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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

COPA

SPIELREGEL

RULES

RÈGLES

REGLAMENTO

Steffen • Spiele

LES JEUX

Seite

STRATÉGIE

KALA **21**

Jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 10 ans

Durée : 5-30 minutes

MEMO

RONDA **24**

Jeu de mémoire pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans

Durée : 10-20 minutes

HABILETÉ

HOPPER **26**

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

Durée : 10-20 minutes

BLUFF

DA CAPO **27**

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 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 partir de 10 ans
Par Steffen Mühlhäuser et Daniel Krieg

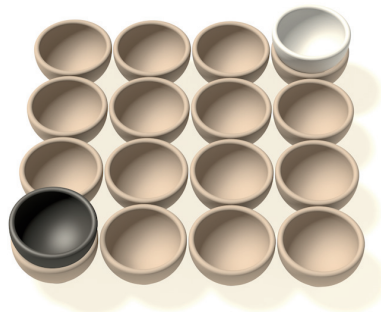
Matériel
16 coupelles neutres (« champ »)
2 coupelles différenciées
56 haricots dans leur boîte

Idée générale du jeu

Les joueurs sèment des haricots dans un champ de 16 coupelles qu'ils remplissent ainsi petit à petit. Le but est de procéder habilement pour récolter le plus souvent possible des coupelles pleines, tout en empêchant son adversaire d'en récolter lui aussi.

Préparation du jeu

Les 16 coupelles du champ sont disposées entre les joueurs comme sur l'illustration ci-contre. Chaque joueur choisit sa coupelle (noire ou blanche) et la place sur une coupelle du champ dans un coin diagonalement opposé à celle de l'adversaire. Chaque joueur forme sa réserve avec 28 haricots. La boîte à haricots est placée entre les joueurs et constitue le grenier. Le premier joueur est tiré au sort.



Constitution du plateau

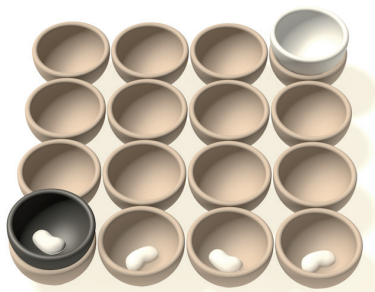
DÉROULEMENT DU JEU

Semailles

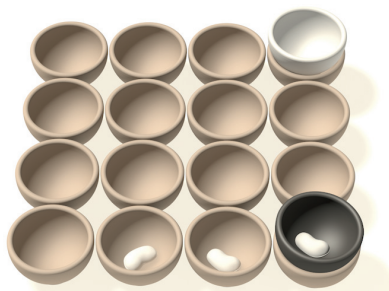
Le premier joueur prélève 4 haricots de sa réserve et les « sème » un par un dans quatre coupelles du champ, horizontalement ou verticalement.

Le premier haricot est toujours placé dans **sa propre** coupelle, les suivants dans les coupelles adjacentes. Un seul angle à 90 ° est autorisé par coup.

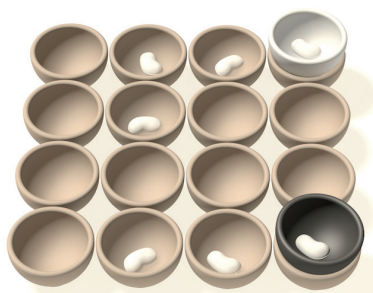
Après avoir semé ses haricots, le joueur pose sa coupelle sur celle du champ où il a déposé son quatrième et dernier haricot, recouvrant ainsi les haricots de cette coupelle. C'est au tour de l'autre joueur : il sème également 4 haricots et déplace ensuite sa coupelle, etc.



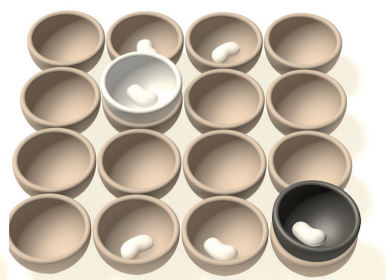
Le joueur ayant le bol noir sème 4 haricots…



… et le déplace.



Le joueur ayant le bol blanc sème 4 haricots…



… et le déplace.

Coupelle adverse

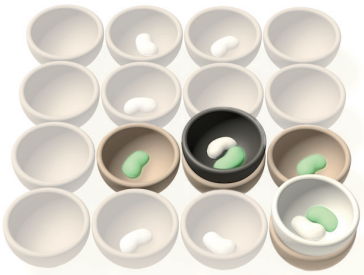
Il est permis de déposer des haricots dans la coupelle de l'adversaire, chaque joueur peut ainsi semer en passant par la coupelle adverse.

