

Rondins de bois 1/2

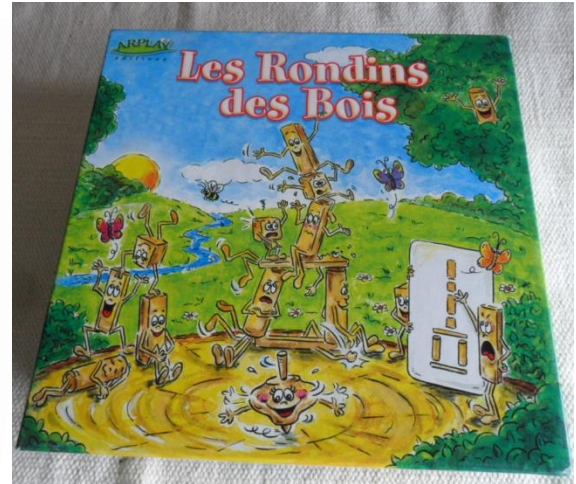


Nombre de joueurs : 2 et +

But du jeu : Etre le premier à traverser l'ensemble du parcours sur le plateau.

Matériel : 1 plateau de jeu, 5 pions pour progresser sur le parcours du plateau, 5 ensembles de 8 pièces en bois, 1 toupie, 65 cartes de "figure à réaliser", 1 chevalet pour poser les cartes

Style de jeu : stratégie



Règles du jeu

Pour commencer la partie

Placer le plateau au centre de la table et la toupie dans le cercle central.

Placer le chevalet à côté du plateau, visible par l'ensemble des joueurs.

Mélanger les cartes et poser le tas à côté du chevalet, faces cachées.

Chaque joueur prend un ensemble de pièces en bois: 2 parallélépipèdes, 2 cubes, 2 planchettes et 2 cylindres.

Chaque joueur choisit sa couleur de pion. Un joueur mélange les pions et les pose empilés sur la case de départ. Le joueur qui a son pion au-dessus de la pile commence la partie.

Le tour de jeu

Révélation de l'objectif de construction

Le premier joueur lance la toupie au centre du plateau, retourne la première carte de la pioche et la dépose sur le chevalet.

Réalisation simultanée de la construction

Tous les joueurs tentent simultanément de réaliser la figure, en utilisant leurs propres pièces en bois, en hauteur et non pas à plat sur la table.

Parfois, la carte impose une contrainte de construction:

Mémo: le joueur qui a révélé la carte compte jusqu'à 10 (pendant que la toupie tourne!), puis retourne la carte avant que les joueurs n'entament la construction.

Entre le pouce et l'index: plutôt que d'être sur la table, la construction doit tenir entre le pouce et l'index, bras non posé sur la table.

Rondins de bois 2/2

Menton sur la table ou joue sur la table: pas facile de garder un œil sur le chevalet, la toupie et les constructions adverses!

Main gauche pour les droitiers et main droite pour les gauchers: réaliser la construction à l'aide d'une seule main.

Avec les pouces ou avec les petits doigts: réaliser la construction à l'aide de seulement deux doigts!

Détermination du vainqueur

Lorsque la toupie touche la table, tous les joueurs arrêtent leur construction et ne peuvent plus la toucher (à l'exception de la construction à réaliser entre le pouce et l'index).

Parmi tous les joueurs, on élimine:

Les joueurs qui ont commis une ou plusieurs erreurs de construction: mauvais choix de pièces ou mauvais placement.

Les joueurs qui ont un nombre identique de pièces construites (hé oui: si vous avez construit exactement autant de pièces qu'un adversaire, vous êtes éliminés!)

Parmi les joueurs non éliminés, s'il en reste, le vainqueur est celui qui construit le plus de pièces.

Progression du pion du vainqueur et de ses amis

Le vainqueur avance son pion d'autant de cases qu'indiqué sur la carte de figure à réaliser.

Si le pion du vainqueur est recouvert d'autres pions, il transporte ces pions avec lui. Le joueur retourne la pile de pions déplacés avant de la poser sur la case de destination (de manière à se retrouver au-dessus).

Si la case de destination était déjà occupée, la pile déplacée recouvre le ou les pions déjà en place.

Le vainqueur devient le "premier joueur" du tour suivant.

Cas particulier des cases "Acted"

Lorsqu'un joueur arrive sur une case reliée à une case "Acted", il peut choisir d'y placer son pion sans que cela ne lui coûte un point de déplacement, afin "d'aider" le ou les derniers joueurs.

Lors des constructions suivantes, si le vainqueur est le joueur sur la case "Acted" ou un joueur en dernière position sur le parcours, alors le joueur sur la case "Acted" retourne sur le parcours et avance de deux cases, et le ou les autres joueurs avancent d'autant de cases qu'indiqué sur la carte de figure à réaliser.

A la fin d'une construction, un joueur qui se trouve toujours sur une case "Acted" peut choisir d'y rester ou de retourner sur le parcours, sans que cela ne lui coûte un point de déplacement.

Fin de la partie

Dès qu'un ou plusieurs joueurs atteignent la case d'arrivée, ils gagnent tous la partie.