

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 (Saône-et-Loire), 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



Variante

4D

De cartes ou de dés, de nombreux jeux proposent de réaliser des combinaisons. Le hasard y tient souvent une place importante, forçant les joueurs à adopter des stratégies probabilistes. Mais pas cette fois : dans 4D, les dés ne sont pas jetés !



Comme son nom l'indique, 4D se pratique avec quatre dés (à six faces). Ajoutons pour faire bonne mesure deux joueurs et une feuille de score. On vérifiera que les dés sont bien strictement identiques car, contre toute attente, il y a parfois des surprises. Le but des joueurs sera de cumuler des points en réalisant des combinaisons classiques (paires, brelans, suites...), mais les dés ne seront lancés qu'une fois, pour donner leur valeur initiale.

Début de partie

Les joueurs déterminent un score à atteindre (100 points par exemple) puis lancent les quatre dés et les regroupent en un carré. Le premier joueur tourne ce carré de façon à présenter trois dés à son adversaire. L'adversaire ne pourra modifier la valeur du dé dont il est le plus éloigné.

Chaque tour de jeu est ensuite constitué de trois phases : modifier la valeur des dés, marquer des points, tourner le carré.

Les mouvements

A chaque tour un joueur va modifier la valeur d'un ou plusieurs dés afin de former une combinaison sur la face supérieure du carré. Pour cela il fait tourner le ou les dés choisis d'un quart de tour, vers l'extérieur du carré.

Il y a six coups possibles par tour :

- tourner le dé le plus proche vers la gauche ;
- tourner le dé le plus proche vers la droite ;
- tourner le dé de gauche (vers la gauche) ;
- tourner le dé de droite (vers la droite) ;
- tourner les deux dés de gauche (vers la gauche) ;
- tourner les deux dés de droite (vers la droite).

illustration : Sud n'a pas accès au dé 2, il peut faire tomber le 3, le 4 ou le 5.



Les combinaisons et les points

Les combinaisons valides sont :

- la paire, deux dés identiques ;
- le brelan, trois dés identiques ;
- la double paire, deux paires différentes ;
- le carré, quatre dés identiques ;
- le trio, trois dés de valeurs consécutives ;
- la suite, quatre dés de valeurs consécutives.

Le tableau suivant donne le score marqué par le joueur réalisant une combinaison :

Combinaison	Score
Paire	3 + valeur de la paire
Trio	5 + valeur du dé max du trio
Brelan	6 + valeur du brelan
Double paire	7 + valeur de la paire supérieure
Carré	8 + valeur du carré
Suite	10 + valeur du dé max de la suite

Exemples :

14 Paire de un
31 = 3+1 points

46 Trio à six
15 = 5+6 points

44 Brelan de quatre
14 = 6+4 points

14 Double paire
14 = 7+4 points

55 Carré de cinq
55 = 8+5 points

46 Suite à six
53 = 10+6 points

Lorsqu'un joueur réalise à la fois une paire et un trio, il déclare le trio. Les joueurs pourront avant la partie décider que les paires ne rapportent pas de points.

La rotation

Chaque joueur marque obligatoirement la fin de son coup en tournant le carré des quatre dés, afin de rendre l'un des dés inaccessible à son adversaire.

Pour aller plus loin

Si les choix vous semblent trop limités, ajoutez à côté du carré un cinquième dé, en permanence accessible et que chacun devra à chaque tour modifier. Adaptez la grille des combinaisons et des scores à votre convenance et soyez le premier à réussir une quinte !