

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Rondelic

(de 3 à 10 joueurs ... ou plus)

Le jeu se joue avec une planche de bois sur laquelle sont tracés des cercles concentriques, un jeton pour chaque joueur et un jeu de 52 cartes. Le but est de ne pas tomber dans le trou de la « Tanturlurette » (rond central du plateau). Au départ chaque joueur place son jeton devant lui, hors du plateau de jeu.

Un joueur distribue une carte à chaque joueur, en commençant par celui qui se trouve à sa droite. La carte la plus forte est le Roi, puis la Dame ... jusqu'au 2 et à l'As qui est la moins forte.

Le joueur premier servi peut garder sa carte, s'il l'estime assez forte, ou l'échanger avec son voisin de droite, Ce joueur ne peut pas refuser, sauf s'il a un Roi qui est imprenable <sup>(1)</sup>. Dans ce cas le premier et le second joueur gardent leur carte. Le joueur suivant peut à son tour échanger sa carte ou celle qu'il a reçue. S'il a fourni au précédent une carte plus faible, il a tout intérêt à garder la carte reçue, car l'**objectif**, à chaque tour, n'est pas d'avoir la carte la plus forte, mais d'**éviter de récupérer la carte plus faible**. Le tour continue ainsi jusqu'à l'avant-dernier joueur. Si ce joueur, à la droite du donneur, veut changer sa carte, ce dernier lui donne la 1<sup>ère</sup> carte du paquet sans la regarder et découvre celle qu'il reçoit. Il décide alors de la garder ou retourne la suivante qu'il peut garder ou non. S'il n'en veut pas il retourne une 3<sup>e</sup> carte. C'est sa dernière chance, car il doit garder celle-ci. Si l'avant-dernier joueur garde sa carte, le donneur peut retourner 1, 2 ou 3 cartes.

Chaque joueur montre alors sa carte : celui ou ceux qui a (ont) la plus mauvaise avance(nt) son (leur) jeton(s) sur le 1<sup>er</sup> cercle concentrique. La carte la plus forte est le Roi, puis la Dame jusqu'au 2 et à l'As qui est la plus mauvaise.

Une nouvelle donne est faite par le joueur à la droite du 1<sup>er</sup> donneur et un nouveau tour est effectué comme le précédent, le ou les joueurs ayant la carte la plus faible avançant alors sur le cercle concentrique suivant.

Quand un joueur arrive sur le bord du trou de la « Tanturlurette » (dernier cercle), on chante, sur l'air de « *As-tu connu Pipo, Pipo* » : « *Il est su'l bord du trou, trou, trou de la Tanturlurette, il est su'l bord du trou, trou, trou de la Tanturlurou, You !* »

Quand un joueur tombe dans le trou, on chante, sur le même air : « *Il est tombé dans l'trou ...* »'

Quand il ne reste plus que 2 joueurs, chacun, à son tour, présente à l'autre, sans les regarder, 1, 2 ou 3 cartes, celui-ci gardant celle qui lui convient, obligé toutefois de garder la 3<sup>e</sup>. Le donneur, à son tour, retourne pour lui, en les montrant, 1, 2 ou 3 cartes, lui aussi étant obligé de garder la 3<sup>e</sup>. Celui qui a gardé la plus petite monte d'un cran vers le trou de la « Tanturlurette », Le gagnant est le joueur qui reste le dernier sur le plateau.

- Note : quand un joueur tombe dans le trou de la « Tanturlurette » alors qu'il reste encore au minimum un joueur qui n'a pas commencé à avancer, il peut repartir à zéro.

