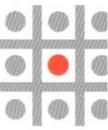


# COPA



SPIELREGEL  
RULES  
RÈGLES  
REGLAMENTO



Steffen • Spiele

## LES JEUX

	Seite
<b>STRATÉGIE</b>	<b>KALA . . . . . 21</b>
	Jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 10 ans
	Durée : 5-30 minutes
<b>MEMO</b>	<b>RONDA . . . . . 24</b>
	Jeu de mémoire pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans
	Durée : 10-20 minutes
<b>HABILETÉ</b>	<b>HOPPER . . . . . 26</b>
	Jeu d'habileté pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans
	Durée : 10-20 minutes
<b>BLUFF</b>	<b>DA CAPO . . . . . 27</b>
	Jeu de bluff pour 2 à 5 personnes à partir de 8 ans
	Durée : 5-10 minutes

### Plus de jeux? / Extensions

Vous trouverez sur la page [www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de) une autre variante du jeu de stratégie KALA et une version plus simple de RONDA pour les enfants à partir de 5 ans.

### Le stock de haricots

Tous les jeux COPA peuvent être joués avec 80 haricots. Cependant, en remplissant les boîtes de jeu, les haricots ne sont pas comptés un par un, en effet nous avons utilisé un bol doseur de grande contenance. Nous avons choisi ce contenant de telle manière qu'il contienne toujours un peu plus de haricots que nécessaire pour les jeux.

Les haricots secs sont des produits naturels. Il est donc possible que vous en trouviez des plus petits ou ayant une forme particulière dans votre boîte de jeu – mais vous en aurez toujours suffisamment pour jouer.

# KALA

Jeu de stratégie pour 2 personnes à partibove  
von Steffen Mühlhäuser und Daniel Krieg

## Matériel

16 bols neutres (« bols-plateau »)  
2 bols particuliers (« bols de joueur »)  
80 haricots

## L'idée

Les joueurs sèment des haricots sur un plateau constitué de 16 bols qui se remplissent petit à petit. Le but est de récolter le plus de haricots possible dans des bols pleins grâce à des coups bien calculés tout en empêchant d'adversaire de récolter lui-même.

## Avant de jouer

Les 16 bols-plateau sont disposés entre les deux joueurs comme représenté sur l'illustration. Un des joueurs choisit le bol sombre et l'autre le bol clair. Ces bols sont posés sur des bols se trouvant à deux angles opposés du plateau. Les haricots sont disponibles dans leur boîte (« banque »), posée à côté du plateau. Le joueur qui commence est tiré au sort.



Constitution du plateau

## COMMENT JOUER

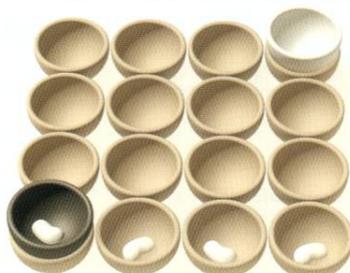
### Le semis

Le premier joueur prend 4 haricots à la banque et les sème un par un horizontalement ou verticalement. Le premier haricot est toujours déposé dans le bol du joueur, les autres dans les bols qui se trouvent juste à côté.

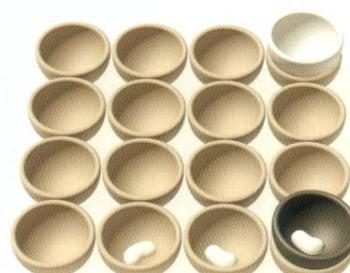
Il est possible de faire un angle droit **une fois** par tour.

Après ce semis, le bol du joueur est déplacé pour être déposé sur le bol qui vient de recevoir le dernier (quatrième) haricot.

C'est maintenant à l'autre joueur de jouer. Il sème lui aussi 4 haricots et déplace son bol, et ainsi de suite.



Le joueur ayant le bol noir sème 4 haricots...



... et le déplace.



Le joueur ayant le bol blanc sème 4 haricots...



... et le déplace.

### Le bol de l'adversaire

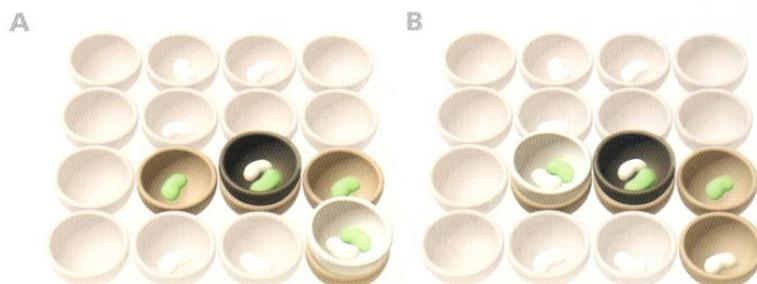
On peut déposer les haricots dans le bol de l'adversaire. Un semis peut donc aussi s'achever dans le bol de l'adversaire.

