

REINER KNIZIA

RONDO



Spielziel Die Spieler legen verschiedenfarbige Steine auf den Feldern des Spielplans ab, um auf diese Weise möglichst viele Siegpunkte zu erzielen. Die auf dem Spielplan abgebildeten farbigen Zahlen geben jeweils die Höhe der zu erzielenden Punkte an. Es können nur mit den farblich passenden Steinen Punkte gesammelt werden. Hat ein Spieler die entsprechende Farbe nicht, kann er auch einen Stein verdeckt ablegen. Hierfür gibt es zwar keine Punkte, jedoch kann somit das nächste lukrative Feld schnell und gewinnbringend erreicht werden. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Punkte erzielt hat.



Spielvorbereitung Das Spielbrett wird mit der blauen Seite nach oben für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler sucht sich einen Siegpunktmarker aus, den er auf das Feld 0 der Zählleiste am Rand des Spielplans stellt. Anschließend nimmt sich jeder Spieler eine Ablagebank. Die Steine kommen in den Beutel und werden gut gemischt. Anschließend zieht jeder Spieler 2 Steine, die er so auf seine Ablagebank stellt, dass nur er ihre Farben sehen kann.

Spielablauf Der „rundeste“ Spieler beginnt das Spiel. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum weiter. **Wer am Zug ist, hat 2 Möglichkeiten:**

A Der aktive Spieler legt **beliebig viele seiner Steine** auf den Spielplan und zieht anschließend 1 Stein aus dem Beutel nach.

oder

B Der Spieler verzichtet auf das Auslegen von Steinen und zieht stattdessen 2 Steine aus dem Beutel.



A Der Spieler legt **beliebig viele Steine** von seiner Ablagebank auf den Spielplan. Anschließend bewegt er seinen Siegpunktmarker entsprechend der damit erzielten Punkte vorwärts und zieht einen neuen Stein aus dem Beutel. Beim Legen der Steine sind folgende Regeln zu befolgen:

- Den ersten Stein, den ein Spieler in seinem Zug legt, muss er auf ein leeres Feld, **unmittelbar angrenzend an ein bereits besetztes Feld** (das Feld in der Mitte gilt auch als besetzt) legen.
- Will der Spieler Steine auf mehrere Felder legen, müssen diese ebenfalls frei sein. Außerdem müssen die Felder eine **aufeinanderfolgende Reihe** bilden. Abzweigungen in 2 Richtungen sind ebenso nicht möglich, wie das gleichzeitige Anlegen an verschiedenen Stellen des Spielplans.

Beispiel: Meike legt zuerst den lila Stein, dann den blauen und zum Schluss den gelben Stein (Bild 1). Sie erhält 2 + 1 + 3 = 6 Punkte. Anschließend nimmt sie sich 1 Stein aus dem Beutel. Matthias verzichtet darauf, in seinem Zug Steine zu legen und zieht 2 Steine aus dem Beutel. Lukas möchte in einem Zug einen roten, einen lila, einen grünen und



RON

Ein durch und durch rundes Spiel von Reiner Knizia für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

einen blauen Stein (wie im Bild 2 und 3 zu sehen) legen. Das ist so nicht möglich, da der blaue Stein (A) bzw. der grüne Stein (B) abzweigen und somit keine durchgehende Kette bilden. Wenn Lukas möchte, könnte er den Stein A auf Position C ablegen. Er entscheidet sich, nur den roten, den lila und den blauen Stein zu legen und hebt sich den grünen Stein für später auf. Er erhält $2 + 1 + 4 = 7$ Punkte. Anschließend zieht er 1 Stein aus dem Beutel.

Auf jedem Feld gibt es 2 Möglichkeiten Steine zu legen:

- Der Spieler kann **beliebig viele gleichfarbige** seiner Steine offen mit der Farbe nach oben auf das Feld legen (bzw. stapeln). Die Farben all' dieser Steine müssen mit der Farbe des Feldes übereinstimmen, auf dem sie abgelegt werden. Für jeden so gelegten Stein erhält der Spieler jeweils die auf dem Feld angegebene Punktezahl.
- Der Spieler kann **einen** seiner Steine **verdeckt** mit der Farbe nach unten auf das Feld legen. Dafür erhält er **keine Punkte**. Es ermöglicht ihm aber das nächste Feld mit Steinen zu belegen. So bringt der verdeckte Stein zwar keine Punkte, kann aber als „Brücke“ (zu einem Feld mit höherer Punktezahl oder der passenden Farbe) genutzt werden.

