

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Corona

Jeu de combinaison pour plusieurs joueurs par
Alex Randolph
Jeux de Ravensburg No. 602 5 209 2

Matériel de jeu: 1 plan de jeu, 6 pièces de métal,
6 dés de couleurs différentes, 6 marqueurs de couleur,
1 sablier de 1 minute, 100 jetons.

CORONA est vraiment un jeu différent de tout autre: un jeu de dés où le hasard ne joue aucun rôle ... ou plutôt, où le hasard ne peut ni vous aider, ni vous nuire. Les dés présentent seulement des situations. Ensuite c'est à chacun de réfléchir et d'agir en conséquence – ou pas – selon son gré.

L'idée base

On fait avancer les 6 pièces de métal sur les 12 cases du plan de jeu, avec l'objet qu'elles finissent toujours, si possible, sur des cases déjà occupées par d'autres pièces. Ce faisant on gagne des points. Mais on ne joue pas à tour de rôle. Au lieu de cela, tous les joueurs, quelque soit leur nombre, participent à une sorte d'enchère où chacun peut déclarer combien de points, selon lui, peuvent être gagnés dans la partie. Qui mise plus haut obtient le droit de jouer la partie et ainsi de prouver qu'il avait eu raison. Mais gare à lui s'il avait eu tort ! Ca lui coûtera cher.

Préparatifs

Le plan du jeu et les autres matériaux sont déployés sur la table : les 6 pièces de métal, les 6 marqueurs, les 6 dés, le sablier.

Ensuite on distribue les jetons : chacun en reçoit un nombre égal au double du nombre des joueurs + 2. Donc si on est 3, chacun 8 jetons ; 4, chacun 10 ; 5, chacun 12 ; etc.

Puis chacun roule un dé et le premier à rouler un 6 a le droit de monter la première partie.

Comment on monte une partie

Le joueur dont c'est le tour procède comme suit :

1. Il distribue les 6 pièces de métal sur les 12 cases du plan. (Il peut les mettre où il veut – et même deux ou plus sur la même case, si ça lui fait plaisir.)
2. Puis il jette ensemble les 6 dés de couleur. C'est ce seul coup de dés qui établit la situation de départ de chaque partie.
3. Enfin, il met en marche le sablier. Les joueurs ont maintenant une minute pour faire leurs comptes et miser.

La situation

La situation de départ est simplement la relation entre les positions des 6 pièces sur les cases et les 6 nombres sur les dés. Quand, par la suite, les 6 pièces seront marquées avec les petits marqueurs de couleur, chacune pourra avancer en sens horaire comme indiqué par le dé de la même couleur – donc; celle avec le marqueur bleu comme indiqué par le dé bleu, celle avec le marqueur rouge comme indiqué par le dé rouge, etc. Mais au début de la partie les pièces ne sont pas encore marquées, et chacun doit donc se demander (a) comment mieux distribuer les marqueurs de couleur afin de provoquer autant de rencontres que possible, et (b) combien de points cela obtiendra (voir Compte des points, ci-dessous). Dans chaque situation il y a toujours plusieurs manières rationnelles de distribuer les couleurs ; il s'agit de trouver la meilleure.

Compte des points

On obtient des points chaque fois qu'une pièce s'arrête sur une case occupée – à savoir : si le nombre des pièces sur la case est monté à 2 (si donc il n'y en avait qu'une avant), 2 points ; à 3, 3 points ; à 4, 4 points ; etc., jusqu'à un maximum très rare de 6.

Chaque arrivée sur une case est comptée séparément. Par exemple, si deux pièces arrivent successivement sur une case occupée par une pièce, on compte 2 points pour la première arrivée et 3 pour la deuxième, donc un total de 5 points.

Enchères

Après qu'il a examiné la situation sur la table, et pendant que le sablier est encore en marche, chaque joueur peut déclarer combien de points il pense qu'il pourrait obtenir s'il jouait la partie – par exemple, « 8 ! » ou, « 11 ! » ou, « 13 ! », etc.

La mise plus haute donne ensuite le droit de jouer la partie. Toutes les mises doivent être faites avant l'écoulement du sablier. Les mises faites après ne comptent pas. Si deux mises sont les mêmes, compte celle qui a été faite avant. Et si aucune mise n'a été faite (cas peu vraisemblable), le même joueur d'avant monte une nouvelle partie depuis le début.

Déroulement

Le joueur qui a gagné aux enchères joue la partie comme suit :

1. Il marque les pièces sur le plan avec les marqueurs de couleur. (Il n'est pas obligé de les marquer toutes, si cela ne lui semble pas utile.)
2. Puis il les fait avancer une à la fois, en sens horaire, chacune comme indiqué par le dé correspondant à sa couleur (la pièce avec le rouge comme indiqué par le dé rouge, celle avec le vert comme indiqué par le dé vert, etc.).

