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 !

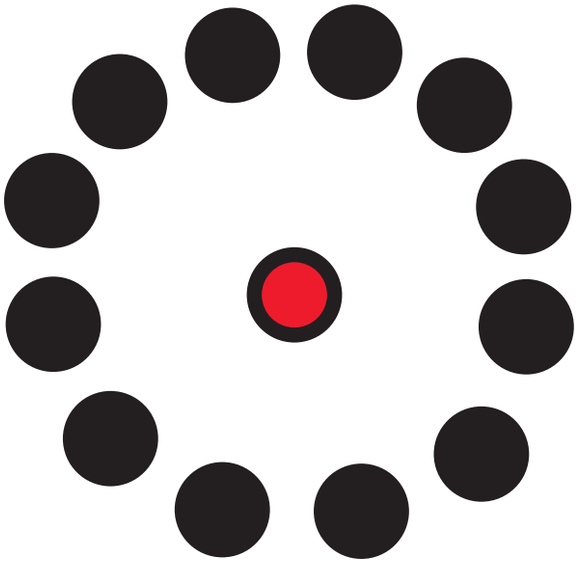
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

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

RONDO



Pour 2 à 6 joueurs

But du jeu

Une paire de chaque couleur est cachée dans un cercle de douze disques. Le treizième disque, au milieu, indique la couleur à trouver pour gagner des disques.

Préparation

Séparez deux disques de chaque couleur de la réserve et mettez-les de côté. Mélangez ces douze disques, couleur cachée, et placez-les en cercle avec suffisamment de place entre les disques. Mélangez les disques restants, couleur cachée, et placez-les en piles sur un côté de la table. Désignez un premier joueur. Le jeu continuera dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

Le premier joueur tire un disque de la pile et le place couleur visible au centre du cercle. La couleur de ce disque désigne quelle paire il faut trouver, par exemple, la paire rouge. Le joueur retourne maintenant deux disques du cercle. Si le rouge est absent, ou présent une seule fois, le tour se termine. Les deux disques doivent être retournées face cachée et c’est au tour du joueur suivant. La recherche des disques rouges continue.

Celui qui découvre la paire rouge reçoit le disque du centre en récompense. Les deux disques rouges sont laissés visibles (rouge vers le haut) dans le cercle ! Le joueur pioche un nouveau disque de la pile, la place au centre du cercle, et commence à chercher la paire suivante.

Si le joueur tiré un autre disque rouge de la pile, il ne peut pas chercher à nouveau cette couleur. Il doit retourner les deux disques rouges du cercle face cachée. Le disque rouge qu’il vient de tirer est placé visible au centre du cercle. C’est maintenant au joueur suivant de jouer.

Si ce joueur pioche un autre disque rouge, il le place au-dessus de l’autre et passe aussi son tour. Quand une couleur différente est enfin tirée, le joueur peut se mettre à la chercher. Celui qui trouvera cette paire recevra tous les disques du centre du cercle comme récompense. Il tire ensuite un nouveau disque de la pile et le jeu continue. En bref :

1. Toutes les paires trouvées sont laissés visibles jusqu'à ce que cette couleur soit piochée à nouveau. La paire est alors cachée à nouveau.
2. Quand une nouvelle couleur est posée au sommet de la pile au centre du cercle, les joueurs commencent une nouvelle recherche.

Bien sûr, il peut arriver que plusieurs paires demeurent visibles. Par conséquent, au cours de plusieurs tours consécutifs, il est possible que ces couleurs soient piochées. Les paires de cette couleur sont alors retournées et disparaissent à la vue, tandis que la pile au centre du cercle pousse toujours plus haut, rendant la récompense de plus en plus intéressante…

Fin du jeu

Le jeu se termine dès que la pile de disques est épuisé. Celui qui possède le plus de disques gagne la partie.

Plus difficile ?!

Chaque fois qu’une paire de couleurs est retournée face cachée, un des deux disques est échangé contre un autre disque caché au choix du joueur.