Beispiel: Meike legt keinen Stein und zieht 2 Steine nach. Nun schlägt Matthias' große Stunde (Bild 4). Da er keinen gelben Stein hat, legt er einen roten Stein verdeckt auf das gelbe 1er-Feld (A) und anschließend 3 grüne Steine auf das grüne 5er-Feld (B). Er erhält $3 \times 5 = 15$ Punkte. Für den verdeckten Stein erhält er keine Punkte. Anschließend zieht er wieder 1 Stein nach.



Bild 4

ANDO

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 120 Steine
(je 24 in 5 Farben)
- 4 Ablagebänke
- 4 Siegpunktmarker
- 1 Leinenbeutel

B Wenn ein Spieler auf das Auslegen von Steinen verzichtet, darf er stattdessen 2 Steine ziehen. Ein Spieler darf allerdings **nie mehr als 5 Steine** besitzen. Sollte ein Spieler bereits 4 Steine auf seiner Ablagebank haben, darf er nur 1 neuen Stein nachziehen. Wer 5 Steine auf seiner Ablagebank hat, **muss** in seinem nächsten Zug mindestens einen Stein legen.

Spielende Das Spiel endet, wenn:

- das letzte graue Feld mit einem Stein belegt wurde, oder
- wenn ein Spieler nicht mehr genügend Steine nachziehen kann.

Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten verbliebenen Steinen auf seiner Ablagebank. Sollte auch da ein Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Gewinner.

Alternativer Spielplan Es gibt auf der Rückseite einen alternativen Spielplan (mit rotem Hintergrund) mit einer anderen Zahlenverteilung. Auf diesem Spielplan werden insgesamt mehr Punkte vergeben. So können Sie mit dem Spielplan Ihrer Wahl spielen. Einmal mit etwas knapperer Punktausbeute und einmal, wenn es etwas mehr Punkte sein dürfen...



But du jeu Les joueurs posent des pièces de différentes couleurs sur les cases du plateau de jeu afin de gagner le plus de points possibles. Les chiffres marqués en couleur sur le plateau indiquent le nombre de points que peuvent rapporter les pièces sur les cases correspondantes. Seules les pièces de la bonne couleur permettent d'obtenir des points. Si un joueur n'a pas de pièce de la bonne couleur, il peut poser une pièce face cachée. Les pièces face cachée ne rapportent pas de points, mais peuvent permettre d'atteindre rapidement des cases lucratives. C'est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie qui gagne.



Préparatifs Placez le plateau de jeu au centre de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème, le côté bleu au-dessus. Chaque joueur choisit un marqueur de points, qu'il pose sur la case 0 de la bande de comptage au bord du plateau de jeu. Chaque joueur prend ensuite un chevalet. Mettez les pièces dans le sac et mélangez-les bien. Chaque joueur pioche 2 pièces, qu'il pose sur son chevalet de telle sorte qu'il soit le seul à voir leur couleur.

Déroulement de la partie C'est le joueur le plus « rond » qui commence. On joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour a 2 possibilités :

A Le joueur pose **autant de ses pièces qu'il le souhaite** sur le plateau de jeu, puis pioche 1 pièce dans le sac.

ou

B Le joueur renonce à poser des pièces. À la place, il pioche 2 pièces dans le sac.



A Le joueur dont c'est le tour pose **autant de pièces qu'il le souhaite** de son chevalet sur le plateau de jeu. Il avance ensuite son marqueur de points en fonction du nombre de points ainsi obtenus et pioche une nouvelle pièce dans le sac. On doit respecter les règles suivantes lorsqu'on pose des pièces :

- La première pièce qu'un joueur pose lors de son tour doit être placée sur une case vide **avoisinant directement une case déjà occupée** (la case du centre est considérée comme occupée).
- Si le joueur veut placer des pièces sur plusieurs cases, celles-ci doivent également être vides. Les cases doivent en outre former une **rangée continue**. Il n'est donc pas possible de former des bifurcations partant dans 2 directions différentes, ni de poser en même temps des pièces à différents endroits du plateau de jeu.

