

Règles d'OVALIA

Ce jeu de cartes **se joue à 2 joueurs**. Le but du jeu est de marquer des points que l'on obtient en réalisant des combinaisons.

Inspirées du rugby, les combinaisons correspondent à des **essais** qui valent 5 points, ou à des **drop-goals** qui valent 3 points. Les essais peuvent être **transformés** pour marquer 2 points supplémentaires. On s'affronte en **touche** et en **mêlée**. Enfin, on peut être pénalisé par un **carton rouge** qui annule une carte que l'on vient de poser.

MATERIEL :

80 cartes réparties en **5 équipes** de 16 cartes. Leurs couleurs symbolisent les équipes les plus réputées de la planète Ovale : Fougère (All Blacks néo-zélandais), Coq (France), Wallaby (Australie), Rose (Angleterre) et Springbok (Afrique du Sud).

Dans chaque équipe on trouve 15 cartes numérotées du 1 au 15 représentant les joueurs d'une équipe de rugby et une carte symbolisant un « **carton rouge** ».

Les 1, 2, 3 ainsi que les 6, 7, 8 portent le nombre correspondant de symboles. Les 4 et 5 représentent un petit drapeau. Les 9 et 10 représentent un maillot. Les 11, 12, 13 et 14 représentent un ballon de rugby. Les 15 représentent des poteaux de rugby en H. Le Carton Rouge porte le symbole sur un fond rouge.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie se déroule en **deux manches successives**, appelées mi-temps. Un des joueurs est le donneur pour la première mi-temps. Pour la mi-temps suivante, les rôles seront inversés.

On distribue 8 cartes à chaque joueur. Le reste est posé en paquet, face cachée, pour former la pioche.

À chacun leur tour, les joueurs enchaînent les actions suivantes :

- a) piocher une carte dans la pioche** (la main est ainsi complète avec 9 cartes)
- b) si possible, poser une ou plusieurs cartes sur la table pour former une combinaison** (on ne peut poser qu'une seule combinaison à chaque tour)
- c) puis, piocher autant de cartes que l'on vient de poser**

Il n'est pas permis de poser une nouvelle combinaison avec les cartes piochées, il faudra patienter jusqu'au prochain tour.

- d) enfin, se défausser d'une carte.** Il faut terminer son tour avec 8 cartes en main.

Les cartes que l'on défausse sont empilées, face apparente, sur un tas à côté de la pioche (la défausse).

En début de tour, on peut choisir de prendre la carte que l'adversaire vient juste de défausser plutôt que de se servir dans la pioche, mais uniquement si cela permet de réaliser une combinaison avec les cartes que l'on a en main.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Les combinaisons reflètent la constitution d'une équipe de rugby. Chaque combinaison permet de marquer des points comme les différentes réalisations possibles à ce sport, en groupant des cartes d'une même équipe :

La 1^{ère} ligne d'Avants 1-2-3 permet de marquer un essai (5 points)

La 2^e ligne d'Avants 4-5 donne droit à une touche (prise de 2 cartes à l'adversaire, voir plus loin)

La 3^e ligne d'Avants 6-7-8 permet de marquer un essai (5 points)

La « **chamière** » des Demis 9-10 permet de marquer un drop (3 points)

Toute combinaison de 3 **Trois-Quarts** sans le 4^e marque un **essai (5 points)**

La pose du 4^e **Trois-Quart** complétant la ligne permet de marquer un **drop** supplémentaire (3 points). Exemple : 11-13-14 marque 5 points ; 11-12-13-14 marque 5+3=8 points

La pose de l'**Arrière** permet de transformer les essais (ajoute 2 points)

La pose de 3 cartes provenant de la 1^{ère} ET de la 3^e ligne donne droit à une **mêlée** (prise de 3 cartes dans la défausse, voir plus loin). Exemple : 1-3-7 ou 2-6-8

Le **Carton rouge** est un contre. Il **annule** la combinaison que vient de poser l'adversaire

CAS PARTICULIERS :

Le 4^e Trois-Quart : Il est permis de compléter une ligne de 3 Trois-Quart. La pose du 4^e Trois-Quart compte comme une combinaison.

Il est interdit de prendre cette quatrième carte sur une défausse de l'adversaire.

L'arrière : L'Arrière 15 ne peut être posé que si le joueur pose un essai en même temps ou a déjà posé une combinaison de la même équipe (essai, drop, touche, mêlée) auparavant.

L'Arrière permet de **transformer** les essais de son équipe, posés au même tour ou à venir (+2 points par essai). L'Arrière ne transforme pas les essais marqués aux tours précédant sa pose. Il est interdit de prendre un Arrière sur une défausse de l'adversaire.

LA TOUCHE :

Combinaison réalisée par le joueur qui pose une 2^e ligne complète (4-5). Le joueur réalisant une touche **prélève alors 2 cartes au hasard dans la main de son adversaire**.

Ensuite, il **continue de jouer** en posant, si possible, une nouvelle combinaison. Enfin, il termine son tour en piochant pour refaire sa main et en défaussant une carte.

L'adversaire doit attendre son tour pour piocher les cartes qui lui manquent afin de refaire sa main.

LA MÉLÉE *

Combinaison réalisée par le joueur qui pose 3 cartes provenant de la 1^e **ET de la 3^e ligne**. Par exemple (1-3-8) ou (2-6-7).

