

Ronda

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Atteindre 41 points en premier grâce aux captures de cartes, aux majorités de couleur et aux bonus de paires.

MISE EN PLACE

- Retirer les 8, 9 et 10 pour créer un jeu de 40 cartes.
- Distribuer 4 cartes à chaque joueur et 4 face visible sur le tableau.
- Retirer les Rois éventuellement présents dans la disposition initiale.

SCORE

- Le plus de cartes = 6 points, majorité de carreaux = 7 points, chaque balayage = 1 point.
- Les bonus de paires Ronda varient selon le rang de la carte.

Conseil: Suivez les carreaux et capturez-les chaque fois que vous le pouvez pour le précieux bonus de couleur de 7 points.

À VOTRE TOUR

- Jouer une carte pour capturer les cartes de même valeur sur le tableau.
- Déclarer Ronda pour des points bonus si vous détenez une paire.
- Poser une carte sur le tableau si aucune capture n'est possible.

Ronda est un jeu de cartes traditionnel d'Afrique du Nord, particulièrement populaire au Maroc. Il consiste à capturer des cartes d'un tableau central en jouant des cartes de valeur identique depuis sa main. Il mêle des éléments des jeux de pêche à un système de bonus original pour les paires en main.

Objectif

L'objectif est de capturer des cartes du tableau en jouant des cartes de valeur identique depuis sa main. Marquez des points en accumulant le plus grand nombre de cartes, en détenant la majorité d'une couleur donnée, et en déclarant des paires identiques.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes dont on retire les 8, 9 et 10, ce qui laisse 40 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 4 cartes à chaque joueur et placer 4 cartes face visible sur la table. Si des Rois apparaissent dans la disposition initiale, ils sont généralement retirés et redistribués.

Déroulement du jeu

1. **Capture** : À votre tour, jouez depuis votre main une carte de même valeur qu'une ou plusieurs cartes du tableau. Vous capturez toutes les cartes correspondantes avec votre carte jouée.
2. **Déclaration de Ronda** : Si vous détenez deux cartes de même valeur en main, vous pouvez déclarer « Ronda » avant de jouer. Cela rapporte des points bonus selon le rang de la paire.
3. **Pas de capture** : Si vous ne pouvez pas capturer, vous devez poser une carte de votre main face visible sur le tableau.
4. **Mesa (balayage)** : Si vous capturez toutes les cartes du tableau en un seul coup, c'est une « Mesa » et vous gagnez des points bonus.
5. **Redistribution** : Lorsque tous les joueurs ont joué leurs 4 cartes, distribuer 4 nouvelles cartes à chaque joueur (sans en ajouter sur le tableau). Continuez jusqu'à épuisement du talon.

Décompte des points

- Le plus grand nombre de cartes capturées = 6 points.
- Le plus grand nombre de cartes de la couleur Oros (carreaux) = 7 points.
- Chaque Mesa (balayage) = 1 point.
- Les bonus Ronda varient selon le rang de la carte, les rangs plus élevés rapportant davantage de points.
- La partie se joue généralement jusqu'à 41 points sur plusieurs manches.

Variantes

- **Tringla** : Un brelan (trois cartes de même valeur en main) peut être déclaré pour des points bonus encore plus élevés.
- **Ronda en partenariats** : Dans la version à 4 joueurs, les joueurs forment deux partenariats et cumulent leurs cartes capturées.

Conseils et stratégies

- Déclarez Ronda dès que possible pour sécuriser les points bonus avant d'être contraint de jouer ces cartes.
- Essayez de vider le tableau pour gagner des bonus Mesa, et faites attention à ne pas laisser des cartes que vos adversaires pourraient balayer.
- Priorisez la capture des cartes de carreaux (Oros), car ce bonus de couleur rapporte le plus de points.

Conseils et stratégie

Déclarez toujours vos paires Ronda rapidement pour les points bonus. Concentrez-vous sur la capture des carreaux pour le bonus de 7 points, et tentez de balayer le tableau pour les points Mesa.

Gérer ce que vous laissez sur le tableau est tout aussi important que ce que vous capturez. Laisser une seule carte facilite le balayage pour le joueur suivant ; essayez donc de laisser des combinaisons difficiles à capturer.