Exemple : Marie pose d'abord la pièce mauve, puis la bleue et enfin la jaune (Illustration 1). Elle reçoit $2 + 1 + 3 = 6$ points. Elle prend ensuite 1 pièce dans le sac. C'est le tour de Matthias, qui renonce à poser des pièces et préfère piocher 2 pièces dans le sac. Lucas voudrait poser une pièce rouge, une mauve, une verte et une bleue (Illustrations 2



RON

*Un jeu tout
rond de
Reiner Knizia
pour 2 à 4
joueurs à partir
de 8 ans*

ANDO

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 120 pièces
(24 de chaque couleur)
- 4 chevalets
- 4 marqueurs de points
- 1 sac en toile

et 3). Mais ce n'est pas possible, car la pièce bleue (A) et la pièce verte (B) ne partent pas dans la même direction et ne forment pas de chaîne continue. Si Lucas le voulait, il pourrait poser la pièce A sur la case C. Il décide cependant de ne poser que les pièces rouge, mauve et bleue et garde la pièce verte pour plus tard. Il reçoit $2 + 1 + 4 = 7$ points. Il pioche ensuite 1 pièce dans le sac.

Sur chaque case, il y a 2 manières possibles de poser des pièces :

- Le joueur peut poser (ou empiler) sur la case **autant de pièces de la même couleur qu'il le souhaite**, face visible (le côté coloré au-dessus). La couleur de toutes ces pièces doit correspondre à la couleur de la case sur laquelle elles sont posées. Pour chacune des pièces posées, le joueur reçoit le nombre de points indiqué sur la case.
- Le joueur peut poser sur la case **l'une de ses pièces, face cachée** (le côté coloré en dessous). Il ne reçoit **pas de point** pour cette action. Mais cela lui permet de poser des pièces sur la case suivante. La pièce posée face cachée ne rapporte donc pas de point, mais peut être utilisée comme « pont » vers une case de la couleur recherchée ou rapportant davantage de points.

Exemple : Marie ne pose aucune pièce, mais pioche 2 pièces. C'est le tour de Matthias. Comme il n'a pas de pièce jaune, il pose une pièce rouge face cachée sur la case jaune 1 (A), puis trois pièces vertes sur la case verte 5 (B). Il reçoit $3 \times 5 = 15$ points. Il ne reçoit pas de point pour la pièce posée face cachée. Il pioche ensuite 1 pièce dans le sac.

- **B** Si un joueur renonce à poser des pièces sur le plateau, il peut piocher 2 pièces. Toutefois, un joueur ne doit jamais posséder plus de 5 pièces. Un joueur qui a déjà 4 pièces sur son chevalet ne peut piocher qu'1 nouvelle pièce. Si un joueur a 5 pièces sur son chevalet, il est **obligé** de poser au moins une pièce lors de son tour suivant.

Fin de la partie La partie se termine :

- lorsqu'une pièce vient d'être posée sur la dernière des cases grises, ou
- lorsqu'un joueur ne peut plus piocher suffisamment de pièces.

On termine le tour, pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus de pièces sur son chevalet qui remporte la partie.

Plateau de jeu alternatif Au verso du plateau de jeu se trouve un plateau alternatif (à fond rouge) avec une répartition des points différente. Sur ce plateau-là, le total des points est supérieur. Vous pouvez jouer avec le plateau de votre choix. Vous pouvez opter tantôt pour celui qui fait obtenir un nombre de points plus restreint, tantôt pour celui qui peut permettre à votre score d'être un peu plus élevé...



L'obiettivo I giocatori depongono delle pedine di colori diversi sulle caselle del tabellone, per ottenere in tal modo più punti premio possibili. I numeri a colore riportati sul tabellone indicano l'ammontare dei punti raggiungibili. Si possono raccogliere i punti soltanto con le pedine del colore corrispondente. Se un giocatore non ha il rispettivo colore, può anche deporre un'altra pedina in modo coperto. Con essa certamente non vince nessun punto, ma potrà comunque raggiungere velocemente la prossima casella lucrativa. Vince chi alla fine avrà raggiunto il maggior punteggio.



Preparativi Ponete il tabellone col lato blu in alto al centro del tavolo, in modo ben raggiungibile per tutti. Ogni giocatore sceglie un segna - punteggio e lo pone sulla casella 0 della scala dei punteggi al bordo del tabellone. Poi ciascuno si prende un portapedine. Mettete le pedine nel sacchetto e mischiatele bene. Infine ciascuno pesca 2 pedine dal sacchetto e le pone sul suo portapedine in modo che soltanto lui può vederne il colore.

Svolgimento del gioco Inizia il giocatore più "rotondo". Poi il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore che è di turno ha 2 possibilità:

- A** Il giocatore in azione depone **un numero qualunque delle sue pedine** sul tabellone, dopo di che pesca 1 pedina dal sacchetto.
- B** Il giocatore rifiuta di deporre le pedine e pesca invece 2 pedine dal sacchetto.