(Dans la suite du texte, les 4 haricots semés par le joueur dont c'est le tour de jouer seront marqués en vert sur le schéma).

Il est cependant interdit de poser sa coupelle sur la coupelle adverse. Si un joueur sème son dernier haricot dans la coupelle de l'adversaire, il doit poser sa coupelle sur une coupelle voisine au choix, horizontalement ou verticalement. (Les quatre coupelles du champ sur lesquelles la coupelle blanche peut être posée sont marquées en bleu sur le schéma).

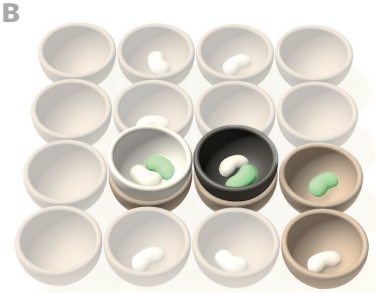
Il est permis à tout moment de regarder sous les deux coupelles blanche et noire.

A



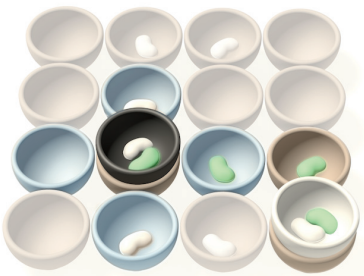
Blanc sème 4 haricots …

B



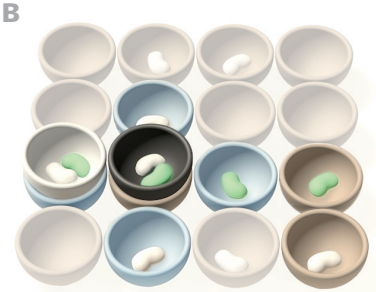
… et déplace sa coupelle.

A



Blanc sème 4 haricots …

B



… et déplace sa coupelle.

Coup supplémentaire

Comme chaque joueur dépose à chaque coup un haricot dans sa propre coupelle, celle-ci se remplit en permanence.

Lorsque la coupelle d'un joueur contient, après avoir été déplacée, au moins 4 haricots, ce joueur rejoue. Il recueille tous les haricots de sa coupelle et les ressème aussi tôt, en commençant comme toujours par sa propre coupelle. Après avoir rejoué, le joueur déplace sa coupelle de nouveau.

Au cours d'un coup supplémentaire, il arrive que 5, ou, plus rarement, 6, haricots soient semés (obligatoire !).

Là aussi, un seul angle à 90 ° est autorisé par coup. Si cette règle empêche le 6e haricot d'être semé, il revient à l'adversaire.

Dans ce cas, le 5e haricot est considéré comme le dernier semé.

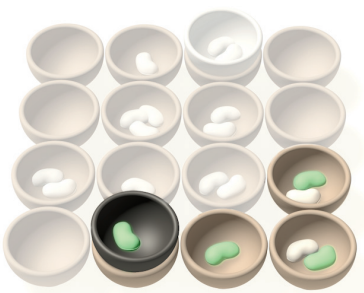
A

NOIR sème 4 haricots …

B

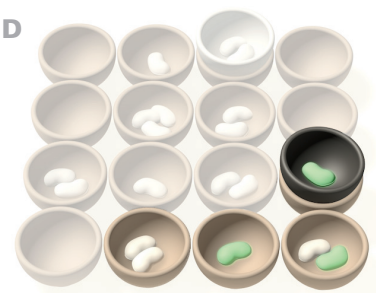
… déplace sa coupelle.

C



… rejoue …

D



… et déplace de nouveau sa coupelle.

Récolte

Récolte

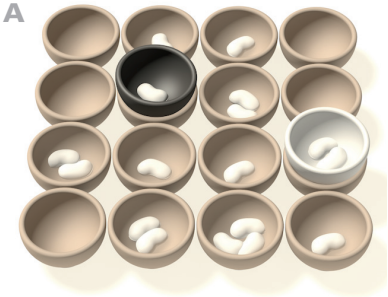
Lorsqu'un joueur sème son dernier haricot dans une coupelle du champ qui en contient déjà au moins 3 (et donc au moins 4 après son passage), il peut vider cette coupelle. **Il dépose un haricot dans le grenier et ajoute les autres à sa réserve, ils constituent son gain**. (La coupelle récoltée est marquée en jaune sur le schéma).

ATTENTION :

Il est permis de **récolter la coupelle adverse**. Après avoir vidé la coupelle adverse, le premier joueur pose comme toujours sa coupelle sur une coupelle voisine.

Conseil : Il est recommandé de vider d'abord la coupelle à récolter et de poser ensuite sa coupelle par-dessus.