Le joueur réalisant une mêlée choisit alors **jusqu'à 3 cartes de la défausse**. Ces cartes doivent venir **d'équipes différentes** sans autre restriction. Elles sont montrées à l'adversaire. S'il en choisit moins que 3, il complète sa main en prenant des cartes de la pioche.

Ensuite, il **continue de jouer** en posant, si possible, une nouvelle combinaison. Enfin, il termine son tour en piochant pour refaire sa main et en défaussant une carte.

L'adversaire peut **contrer la mêlée** en prenant immédiatement l'une des 3 cartes posées afin de poser lui-même un essai (de 1^e ou 3^e ligne) ou une nouvelle mêlée. La mêlée contrée est perdue et le joueur devra attendre son prochain tour pour refaire sa main. Les cartes de la mêlée contrée seront défaussées quand l'adversaire aura terminé son tour.

Exemple 1 : Le joueur A pose 1-2-7 Bleus. Le joueur B possède 6-8 Bleus en main. Il s'empare du 7 et pose l'essai 6-7-8.

Exemple 2 : Le joueur A pose 1-2-7 Bleus. Le joueur B possède 3-6 Bleus en main. Il s'empare du 7 et pose la mêlée 3-6-7. Remarque : le joueur B aurait pu s'emparer du 1 ou 2 pour un même résultat.

Il est possible de poser une ou deux cartes sur une mêlée déjà déposée afin de compléter une ligne et marquer un essai. Cette action n'est possible que si elle permet de marquer un essai. La ligne où il ne manque qu'une seule carte ne peut pas être complétée par une carte défaussée par l'adversaire.

Exemple 1 : Le joueur B a posé la mêlée 3-6-7 Bleue. Il vient à piocher le 8 Bleu. Il l'ajoute à sa mêlée et marque l'essai 6-7-8. Le 3 reste seul, disponible pour un éventuel futur nouvel essai. Remarque : le 8 manquant n'aurait pas pu être pris sur une défausse adverse.

Exemple 2 : Le joueur A a posé la mêlée 1-6-7 Rose. Il pioche le 3 Rose et le garde dans sa main car il n'a pas encore le droit de le rajouter à sa mêlée. Plus tard, le joueur B écarte le 2 Rose. Le joueur A le prend alors sur la défausse et pose le 2 et le 3 pour marquer l'essai 1-2-3. Le 6 et le 7 restent disponibles pour un éventuel futur nouvel essai.

Il est possible d'enchaîner plusieurs touches ou mêlées successives, ce qui a pour effet de garder la main et continuer à jouer.

Touches et mêlées ne marquent pas de point.

**Remarque : les joueurs débutant découvrant Ovalia peuvent ignorer les « mêlées ».*

CARTON ROUGE :

Le **Carton rouge** est un contre. Il doit être joué au moment où l'adversaire pose sa combinaison (essai, drop, touche ou mêlée) de la même équipe. Il vient annuler cette combinaison.

Les cartes annulées sont mises dans la défausse, le **Carton rouge** reste visible sur la table.

Le joueur du **Carton Rouge** pioche deux cartes pour refaire sa main et rejoue. Le joueur pénalisé devra attendre son tour pour refaire sa main et jouer.

Si l'Arrière est déposé en même temps qu'un essai sanctionné par un **Carton rouge**, l'Arrière reste en place et pourra transformer d'éventuels essais ultérieurs.

Il est interdit de poser un **Carton rouge** après coup, sur une combinaison déposée aux tours précédents par l'adversaire. Il est interdit de prendre un **Carton rouge** sur une défausse de l'adversaire.

Le joueur du Carton rouge piochera une carte supplémentaire dans la pioche pour refaire sa main à son tour de jeu.

FIN DE MI-TEMPS, FIN DE PARTIE :

A la fin de la mi-temps, le joueur qui pioche la dernière carte joue puis compte ses cartes.

S'il lui reste encore 9 cartes en main, il doit en défausser une mais qui ne doit être **ni un Arrière ni un Carton rouge**. La main passe ensuite à son adversaire.

S'il possède 8 cartes ou moins, il garde la main.

On procède alors aux « arrêts de jeu » : l'un après l'autre, en commençant par celui qui a la main (cet ordre est important), les joueurs jouent une dernière fois, sans défausser de carte. La mi-temps est alors terminée.

Pratiquement, le joueur qui a la main passe ou pose une seule et dernière combinaison qui soit marquée des points, soit est contrée par un **Carton rouge**, soit se poursuit si c'est une touche ou une mêlée jusqu'à éventuellement marquer des points. La main passe alors à son adversaire qui joue une dernière fois. En fin de mi-temps, il peut arriver que les joueurs aient encore des points dans leur main qui sont alors perdus. Cas particulier: si le second joueur pose une mêlée qui est contrée, le premier joueur peut être amené à rejouer et ainsi marquer des points une toute dernière fois.

Le vainqueur de la partie est le joueur ayant le plus grand nombre de points après **deux** mi-temps.

DÉCOMPTE :

Il est conseillé de marquer les points au fur et à mesure que les combinaisons sont réalisées, le score évoluant ainsi tout au long de la partie comme ... dans un match de rugby !