

Jeux à fabriquer à la maison

Le rondelig

Fabrication :

Le plateau de jeu :

Prendre un carton carré de 50/55 par 50/55 cm. Marquer un point au centre (à 25/27,5 cm des bords). Dans un autre morceau de carton un peu plus fort, découper un quart de cercle d'un rayon de 23 cm. Avec un gros feutre noir et ce quart de cercle, tracer le premier cercle en tournant 4 fois d'un quart de tour ce quart de cercle. Découper ensuite à nouveau le quart de cercle pour obtenir un rayon diminué de 2 cm. Tracer de même le 2ème cercle puis recommencer l'opération jusqu'à obtenir un rond central de 3 cm de rayon : vous avez tracé 10 cercles (11 avec le rond central...). Vous avez le plateau de jeu !

Les jetons : dessiner 6 jetons sur un morceau de carton en vous aidant d'une pièce de 50 centimes d'euro puis découper-les. Les marquer d'un signe distinctif au feutre.

La règle du jeu :

Le jeu se joue avec un jeu de 54 cartes et peut être joué par 4 à 8 joueurs installés autour du plateau.

La valeur des cartes va en diminuant du Roi à l'As : l'As est donc, dans ce jeu, la carte la plus faible. Les couleurs n'ont aucune importance ni aucun rôle.

Au démarrage du jeu, chaque joueur reçoit un jeton et le pose devant lui sur le plus grand cercle.

On tire au sort le premier donneur. Celui-ci mélange les cartes puis en distribue une, et une seule, à chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pose le talon entre lui et le joueur à sa droite (qui sera le prochain donneur...). Les joueurs regardent leur carte sans la faire voir.

Le premier joueur à droite du donneur a le choix entre conserver cette carte (parce qu'elle est, à son avis, assez haute dans la hiérarchie de valeur) ou en proposer l'échange avec son voisin immédiat de droite, lequel n'a pas le droit de refuser l'échange. Cependant, s'il a un roi, il ne fait que le « confier » au joueur précédent et, lorsque le tour sera terminé, chacun de ces deux joueurs récupérera sa carte d'origine, le Roi restant dans les mains du joueur qui vient de la recevoir. En effet, celui-ci, à son tour de jouer, dira « servi » et ne proposera donc pas d'échange à son voisin de droite.

Le tour continue autour du plateau jusqu'à parvenir à l'avant-dernier joueur. Celui-ci ne peut pas échanger avec le donneur (le fait d'être le donneur est un « privilège »...) et a donc le choix entre se défausser de sa carte : dans ce cas le donneur lui donne la carte se trouvant sur le dessus du talon ; ou conserver sa carte. S'il se défausse, le donneur a le choix entre conserver la carte défaussée, mais il ne la regarde qu'après s'être lui-même défaussé de sa carte en la plaçant au dessous du talon ; ou, s'il ne conserve pas cette carte défaussée (il la place alors au dessous du talon), prendre la carte suivante sur le dessus du talon : il la regarde et, si elle ne lui convient pas, il la replace au dessous du talon. Il peut faire cette manœuvre trois fois... c'est là le privilège du donneur !

Une fois le tour terminé, tous les joueurs dévoilent leur carte : le ou les joueurs en possession de la plus mauvaise avance(nt) leur jeton d'un cercle. Le joueur à droite du précédent donneur devient le donneur et distribue une nouvelle carte à chaque joueur. Au fur et à mesure des tours, les jetons avancent vers le centre de la cible (le toul, le trou, l'enfer...!) et le joueur dont le jeton arrive dans l'enfer est éliminé. Cependant, s'il reste encore au moins un jeton d'un joueur sur le plus grand cercle de départ, il peut alors reprendre un nouveau jeton et redémarrer avec ce nouveau jeton.

Le dernier joueur à rester sur le plateau sans être tombé dans l'enfer remporte tous les jetons misés et gagne la partie.