A partir d'ici, les 4 haricots du joueur dont c'est le tour sont représentés en vert dans les illustrations.

On ne peut pas déplacer son bol de jeu pour le poser sur celui de l'adversaire. Si un joueur dépose le dernier haricot de son tour dans le bol de son adversaire, il doit déplacer son propre bol pour le poser sur un des bols horizontalement ou verticalement adjacent.

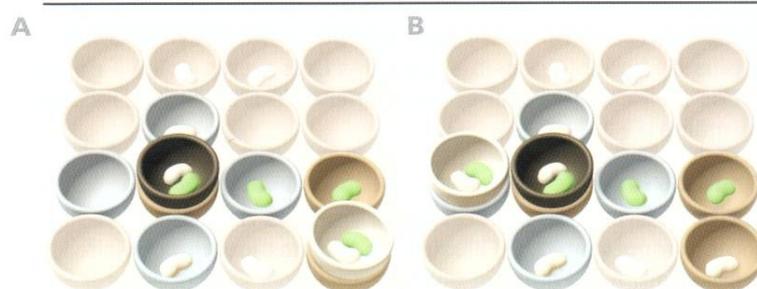
(Dans l'illustration, les 4 bols sur lesquels on peut poser le bol blanc sont en bleu.)

Pendant tout son tour, les joueurs peuvent regarder ce qui se trouve sous les bols de jeu.



Le joueur ayant le bol blanc sème 4 haricots...

... et le déplace.



Le joueur ayant le bol blanc sème 4 haricots...

... et le déplace

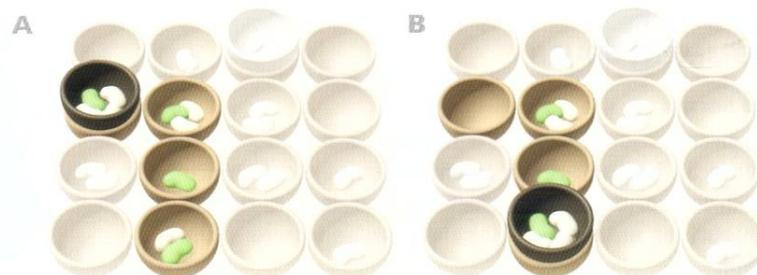
### Le tour supplémentaire

Puisqu'au début de chaque tour les joueurs déposent un haricot dans les bols de jeu, la quantité de haricots dans ces bols croît continuellement.

Si à la fin d'un tour un joueur a **4 ou 5 haricots** dans son propre bol, il peut **rejouer**. Il prend tous les haricots qui se trouvent dans son bol et les sème immédiatement, en commençant par en déposer un dans son bol.

Même si l'on sème 5 haricots, on ne peut faire un angle droit qu'une seule fois par tour.

A la fin de ce tour supplémentaire, le joueur déplace son bol une nouvelle fois.



Le joueur ayant le bol noir sème 4 haricots...

... le déplace



joue une nouvelle fois...

... et déplace son bol à nouveau.

### La récolte

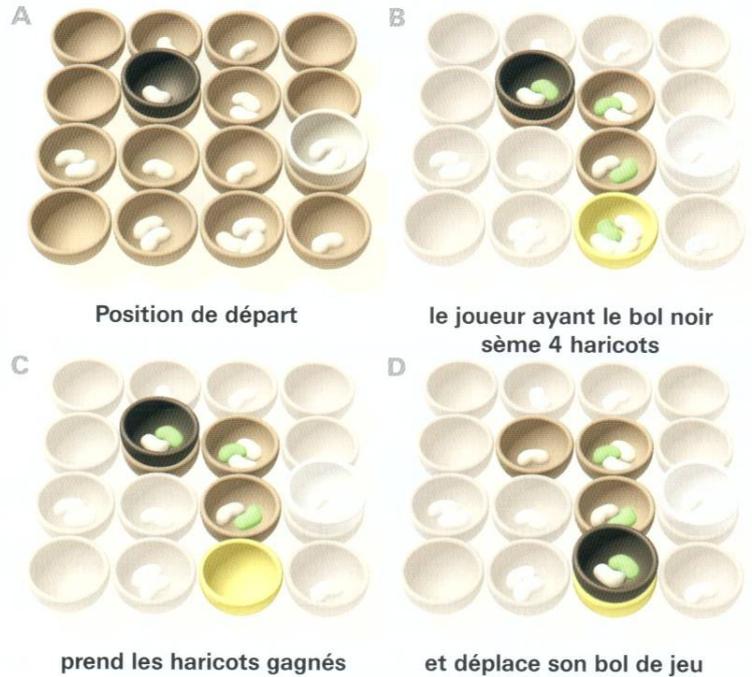
Si un joueur dépose le dernier haricot de son tour de semis dans un bol contenant déjà 3 ou 4 haricots (4 ou 5 en comptant celui qu'il vient de déposer), il peut le vider. Il gagne ces haricots et les dispose devant lui. (Dans l'illustration, le bol récolté est représenté en jaune.)