A

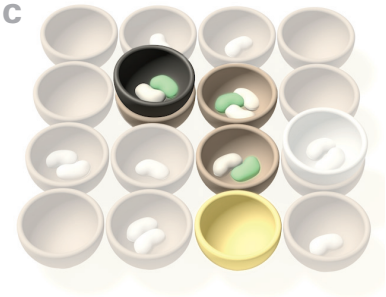


Situation de départ 4 haricots

B

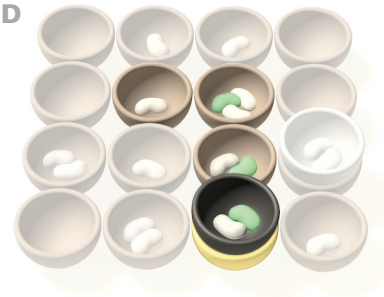
Noir sème …

C



… récolte les haricots …

D



… et déplace sa coupelle qu'il a gagnés

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur ne peut plus jouer un coup du début à la fin parce que sa réserve contient moins de 4 haricots.

Dans ce cas, l'autre joueur a gagné 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.

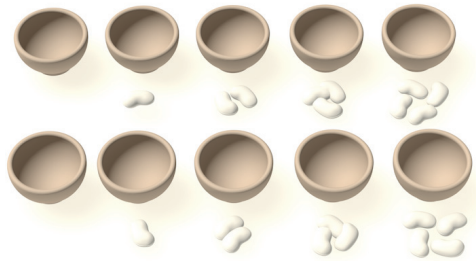
Avant de jouer

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.

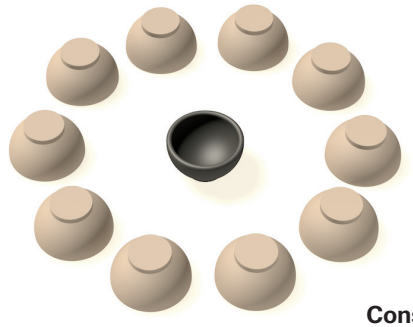
Les bols sont consciencieusement mélangés et disposés en cercle au milieu de la table. Le bol noir est mis au centre de ce cercle, à l'endroit.

Chaque joueur reçoit 10 haricots qu'il dispose devant lui.

Le joueur qui commence est tiré au sort.



Remplir les bols



Constitution du plateau de jeu

Astuce : I 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.

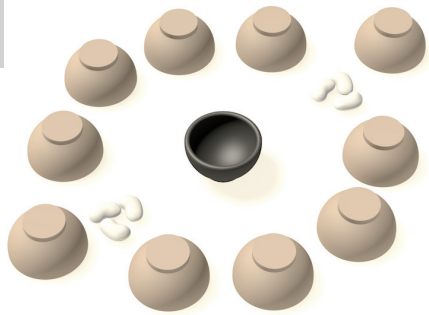
Comment jouer

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.

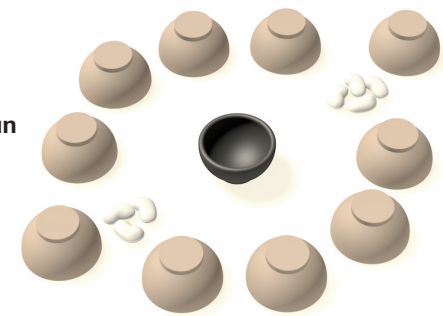
Si un joueur découvre le même nombre de haricots sous les deux bols qu'il soulève, il peut alors ajouter un haricot de son stock au contenu de l'un d'eux. Il peut ensuite rejouer. Il recouvre l'un des deux bols précédemment soulevés.

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.



Un joueur découvre 3 haricots sous chaque bol…

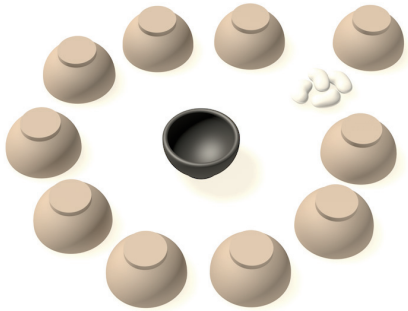


… peut ajouter l'un des siens…

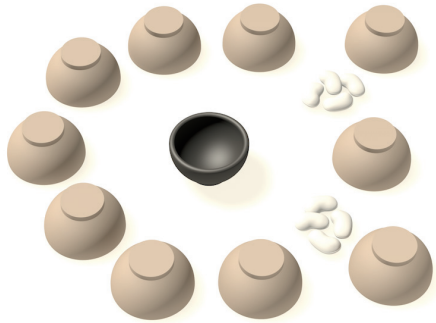
Exemple :

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.