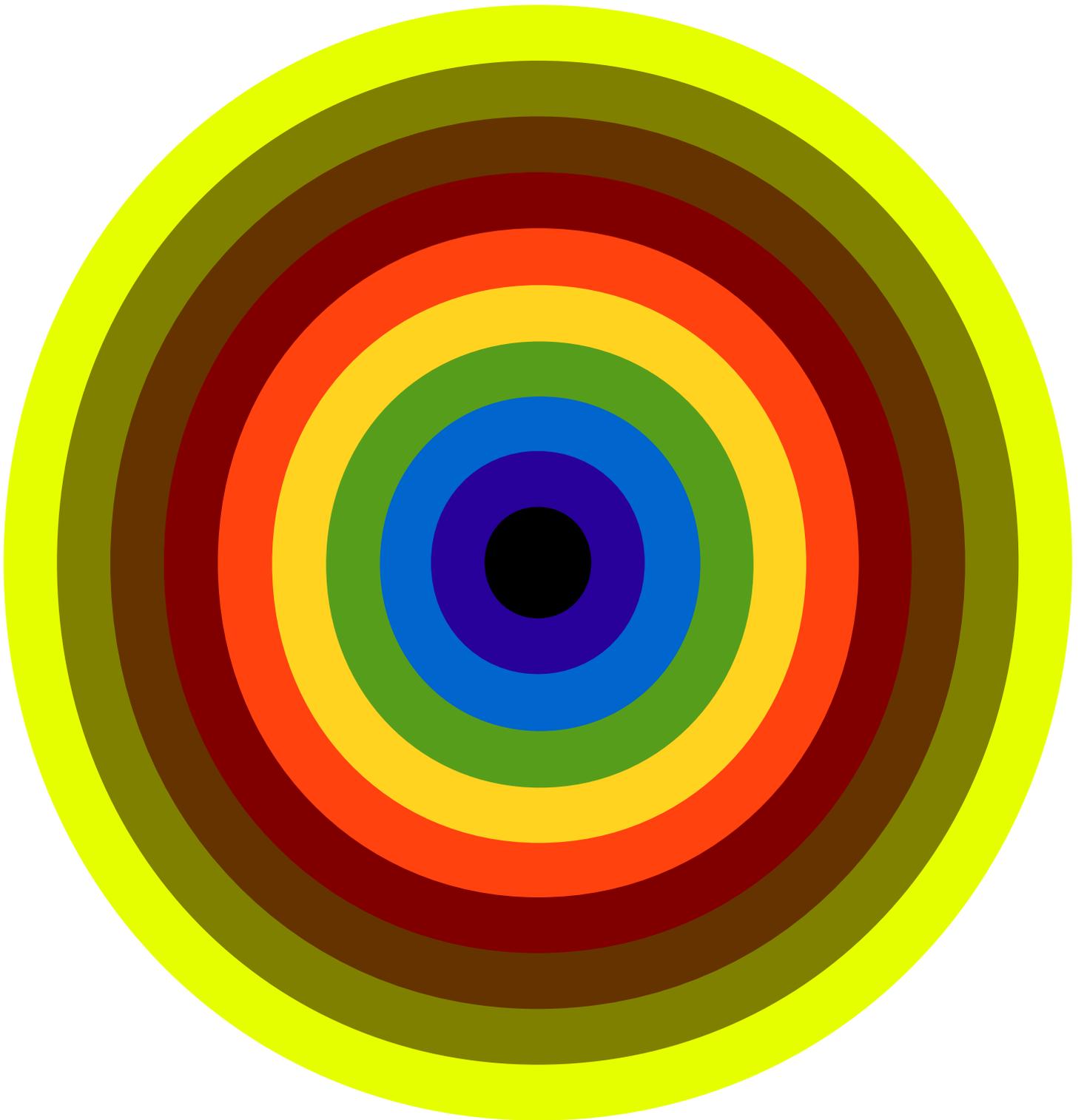
<sup>(1)</sup> Toutefois, le joueur possesseur d'un roi peut, pour troubler ses adversaires, échanger sa carte avec celle du joueur précédent, sans demander un échange au joueur suivant. A la fin du tour le propriétaire du roi récupère son bien. C'est le « coup de Jarnac ».



*Il est su'l bord du trou trou trou de la tant' ur lu re te*



*Il est su'l bord du trou trou trou de la tant' ur lu rou Hou!*



# Le Rondélic ou Rondellig

Voilà un jeu dont l'origine reste bien mystérieuse... quoiqu'il ait des similitudes avec un jeu italien apparu au 17<sup>e</sup> siècle : le Cuccu (en français le Coucou). On peut raisonnablement penser que, comme beaucoup de jeux de cartes (comme l'Aluette,...) mais aussi de jeux de plateau (birinic, billard dit hollandais ou japonais,...), ce jeu a voyagé dans le coffre des marins. Et le fait que, d'après l'ouvrage de François de Beaulieu et Hervé Ronné : *Les jeux des Bretons*, paru aux éditions Ouest-France en 2002, le jeu aurait été pratiqué dans le secteur de Camaret mais aussi dans la région brestoïse, peut appuyer cette hypothèse.

**Description du matériel pour jouer :** un plateau de jeu (que l'on peut facilement réaliser soi-même) comportant 10 cercles concentriques dessinant une sorte de cible horizontale ; un jeu de 54 cartes ; un certain nombre de jetons, au moins égal au nombre de joueurs.

**Les règles du jeu :** Le jeu peut être joué par 4 à 8 joueurs, qui s'installent 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 défait, 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 le trou central 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 le trou remporte tous les jetons misés.