#### ATTENTION :

Il est aussi possible de récolter dans le bol de l'adversaire.

Après avoir vidé le bol de l'adversaire, on déplace son bol comme précédemment, sur un des bols adjacents.

**Astuce :** Il est conseillé de commencer par vider le bol de récolte puis de placer son bol de jeu sur celui-ci une fois vidé.



### Rembourser la banque

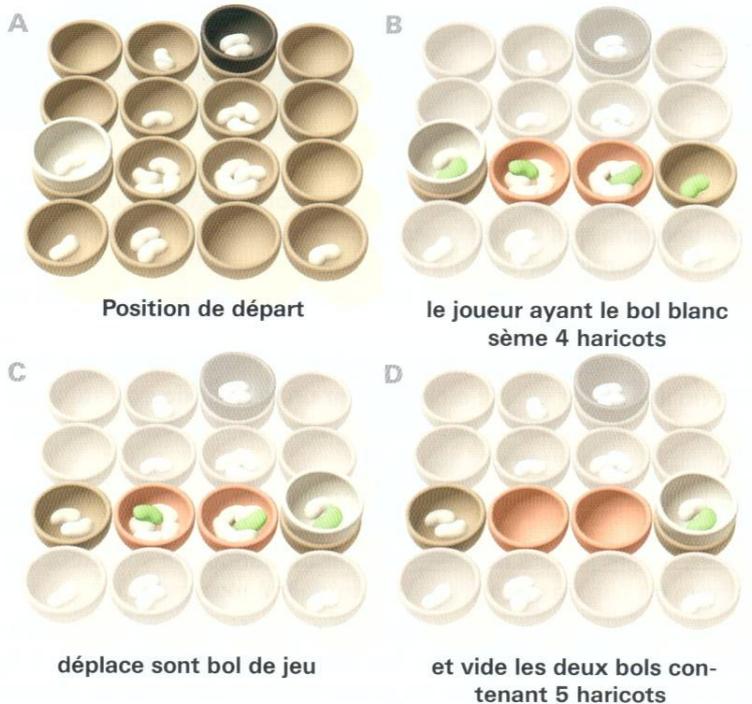
Quand un joueur a terminé son tour (avec éventuellement le tour supplémentaire) en déplaçant son bol, il vérifie le nombre de haricots qui se trouvent dans les bols se trouvant sur le plateau de jeu. Tous les bols contenant **5 haricots ou plus** sont vidés et les haricots rendus à la banque. (Sur l'illustration, les deux bols contenant 5 haricots sont en rouge.)

#### ATTENTION:

Quand le tour d'un joueur passe par le bol de son adversaire, celui-ci aussi peut contenir 5 haricots. Le bol adversaire peut alors être lui aussi vidé au profit de la banque.

### Fin de partie

Le jeu touche à sa fin quand un des joueurs ne peut plus prendre à la banque les 4 haricots qu'il doit semer. Celui qui a récolté le plus de haricots remporte la partie.



# 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. 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.

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.

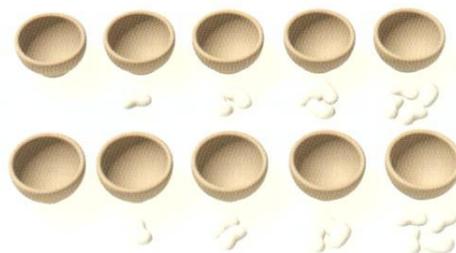
## Comment jouer

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 (découvrir 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.

# HOPPER

Jeu d'habileté pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans

De Steffen Mühlhäuserr

## Matériel

16 bols neutres, 1 bol noir

Une tablette constituée avec une partie de la boîte de jeu

Environ 80 haricots

## L'idée

Les joueurs tentent de catapulter les haricots du bord de la table jusqu'à la tablette où sont les bols en essayant d'en faire atterrir le plus possible dans ceux-ci.

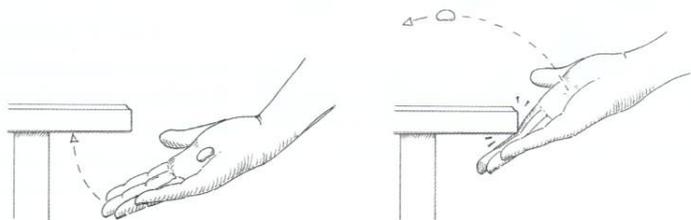
## Avant de jouer

Les 16 bols sont disposés dans leur tablette au milieu de la table. Le carré ainsi constitué doit se trouver à égale distance de tous les joueurs.

