

REINER KNIZIA

# RONDO





**But du jeu** Les joueurs posent des pièces de différentes couleurs sur les cases du plateau de jeu afin de gagner le plus de points possibles. Les chiffres marqués en couleur sur le plateau indiquent le nombre de points que peuvent rapporter les pièces sur les cases correspondantes. Seules les pièces de la bonne couleur permettent d'obtenir des points. Si un joueur n'a pas de pièce de la bonne couleur, il peut poser une pièce face cachée. Les pièces face cachée ne rapportent pas de points, mais peuvent permettre d'atteindre rapidement des cases lucratives. C'est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie qui gagne.



**Préparatifs** Placez le plateau de jeu au centre de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème, le côté bleu au-dessus. Chaque joueur choisit un marqueur de points, qu'il pose sur la case 0 de la bande de comptage au bord du plateau de jeu. Chaque joueur prend ensuite un chevalet. Mettez les pièces dans le sac et mélangez-les bien. Chaque joueur pioche 2 pièces, qu'il pose sur son chevalet de telle sorte qu'il soit le seul à voir leur couleur.

**Déroulement de la partie** C'est le joueur le plus « rond » qui commence. On joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour a 2 possibilités :

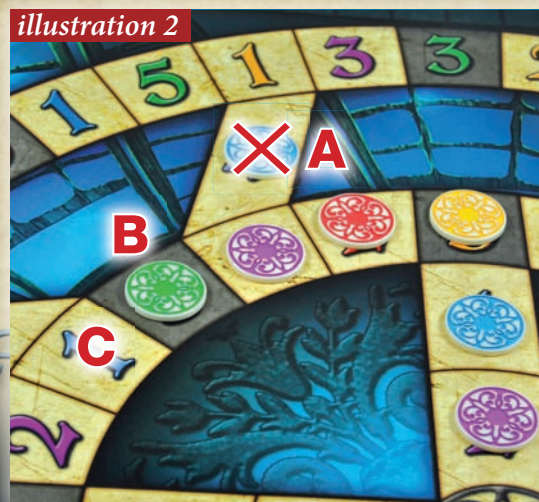
- ou
- A** Le joueur pose autant de ses pièces qu'il le souhaite sur le plateau de jeu, puis pioche 1 pièce dans le sac.
  - B** Le joueur renonce à poser des pièces. À la place, il pioche 2 pièces dans le sac.



**A** Le joueur dont c'est le tour pose autant de pièces qu'il le souhaite de son chevalet sur le plateau de jeu. Il avance ensuite son marqueur de points en fonction du nombre de points ainsi obtenus et pioche une nouvelle pièce dans le sac. On doit respecter les règles suivantes lorsqu'on pose des pièces :

- La première pièce qu'un joueur pose lors de son tour doit être placée sur une case vide avoisinant directement une case déjà occupée (la case du centre est considérée comme occupée).
- Si le joueur veut placer des pièces sur plusieurs cases, celles-ci doivent également être vides. Les cases doivent en outre former une rangée continue. Il n'est donc pas possible de former des bifurcations partant dans 2 directions différentes, ni de poser en même temps des pièces à différents endroits du plateau de jeu.

*Exemple : Marie pose d'abord la pièce mauve, puis la bleue et enfin la jaune (Illustration 1). Elle reçoit  $2 + 1 + 3 = 6$  points. Elle prend ensuite 1 pièce dans le sac. C'est le tour de Matthias, qui renonce à poser des pièces et préfère piocher 2 pièces dans le sac. Lucas voudrait poser une pièce rouge, une mauve, une verte et une bleue (Illustrations 2*



# RON

*Un jeu tout  
rond de  
Reiner Knizia  
pour 2 à 4  
joueurs à partir  
de 8 ans*



# ANDO

**Matériel**  
1 plateau de jeu  
120 pièces  
(24 de chaque couleur)  
4 chevalets  
4 marqueurs de points  
1 sac en toile

et 3). Mais ce n'est pas possible, car la pièce bleue (A) et la pièce verte (B) ne partent pas dans la même direction et ne forment pas de chaîne continue. Si Lucas le voulait, il pourrait poser la pièce A sur la case C. Il décide cependant de ne poser que les pièces rouge, mauve et bleue et garde la pièce verte pour plus tard. Il reçoit  $2 + 1 + 4 = 7$  points. Il pioche ensuite 1 pièce dans le sac.

Sur chaque case, il y a 2 manières possibles de poser des pièces :

- Le joueur peut poser (ou empiler) sur la case **autant de pièces de la même couleur qu'il le souhaite**, face visible (le côté coloré au-dessus). La couleur de toutes ces pièces doit correspondre à la couleur de la case sur laquelle elles sont posées. Pour chacune des pièces posées, le joueur reçoit le nombre de points indiqué sur la case.
- Le joueur peut poser sur la case **l'une de ses pièces, face cachée** (le côté coloré en dessous). Il ne reçoit **pas de point** pour cette action. Mais cela lui permet de poser des pièces sur la case suivante. La pièce posée face cachée ne rapporte donc pas de point, mais peut être utilisée comme « pont » vers une case de la couleur recherchée ou rapportant davantage de points.

*Exemple : Marie ne pose aucune pièce, mais pioche 2 pièces. C'est le tour de Matthias. Comme il n'a pas de pièce jaune, il pose une pièce rouge face cachée sur la case jaune 1 (A), puis trois pièces vertes sur la case verte 5 (B). Il reçoit  $3 \times 5 = 15$  points. Il ne reçoit pas de point pour la pièce posée face cachée. Il pioche ensuite 1 pièce dans le sac.*

- **B** Si un joueur renonce à poser des pièces sur le plateau, il peut piocher 2 pièces. Toutefois, un joueur ne doit jamais posséder plus de 5 pièces. Un joueur qui a déjà 4 pièces sur son chevalet ne peut piocher qu'1 nouvelle pièce. Si un joueur a 5 pièces sur son chevalet, il est **obligé** de poser au moins une pièce lors de son tour suivant.

**Fin de la partie** La partie se termine :

- lorsqu'une pièce vient d'être posée sur la dernière des cases grises, ou
- lorsqu'un joueur ne peut plus piocher suffisamment de pièces.

On termine le tour, pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus de pièces sur son chevalet qui remporte la partie.

**Plateau de jeu alternatif** Au verso du plateau de jeu se trouve un plateau alternatif (à fond rouge) avec une répartition des points différente. Sur ce plateau-là, le total des points est supérieur. Vous pouvez jouer avec le plateau de votre choix. Vous pouvez opter tantôt pour celui qui fait obtenir un nombre de points plus restreint, tantôt pour celui qui peut permettre à votre score d'être un peu plus élevé...

