

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RONDA

Jeu de mémoire pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans

De Steffen Mühlhäuser

## Matériel

10 bols neutres

1 bol noir

20 haricots pour les bols

9 haricots pour chaque joueur

## But du jeu

Chaque joueur tente de se débarrasser le premier de tous ses haricots.

## Avant de jouer

Sous deux bols on place 1 haricot, sous deux autres on place 2 haricots, sous deux autres on place 3 haricots, sous deux autres on place 4 haricots. Deux bols ne cachent pas de haricots. Deux bols ne cachent pas de haricots.

Les bols sont consciencieusement mélangés et disposés en cercle au milieu de la table. Le bol noir est mis au centre de ce cercle, à l'endroit.

Chaque joueur reçoit 10 haricots qu'il dispose devant lui.

Le joueur qui commence est tiré au sort.

**Astuce :** Il est conseillé de ne pas retourner les bols pour voir combien de haricots se trouvent en dessous mais plutôt de les soulever et les reposer hors du cercle.

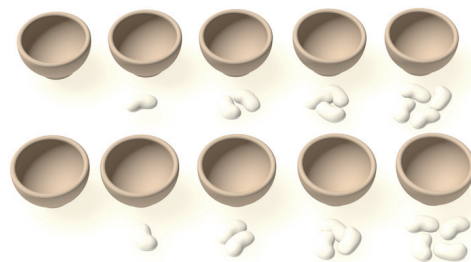
## Comment jouer

On joue dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour soulève deux bols afin que ce qu'ils cachent soit visible par tous. Si un nombre différent de haricots se trouve sous ces bols, le joueur doit alors les remettre à leur place initiale et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

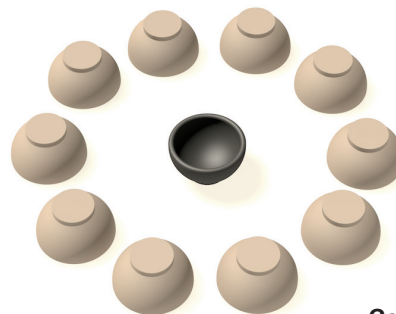
Si un joueur découvre le même nombre de haricots sous les deux bols qu'il soulève, il peut alors ajouter un haricot de son stock au contenu de l'un d'eux. Il peut ensuite rejouer. Il recouvre l'un des deux bols précédemment soulevés.

Puis il soulève un nouveau bol du cercle. Si le nombre de haricots qui apparaît sous ce bol est le même que celui du contenu resté ouvert, il peut alors à nouveau ajouter un haricot de son stock au nombre de l'un des contenus et continuer à jouer, etc.

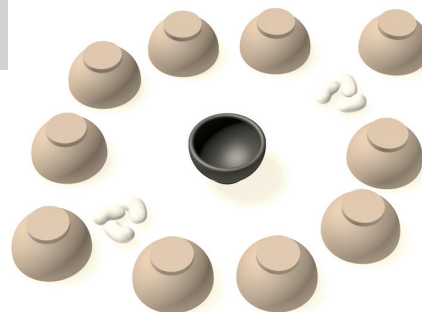
Si le nombre de haricots qui apparaît est différent que le contenu resté ouvert, son tour s'arrête. Les deux bols sont alors remis à leur place dans le cercle et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.



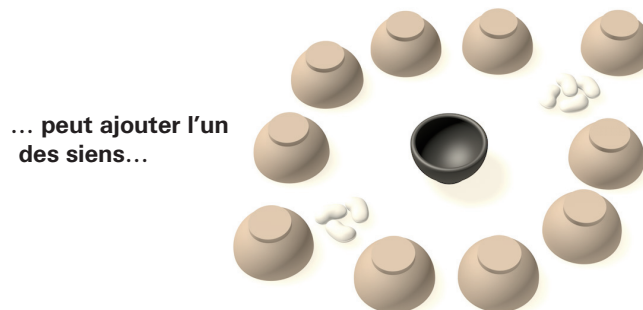
Remplir les bols



Constitution du plateau de jeu



Un joueur découvre 3 haricots sous chaque bol...



... peut ajouter l'un des siens...

### Exemple :

Un joueur soulève deux bols qui cachent chacun 3 haricots. Il peut ajouter un haricot de son stock au nombre de l'un des bols, ce qui fait un groupe de 4 haricots.

Puis il décide s'il veut rechercher 3 ou 4 haricots. S'il sait où trouver 4 haricots, il remet donc en place le bol en cachant 3 et laisse le bol en contenant 4 ouvert. Il peut alors soulever un nouveau bol sous lequel il pense trouver 4 haricots. S'il ne s'est pas trompé, il peut alors ajouter un haricot de son stock au contenu de l'un des bols, cacher un des deux contenus et jouer avec celui qui reste ouvert, etc.