Il peut les faire avancer dans n'importe quel ordre de priorité. Toutefois, comme aux échecs, « pièce touchée est pièce jouée » ; s'il touche une pièce, c'est celle-là et non une autre qu'il doit déplacer. Aussitôt qu'une pièce a été déplacée, le marqueur de couleur lui est retiré. Ainsi on peut voir facilement quelles pièces ont été déjà jouées. Quand toutes auront été jouées, toutes seront de nouveau sans couleur.

3. Dès qu'une pièce s'est arrêtée sur une case occupée, on note tout de suite le nombre de points obtenus. De cette manière le compte est tenu à jour au fur et à mesure que la partie avance.
4. Enfin, quand toutes les pièces ont été jouées, et que la partie est donc terminée, s'il a atteint ou dépassé le nombre qu'il avait misé, il a gagné – et chacun des autres joueurs lui doit tout de suite donner un jeton. Mais s'il ne l'a pas atteint, il a perdu – et c'est alors lui qui doit donner un jeton à chacun des autres joueurs. En plus, il est « condamné au silence » : dans la partie suivante il ne pourra pas participer aux enchères. (Le but de cette règle est d'empêcher qu'un même joueur ne s'accapare toujours le jeu.)

Série de parties

Aussitôt qu'une partie est terminée, la prochaine peut commencer. La nouvelle partie est montée par le joueur à la gauche de celui qui avait monté la partie précédente.

Fin du jeu

Le jeu peut se conclure de diverses manières :

- a) Au terme d'un certain nombre de parties – par exemple 10, 15 ou 20 parties.
- b) Au terme d'une certaine limite de temps – par exemple une demi-heure, une heure, etc.
- c) Quand un joueur a tout perdu.
- d) Quand un joueur a doublé son avoir.

Il sera bien de s'accorder à l'avance sur la manière de conclure.

Qui a gagné

Le vainqueur à la fin est naturellement le joueur qui a accumulé le plus de jetons.

Stratégie

C'est surtout une question de ne pas perdre la tête ... Les calculs à faire sont tous assez faciles, mais rendus difficiles, justement, par l'émotion de devoir les faire « contre » les autres, et surtout « contre » le temps – la minute qui s'écoule rapidement dans le sablier. Mais, naturellement, c'est aussi cela qui rend le jeu amusant. De toute façon, aussitôt que les dés ont été jetés, voyez tout de suite s'il n'y a pas des coups simples à faire – c'est à dire, s'il n'y a pas des intervalles entre les pièces correspondant à des nombres sur les dés. Mais n'y perdez pas trop de temps. Ensuite cherchez s'il n'y a pas plutôt des intervalles entre deux ou plusieurs pièces correspondant à des intervalles entre deux ou plusieurs dés. Cela indiquerait que deux ou plusieurs pièces peuvent être convergées sur une même case et si cette case est déjà occupée, mieux encore, il va sans dire ...

Très important est de considérer l'ordre dans lequel on va faire avancer les pièces. Le nombre de points obtenus en dépendra pour beaucoup. Et surtout faites attention à ne pas projeter de faire avancer une pièce sur une case occupée, mais qui sera vide, hélas ? lorsque la pièce y parviendra ...

Le maximum de points possible dans une partie est 21 – mais c'est un cas exceptionnel. Le plus souvent la mise « juste » est entre 7 et 13. On apprend d'ailleurs assez vite à juger du premier coup d'œil, plus ou moins, ce que vaut une situation. C'est une question d'expérience. Ainsi un joueur expert commencera presque toujours par faire une première mise approximative (mais naturellement pas trop haute). L'effet immédiat sera de soulager sa propre tension et en même temps d'accroître celle des autres. Ensuite, avec calme, et sans se presser, il aura tout le temps de préparer une deuxième ou même une troisième mise.

© 1974 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Mise en page : François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – haffner@free.fr – août 2002

Note :

Corona est malheureusement introuvable aujourd'hui. Vous trouverez en pages suivantes deux modèles de demi-plateau. Choisissez celui qui vous plait et imprimez-le deux fois pour constituer un plateau de Corona. Il ne vous restera plus qu'à dégouter des pions, un sablier et des jetons pour faire revivre cet excellent jeu.

Corona a été éditée aux Etats-Unis sous le nom « Moonstar » (Avalon Hill – 1981), puis en Allemagne sous le nom « Orbit » (Franck-Kosmos – 1993).

Il est à l'origine de « Rasende Roboter » (Hans im Glück – 1999) et de sa version étasunienne « Ricochet Robot » (Rio Grande – 1999)





