Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

RIOMBO

Donner ou prendre - c’est bien la question !

Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Traduction : Didier - Correction : François Haffner

Traversant la plaine d’Ombagassa coule le fleuve Ombo. Pour jouer, les indigènes de Riombo dessinent l’Ombo dans le sable, avec le doigt ou un bâton. Cette image simplifiée ressemble à un serpent, c’est pourquoi on appelle aussi Riombo le jeu du serpent.

Riombo est répandu tout au long de l’Ombo. Dans quelques régions, les cases sont munies d’explications naturelles, dans d’autres d’explications fantastiques. Les raisons pour lesquelles un joueur prend ou donne varient selon la région. Nous avons choisi de laisser les cases de toutes raisons. Chacun pourra donner ses propres explications s’il le souhaite.

Contenu du jeu

1 plan de jeu

135 bâtonnets en 3 couleurs différentes
- Bleu = valeur 1
- Jaune = valeur 5
- Rouge = valeur 10

18 canoës en 6 couleurs différentes

1 règle du jeu

But du jeu

Le vainqueur est celui qui réussi à atteindre le premier la valeur de 80 avec ses bâtonnets (monnaie ombagassine). Le deuxième, troisième etc. seront déterminés d'après la valeur totale de leurs bâtonnets.

Pour une partie courte, on ne fait qu'une fois le parcours Rio Ombo. Le vainqueur est alors celui dont qui a la plus grande valeur totale en bâtonnets.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend 3 canoës de la couleur qu’il a choisie, plus 20 bâtonnets bleus et 2 rouges. Les bleus ont une valeur de 1, les jaunes 5 et les rouges 10. (À tout moment, on peut changer ses bâtonnets). Un joueur gère le reste des bâtonnets qui constitue la banque. Ceux-ci sont placés sur la surface prévue à cet effet, en haut à droite du plan de jeu.

Chaque joueur place 1 de ses 3 canoës au départ. On détermine qui commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d’une montre.

Déroulement du jeu

Avancer et Payer

Chaque joueur n’a qu’un canoë (les autres canoës ne sont là que pour doubler et tripler, ce qui est expliqué plus loin). C'est l’ensemble des joueurs qui détermine de l’avancée du canoë de chaque joueur, comme suit :

On utilise quelques uns de ses bâtonnets pour "jouer aux dés" : 4 bâtonnets à 2 joueurs, 3 bâtonnets à 3 ou 4 joueurs, 2 à 5 ou 6 joueurs.

Chaque joueur prend en secret un certain nombre de bâtonnets (entre 0 et le nombre maximum indiqué ci-dessus) dans sa main. Puis, tous les joueurs ouvrent la main simultanément. Le joueur dont c'est le tour doit avancer son canoë du nombre de cases indiqué par le nombre de bâtonnets joués par l'ensemble des joueurs. C'est à dire 0 à 8 cases au maximum à 2 joueurs, 9 cases au maximum à 3 joueurs, 12 cases à 4 joueurs, 10 à 5 joueurs et 12 cases à 6 joueurs. Si aucun joueur n’a misé de bâtonnets, le canoë n'avance pas et suit à nouveau l’indication de la case s'il est resté sur une case en comportant.

En "jouant aux dés", la valeur des bâtons n’a aucune importance.

Si un joueur atteint une case avec une instruction de don ou de gain, il l'applique immédiatement. Important : seul le joueur dont c'est le tour donne ou prend conformément à l'instruction.

Les indications de paiement désignent toujours la valeur qu’on prend ou donne. Si nécessaire, on peut "faire de la monnaie" avec les bâtonnets de valeur 10, 5 et 1.

Si l’arrivée est atteinte ou dépassée par un joueur, celui-ci obtient 10 bâtonnets de la banque ou double son canoë (ou triple s'il était déjà doublé : voir plus loin). S’il se décide à prendre les 10 bâtonnets, son canoë recommence au départ (peu importe de combien de cases il a dépassé l'arrivée). S’il choisit de doubler son canoë, son canoë doublé commence au départ.

Deux cases contiennent l’instruction « à négocier ». Les joueurs doivent se mettre d’accord sur la signification de ces cases avant le début du jeu. Exemples : « Prend 10 de la banque » ou « Prend 3 bâtonnets à ton voisin de gauche », etc.

Salutation

Il n’y a pas de combat à Riombo. Au lieu de cela, il y a une cérémonie de salutation : si un canoë atteint une case déjà occupée, il doit donner un de ses bâtonnets bleus à l’autre joueur pour le saluer. S’il y a plusieurs canoës sur la case, le joueur donne un bâtonnet bleu à chacun des canoës présents.

Doubler

Doubler c'est mettre deux de ses canoës l'un sur l’autre. Dans ce cas on double toutes les quantités de gain ou de don de bâtonnets indiquées sur les cases. De la même façon on double le gain en atteignant l’arrivée (soit 20 bâtonnets).

Seul le joueur dont c'est le tour et qui a doublé son canoë est concerné par le doublement des quantités.

Exemple : Le joueur vert a doublé et amène son canoë sur une case déjà occupée par un autre canoë. Le vert doit 2 bâtonnets bleus.

Mais si un autre joueur atteint la case avec les canoës verts, il ne doit payer qu'un bâtonnet bleu pour le saluer.

Il est aussi possible de tripler : trois canoës mis l'un sur l'autre triplent les quantités dans les mêmes conditions que doubler. On ne peut tripler son canoë qu'après être passé par la phase doubler, donc pas avant la fin du 2e trajet sur le fleuve dans le meilleur des cas.

(En général, prendre 10 bâtonnets à la fin du fleuve veut dire favoriser la sécurité, doubler/tripler veut dire préférer le risque.)

Élimination

Celui qui n'a plus de bâtonnets est éliminé. Les autres joueurs modifient immédiatement, le cas échéant, le nombre de leurs bâtonnets pour « jouer aux dés » selon le nouveau nombre de joueurs (voir chapitre Déroulement).

Fin du jeu - Vainqueur

La partie de Riombo prend fin lorsqu'un joueur a atteint la valeur de 80 avec ses bâtonnets : c'est le vainqueur ! Le deuxième, le troisième etc. sont également déterminés d'après la valeur totale de leurs bâtonnets.

Une variante rapide prévoit un seul trajet du départ à l'arrivée. Le gagnant est celui qui a la plus grande valeur en bâtonnets.

Signification des cases

Gib jedem X	**= Donne X à chaque autre joueur**
Nimm von jedem X	**= Prends X à chaque joueur**
Gib X in die Kasse	**= Donne X à la banque**
Jeder gibt X in die Kasse	**= Chacun donne X à la banque**
Nach Vereinbarung	**= à négocier**
Zurück zum Start	**= retourner à la case départ**
Ziel	**= arrivée**
Nimm 10 aus der Kasse oder verdoppele	***prends 10 à la banque ou double***