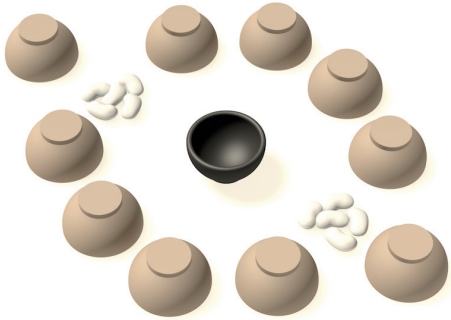
Puis il décide s'il veut rechercher 3 ou 4 haricots. S'il sait où trouver 4 haricots, il remet donc en place le bol en cachant 3 et laisse le bol en contenant 4 ouvert. Il peut alors soulever un nouveau bol sous lequel il pense trouver 4 haricots. S'il ne s'est pas trompé, il peut alors ajouter un haricot de son stock au contenu de l'un des bols, cacher un des deux contenus et jouer avec celui qui reste ouvert, etc.



… 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.

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 (découvre 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.

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.

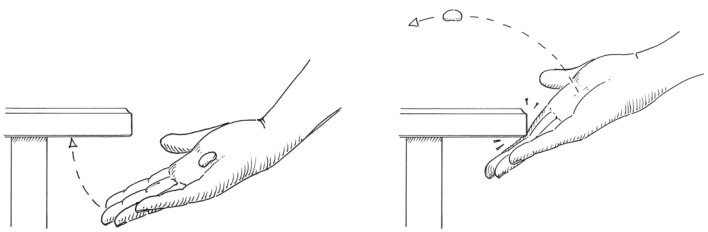
Avant de jouer

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

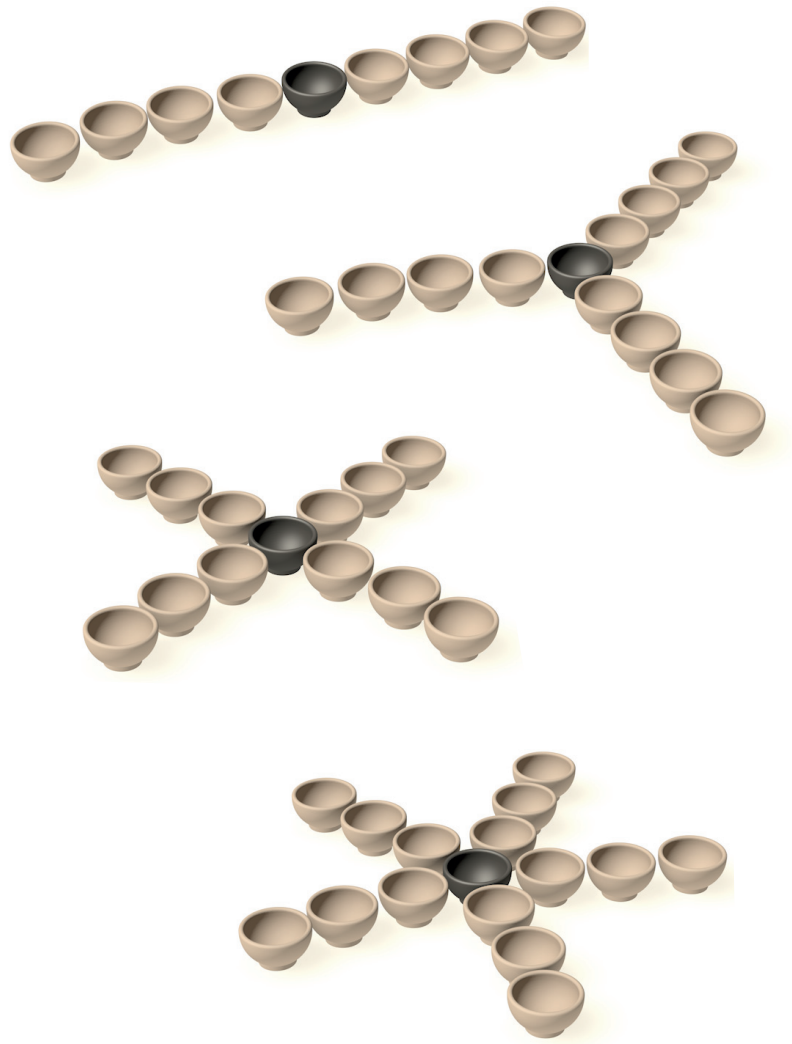
Tous les joueurs jouent simultanément. Chaque joueur décide en secret de mettre entre 1 et 5 haricots dans sa main, sans que les autres joueurs ne puissent voir la manipulation. Il pose ensuite sa main fermée, cachant les haricots, sur la table. Quand tous les joueurs ont mis leur main sur la table, 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.

© 2013 by Steffen-Spiele
© 2013 by Mühlhäuser und Krieg
© 2013 by Fred Horn

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt

Druck und Verarbeitung: Ludofact