Les haricots sont partagés approximativement de manière égale entre les joueurs. Le joueur qui commence est tiré au sort.

## Comment jouer

On joue dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour dépose un haricot dans sa paume et frappe avec ses doigts sous le bord de la table. Par ce jeté, le haricot vole jusqu'à la tablette et idéalement atterrit dans un bol. S'il atterrit entre ou à côté des bols, il reste sur la tablette ou sur la table. C'est maintenant au joueur suivant de tenter sa chance.



## Un coup de maître

Le joueur qui réussit à jeter son haricot dans un bol déjà occupé par 3 haricots et donc permet à un des bols d'en contenir 4, peut prendre ce bol. Les haricots sont remis en jeu.

Les espaces vides dans le centre de la tablette dus à la prise des bols peuvent être occupés par des bols se trouvant au bord de la tablette.

Le joueur qui n'a plus de haricots refait son stock en prenant ceux qui se trouvent sur la table et qui sont tombés à côté des bols.



Constitution du plateau



Un joueur met le quatrième haricot d'un bol...



... et prend le bol en question.

## Fin de partie 1

Le joueur qui réussit à gagner 4 bols remporte la partie.

## Fin de partie 2 (durée de jeu plus longue)

La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun bol sur la tablette. Lorsqu'il ne reste que 3 bols, le bol noir est ajouté et ils sont disposés en carré au milieu de la tablette. A partir de ce moment, les joueurs catapultent leurs haricots en même temps. Quand le dernier bol est déchargé, la partie prend fin.

Chaque bol neutre rapporte 1 point,

Le bol noir rapporte 2 points,

Le dernier bol rapporte 3 points, quelle que soit sa couleur.

Le vainqueur est le joueur qui a totalisé le plus de points.

# DA CAPO

Jeu de bluff pour 2 à 5 personnes à partir de 8 ans

De Fred Horn

## Matériel

Pour 2 ou 3 joueurs : 4 bols par joueur

Pour 4 ou 5 joueurs : 3 bols par joueur

16 haricots par joueur

1 bol noir servant de but

## L'idée

Chaque joueur tente de remplir le maximum de ses bols pour atteindre en premier le bol noir, grâce à son flair pour miser juste et à sa capacité à bluffer ses partenaires de jeu.

## Avant de jouer

Le bol noir est déposé au centre de la table de jeu. Pour chacun des joueurs, 3 ou 4 bols (selon l'envergure des tours à jouer) sont disposés en ligne depuis le bol noir jusque devant chacun d'eux. (voir illustrations) Ils reçoivent tous 16 haricots qu'ils prennent à la main et les cachent sous la table.

## Comment jouer

Tous les joueurs jouent simultanément. Chaque joueur décide en secret de mettre entre 1 et 5 haricots dans sa main, sans que les autres joueurs ne puissent voir la manipulation. Il pose ensuite sa main fermée, cachant les haricots, sur la table. Quand tous les joueurs ont mis leur main sur la table, chacun d'eux l'ouvre et montre à ses camarades le nombre de haricots qu'il tient.

Le joueur qui montre le plus grand nombre de haricots peut les déposer dans le bol le plus proche de lui. Tous les autres joueurs perdent les leurs et doivent les remettre dans la boîte.

Si plusieurs joueurs ont le plus grand nombre de haricots, ils se bloquent mutuellement et doivent eux aussi remettre ces haricots dans leur boîte. Dans ce cas, c'est le joueur qui a le second plus grand nombre de haricots qui en profite et qui avance d'un bol.

S'il n'y a pas de plus grand nombre de haricots lors d'un tour, tous les haricots montrés sont remis dans leur boîte.

Le joueur qui n'a plus de haricots en sa possession ne peut plus jouer. S'il ne reste plus qu'un joueur avec des haricots, celui-ci dépose un haricot dans le bol vide qui suit ceux qu'il occupe déjà. Tous ses autres haricots sont remis dans leur boîte.



## Fin de partie

Dès qu'un joueur a atteint le bol noir, la partie s'achève et il remporte la partie.

Si tous les joueurs ont épuisé leur stock de haricots sans qu'aucun d'eux n'atteigne le bol noir, c'est celui qui se trouve le plus proche de celui-ci qui remporte la partie.

Si deux ou plusieurs joueurs sont arrivés au même point, c'est alors le joueur qui a utilisé le moins de haricots pour en arriver là qui remporte la partie.