sur 1 de leurs 2 tas.
- La règle des « 10 boulettes » n'est pas active
- Le premier joueur à remporter **3 Jetons boulette** gagne la partie



Exemple de mise en place après 2 tours et 4 cartes posées



CIBOULETTE!

L'ESPADON INSOUCIANT

Auteurs : **Flo et Rem**
Illustratrice : **Amélie Guinet**
Graphiste : **gapman**

Derrière Ciboulette
se cache tout d'abord une passion dévorante
pour les boulettes sous toutes leurs formes.

Puis la magie a opéré :
un jeu de mots mijoté en sauce et aux fines herbes
et, en un tour de spatule, l'alliance entre la ciboulette
et les six boulettes était née !

Pour la suite...
à chacun d'assaisonner l'histoire à sa façon.

Merci !