A Il giocatore prende **un numero qualunque di pedine** dal suo portapedine e le pone sul tabellone. Poi, secondo i punti raggiunti, muove il suo segna - punteggio in avanti e pesca una nuova pedina dal sacchetto. Per deporre le pedine bisogna rispettare le regole seguenti:

- La prima pedina che un giocatore depone nella sua mossa deve essere posta su una casella libera che sia **immediatamente adiacente a una casella già occupata** (la casella al centro è altrettanto considerata occupata).
- Se il giocatore vuole deporre delle pedine su più caselle, queste devono essere libere. Inoltre le caselle devono comporre una **linea continua**. È vietato sia creare delle diramazioni in 2 direzioni, sia porre le pedine allo stesso tempo in posti diversi del tabellone.

Esempio: Michela depone prima la pedina viola, poi quella blu e infine la pedina gialla e ottiene $2 + 1 + 3 = 6$ punti. Poi pesca 1 pedina dal sacchetto. Mattia, al suo turno, rifiuta di deporre delle pedine e pesca 2 pedine dal sacchetto. Luca vuole, in una sola mossa, deporre una pedina rossa, una viola, una verde e una blu (come mostrato



RON

Un gioco del tutto rotondo di Reiner Knizia per 2-4 giocatori da 8 anni in poi

nell'immagine). Ciò però non è possibile, perché la pedina blu (A) e la pedina verde (B) creano delle diramazioni e non una catena continua. Se Luca vuole, può porre la pedina A sulla posizione C. Lui decide di deporre soltanto la pedina rossa, quella viola e quella blu, e conserva la pedina verde per un'altra mossa, ottenendo dunque $2 + 1 + 4 = 7$ punti. Infine prende 1 pedina dal sacchetto.

Su ogni casella vi sono 2 possibilità per porre le pedine:

- Il giocatore può deporre (ovvero impilare) **un numero qualsiasi** delle sue pedine **dello stesso colore** su una sola casella, in modo visibile e dunque col colore in alto. Il colore di tutte queste pedine deve corrispondere al colore della casella che occupano. Per ogni pedina così deposta, il giocatore ottiene il punteggio riportato sulla casella.
- Il giocatore può deporre una sua pedina in modo coperto, cioè col colore in basso, sulla casella. Non consegue nessun punto, ma gli permette di occupare la prossima casella con altre pedine. In tal modo la pedina coperta, anche se non consegue nessun punto, può essere utilizzata come "ponte" (verso una casella con un punteggio più alto o del colore adatto).

Esempio: Michela non depone nessuna pedina e pesca 2 pedine. Ora è il turno di Mattia. Siccome non ha nessuna pedina gialla, lui pone una pedina rossa coperta sulla casella gialla con l'1 (A) e poi 3 pedine verdi sulla casella verde col 5 (B), ottenendo così $3 \times 5 = 15$ punti. Per la pedina coperta non ottiene nessun punto. Poi pesca nuovamente 1 pedina dal sacchetto.



immagine 4

ANDO

Materiale

- 1 tabellone
- 120 pedine
(sempre 24 in 5 colori)
- 4 portapedine
- 4 segna-punteggio
- 1 sacchetto in lino

B Se un giocatore rifiuta di deporre delle pedine, può invece pescare 2 pedine dal sacchetto. Un giocatore però non può mai possedere più di 5 pedine. Se un giocatore dovesse avere già 4 pedine sul suo portapedine, può pescare soltanto 1 pedina nuova. Chi invece ha 5 pedine sul suo portapedine, nella prossima mossa deve prima deporre almeno una pedina.

Fine del gioco Il gioco termina appena

- l'ultima casella grigia è occupata da una pedina, oppure
- un giocatore non può più pescare le pedine sufficienti dal sacchetto.

Il giro attuale va comunque giocato fino alla fine, in modo che tutti abbiano effettuato lo stesso numero di mosse. Il giocatore col maggior punteggio vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore con più pedine rimaste sul proprio portapedine.

Tabellone alternativo Sul retro c'è un tabellone alternativo (col fondo rosso) con un'altra ripartizione dei punti. Su questo tabellone si totalizzano più punti. Potete dunque scegliere con quale tabellone giocare. Una volta con un punteggio più basso e un'altra volta con uno più alto ...



Der große Spielehit aus den USA!

Spiel
des Jahres
2011

Einfach
begonnen –
schnell
gewonnen!



Jetzt auch in der
spannenden
Würfelvariante!

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Spielautor: Reiner Knizia
Illustration: Eckhard Freytag
Redaktion: Thorsten Gimmler

