

# Les Rondins des Bois

Jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans, durée environ 30 mn, familial, adresse et observation

Auteur : Yves Renou © 2005 Editions Arplay

## Contenu du jeu :

- 1 règle de jeu
- Un plateau avec un circuit à suivre.
- Une toupie.
- 5 pions empilables de couleurs différentes.
- 5 ensembles de 8 pièces en bois (1 par joueur) : 2 parallélépipèdes, 2 cubes, 2 planchettes et 2 cylindres, soit 40 pièces.
- 65 fiches « figures à réaliser », indiquant une valeur de points qui serviront à avancer sur le plateau. Les cartes ont des points allant de 1 à 3, donc on avance de 1 à 3 cases lorsque l'on gagne.
- Un chevalet pour la pose des fiches.

## Préparation du jeu

Placer le plateau au centre de la table et, la toupie au milieu dans le cercle prévu à cet effet.

Chaque joueur prend 2 pièces de chaque forme, soit : 2 parallélépipèdes, 2 cubes, 2 planchettes et 2 cylindres. Il a donc 8 pièces.

Les 65 fiches « figures à réaliser » sont, mélangées et, posées sur la table, d'un côté du plateau, faces cachées.

Le chevalet destiné à recevoir la fiche de la figure à réaliser est placé à côté, de manière à ce que les fiches présentées soient bien visibles par tous les joueurs.

Chaque joueur choisit une couleur de pion.

Un joueur les mélange sans les regarder, et les pose empilés (les uns sur les autres) sur la case départ.

## But du jeu :

Faire le parcours du plateau (en gagnant les défis de construction) le plus vite possible, afin d'arriver le premier à la dernière case. Il se peut que plusieurs joueurs arrivent en même temps (pions empilés), dans ce cas ils se partagent la victoire... Normal, ils se sontentraîdés. Enfin si vous voulez un premier, c'est celui qui a fait le dernier transport. Une petite précision : pour gagner, il suffit de franchir la ligne d'arrivée.

## Déroulement du jeu

Le joueur qui commence la partie est celui qui a son pion en haut de la pile.

Il lance la toupie au centre du plateau, retourne la 1<sup>ère</sup> carte, la pose sur le chevalet (suivant la forme de la table et le positionnement du chevalet, il se peut que cela soit toujours le même qui retourne la carte). Si la toupie sort du rond ou si vous ratez le lancer, vous recommencez.

Tous les joueurs se mettent alors à réaliser la figure indiquée sur la carte avec leurs pièces en bois (en hauteur et non à plat sur la table). Dès que la toupie tombe et touche la table, tout le monde arrête sa construction. Il est interdit d'essayer de tenir sa construction après l'arrêt de la toupie. Il faut que la construction tienne toute seule (Sauf pour les cartes spéciales imposant de tenir la figure entre le pouce et l'index).

Le tour suivant, le joueur qui lance la toupie est celui qui vient de gagner.

Toutes les figures sont réalisables. Si si, on a testé !!!! On ne doit pas cacher sa construction pendant la réalisation. Suivant le lancer, la toupie tourne entre 15 et 40 secondes environ. Il est préférable de jouer sur une table sans nappe, la toupie tourne plus longtemps et les pièces sont plus stables.

## Quel joueur gagne le tour ?

Celui qui a construit complètement la figure ou, à défaut, empilé le plus de pièces gagne les points marqués sur la carte.

## Attention :

Il ne peut y avoir qu'un seul gagnant pour le tour.

Lorsque l'empilement des pièces d'un joueur ne correspond pas à celui de la carte, le joueur est éliminé du tour. Lorsque plusieurs joueurs ont le même nombre de pièces empilées (donc les mêmes empilages), ils sont également éliminés du tour.

Le vainqueur du tour est celui qui, parmi les joueurs non éliminés, a empilé le plus de pièces (en ayant construit partiellement ou complètement la figure imposée).

Le vainqueur pourra avancer son pion sur le plateau, du nombre de cases indiquées sur la fiche.

En cas d'égalité des montages entre tous les joueurs, personne ne gagne le tour et on passe alors à la fiche suivante. On considère qu'à chaque tour, le joueur qui lance la toupie est l'arbitre préféré des joueurs en cas de contestation. Au cas où l'arbitre soit acheté ou vendu, vous pouvez lui tirer la langue, mais seulement dans son dos...

Quand le montage à faire est facile, tout le monde a en général fini avant que la toupie ne tombe. Et si tout le monde a fini, combien de pièces faudra-t-il enlever (avant que la toupie ne tombe) pour gagner ? Faudra-t-il vraiment en enlever ? Si personne ne démonte, tous les montages s'annulent et personne n'avance.

Vous vous en rendrez compte en jouant !

## Pendant le montage, il faut donc surveiller les autres joueurs et la toupie !!!

Lorsque l'on se trouve sur le dessus d'une pile de 2 ou 3 pions, il peut-être judicieux de choisir de se mettre à égalité avec un joueur situé, ailleurs, afin de laisser gagner un joueur se trouvant dans sa pile. On est ainsi sûr d'avancer !