### Passer son tour

Si un joueur qui a la possibilité d'ajouter un de ses haricots au nombre d'un des bols qu'il a retournés ne souhaite pas continuer à jouer, il peut passer son tour et remettre les deux bols à leur place.

### Le bol noir

Si un des joueurs découvre deux fois 5 haricots, il peut ajouter un de ses haricots au contenu d'un des bols qu'il a soulevé et dépose ces 6 haricots dans le bol noir.

Si un des joueurs découvre deux fois 5 haricots, il ajoute un de ses haricots au contenu d'un des bols qu'il a soulevés et dépose ces 6 haricots dans le bol noir.

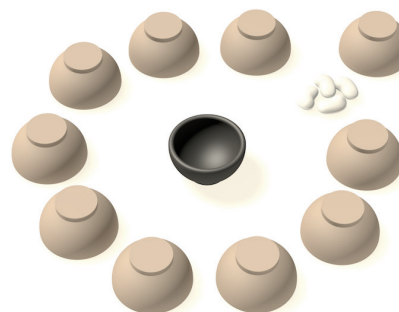
Dans le cercle restent alors une place avec 5 haricots et une place vide. Le joueur recouvre ces deux places, et son tour touche à sa fin. Celui qui découvre 5 haricots ne pourra donc plus continuer à jouer.

### Haricot de pénalité

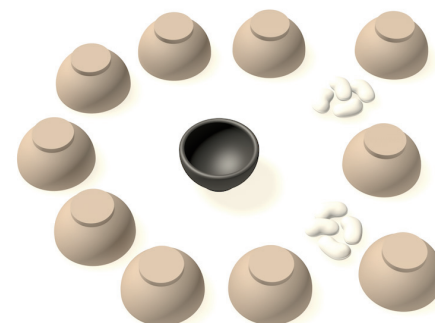
Dès que le bol noir est rempli, entre en vigueur la règle suivante : Le joueur qui fait une erreur lors de son tour de jeu (découvre un nombre différent de haricots) doit prendre un des haricots se trouvant dans le bol noir et l'ajouter à son stock. Une fois que le bol est vide, les erreurs ne sont plus punies. Si se trouvent une nouvelle fois 6 haricots réunis, tant que le bol noir n'est pas vide, ces 6 haricots sont alors retirés du jeu. C'est seulement quand le bol noir est vide que le prochain groupe de 6 haricots se formant dans le cercle sera placé à nouveau dans le bol noir.

### Fin de partie

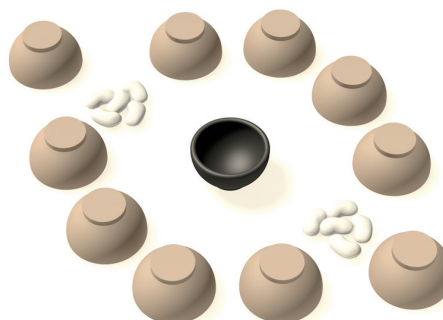
Le joueur qui a déposé tous ses haricots remporte la victoire.



... retourne le bol qui en cache 3...



... et trouve sous un nouveau bol 4 haricots. Bravo !



Un joueur découvre 5 haricots sous deux bols...



... et remplit le bol noir.

## RONDA

Simplifications de la règle originale.

Convient aux enfants dès 5 ans.

Trois modifications peuvent être introduites pour simplifier la règle de la version originale.

La première (modification de la manière de jouer) devrait en principe être appliquée systématiquement. Les deux autres modifications peuvent être utilisées aussi au choix.

### 1. Déroulement du jeu

Lorsqu'un joueur a découvert un nombre de haricots identique sous deux coupelles et a ajouté un haricot de son stock à l'une des deux, il recouvre les **deux** tas de haricots de leurs coupelles respectives. Il peut ensuite soulever deux autres coupelles **de son choix**. S'il découvre de nouveau deux fois le même nombre de haricots, il continue de jouer de la même manière, etc.

### 2. Quantité maximale de haricots

Dans la version originale du jeu, une coupelle peut recouvrir jusqu'à **5** haricots. Lorsqu'un joueur découvre deux fois cinq haricots, il ajoute l'un de ses haricots au contenu de l'une des deux coupelles qu'il transfère ensuite dans la coupelle noire - l'une des coupelles du cercle se retrouve donc vide. On peut faciliter le jeu en limitant la quantité maximale de haricots à **4** : si deux coupelles de quatre haricots chacune sont soulevées, le contenu de l'une d'entre elles est transféré dans la coupelle du milieu avec un haricot du joueur qui les a soulevées.

### 3. Haricots de pénalité

Le principe des haricots de pénalité dans la coupelle du milieu est **abandonné** : lorsque deux coupelles de cinq (ou de quatre) haricots chacune sont soulevées, les haricots de l'une d'entre elles sont remis dans la boîte à haricots et donc simplement retirés du jeu.