## Comment avancer ses pions ?

Le joueur qui a gagné le tour avance son pion du nombre de cases indiqué sur la carte, en emmenant avec lui (si il y en a) les pions des joueurs qui sont au-dessus de lui (rappel : les pions sont tous empilés au départ). Arrivé sur la case de destination, il retourne l'empilement de pions déplacés pour être en haut de la pile et le pose. S'il est en haut de la pile de départ, il part tout seul.

Si la case de destination est déjà occupée, il pose l'empilement de pions déplacés par-dessus le ou les pions déjà en place.

## Cases Acted (au nombre de trois) :

« On gagne à aider ».



Un joueur (ou plusieurs, dans ce cas la pile ne change pas de sens) peut volontairement poser son pion sur une de ces cases pour aider le ou les derniers joueurs (s'ils sont plusieurs joueurs à être derniers). On peut décider de s'y poser quand on arrive sur une des cases du parcours située juste à côté et reliée par un chemin. Au lieu de rester sur la case où l'on vient d'arriver, on va jusqu'à la case Acted (sans que cela ne coûte de point de déplacement). Si le joueur qui s'est posé sur cette case (le joueur aidant) ou un des derniers joueurs gagne le tour suivant, le joueur « aidant » revient sur le parcours et avance de deux cases et le ou les autres joueurs avancent du nombre de cases indiqué sur la carte.

Si aucun des joueurs ne gagne, le joueur « aidant » peut choisir entre replacer son pion sur le parcours ou rester encore un ou plusieurs tours sur la case Acted pour tenter d'aider le ou les derniers joueurs. Lorsqu'il revient sur le parcours, le joueur ne bénéficie d'aucun avantage, sauf (peut-être) de se poser sur le pion d'un autre joueur qui sera arrivé sur cette case entre-temps.

## Cartes constructions :

La plupart sont normales, c'est-à-dire proposent des montages de pièces empilées sur la table. Certaines cartes ont des propriétés spéciales que les joueurs découvrent en les retournant sur le chevalet.

## LES CARTES SPÉCIALES

### Mémo :

Avec la carte mémo les joueurs doivent mémoriser le montage avant de le réaliser.

Le joueur qui a lancé la toupie montre la carte « Mémo », compte jusqu'à 10 (attention la toupie tourne !), puis la retourne face cachée. C'est à ce moment que l'on peut commencer la construction. Bien sûr, vous pouvez copier, mais sur un joueur qui ne va pas se tromper !!

### **Entre le pouce et l'index :**

La 1<sup>ère</sup> pièce est tenue entre le pouce et l'index, bras non posé sur la table. Avec l'autre main on achève le montage.

### **Menton sur la table :**

Les joueurs reculent leur chaise et posent le menton sur la table pour construire. Attention, à ne pas oublier la toupie.

### **Joue sur la table :**

Chacun pose sa joue sur la table, et monte les pièces.

### **Main gauche pour les droitiers et main droite pour les gauchers :**

On ne peut construire qu'avec une main.

### **Avec les petits doigts :**

La prise des pièces se fait uniquement avec les petits doigts.

### **Avec les pouces :**

La prise des pièces se fait uniquement avec les pouces.

### **3 ou 4 pièces à construire :**

Là c'est la guerre des nerfs « je démonte ou pas », zéro pièce ne permet pas de gagner !

Un petit truc pour aider à entendre mieux la toupie tomber : soit vous enfoncez 4 punaises à intervalles réguliers sur son bord (attention le buis est dur, il n'est pas utile de les enfoncer complètement) ou à l'aide d'une petite râpe à bois, vous faites un petit plat aux quatre angles, heuuu aux quatre coins, enfin autour et à intervalles réguliers !

Nous remercions Carine et Nicolas Maréchal pour leur aide précieuse à l'écriture de la règle, bises à vous. Leur site <http://www.jeuxdenim.be> à visiter, parce qu'il est belgément bien !

Et puis, mais cela devient une habitude, Cécilia, Jean-pierre et Stéphane de la cité des jeux de Limoges

On vous aimeeeeh !

Et puis, et puis y'en a trop, alors au lieu d'en oublier, merci à toussss ...

Voilà, voilà ce jeu a été conçu à la demande et en partenariat avec l'ONG « ACTED ».

Si comme on l'espère vous êtes intéressés par le travail réalisé par cette organisation, vous n'avez plus qu'à lire la suite...

Mais n'oubliez pas de jouer, c'est indispensable pour vivre joueurs !

#### **ACTED a choisi de S'associer à ce projet car :**

- On construit pour avancer
- On avance plus vite à plusieurs
- On gagne à aider

**Si vous voulez en savoir plus sur ACTED, veuillez consulter la brochure incluse.**



# **ACTED**

Agence d'Aide à la Coopération Technique et au Développement

Site internet : <http://www.acted.org>