

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





DE GERARD PIERSON

Joueurs: 2 • Age: 12-99 • Durée: 20 minutes



Objectif et fin de partie

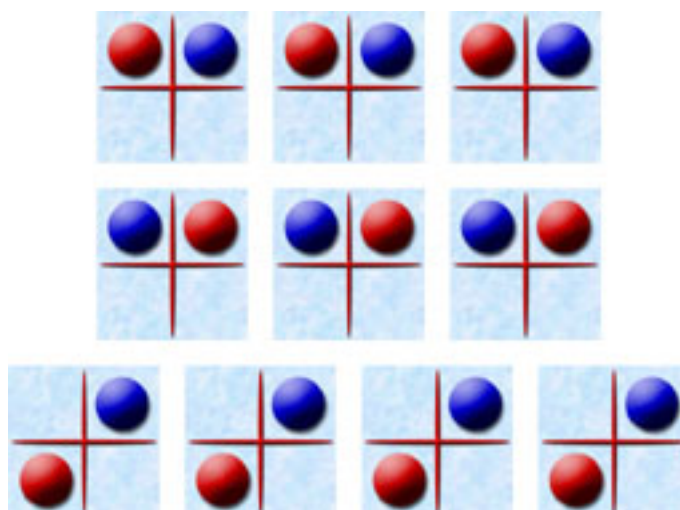
L'objectif de 4EYES est d'être le premier à former un carré imaginaire avec quatre pions de sa couleur (fig. 1, 2,3). La partie est terminée dès qu'un joueur a réussi à atteindre cet objectif.

Mécanismes

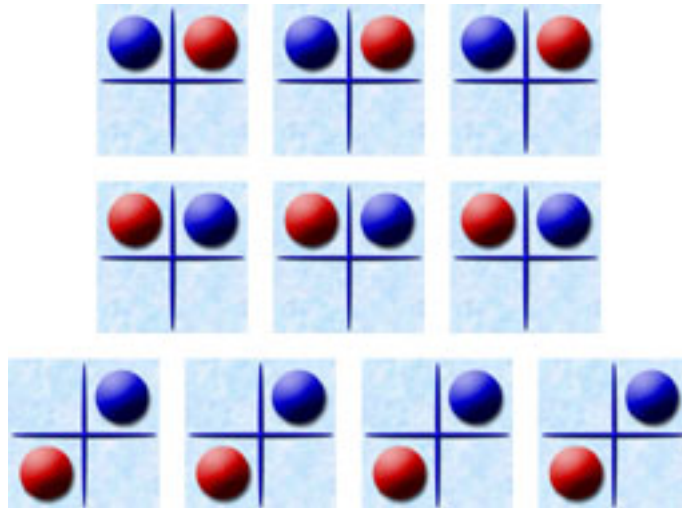
Première phase

Un des joueurs obtient les dix tuiles avec une croix rouge au milieu, l'autre les dix tuiles avec une croix bleue au milieu.

Joueur 1 (pions rouges):



Joueur 2 (pions bleus):



Chaque tuile représente quatre cases, dont une case occupée par un pion rouge, une case occupée par un pion bleu et deux cases libres.

Le joueur avec les tuiles rouges joue avec les pions rouges, le joueur avec les tuiles bleues joue avec les pions bleus.

Le joueur avec les tuiles rouges commence.

Pendant les deux phases du jeu, chaque joueur ne peut poser, déplacer ou tourner que ses propres tuiles.

A tour de rôle, chaque joueur pose une de ses tuiles sur une case libre du tablier.

Pendant la première phase, une tuile ne peut être déplacée ou tournée.

Si un joueur réussit à atteindre l'objectif pendant cette première phase, la partie est terminée.

Deuxième phase

Si aucun des joueurs n'a réussi à atteindre l'objectif après la pose de toutes les tuiles, une deuxième phase commence.

A tour de rôle, chaque joueur peut, soit déplacer une de ses propres tuiles horizontalement, verticalement ou diagonalement d'une case sans la tourner (la case en question doit être libre), soit tourner une de ses propres tuiles d'un quart de tour vers la gauche ou la droite (fig. 4, 5, 6).

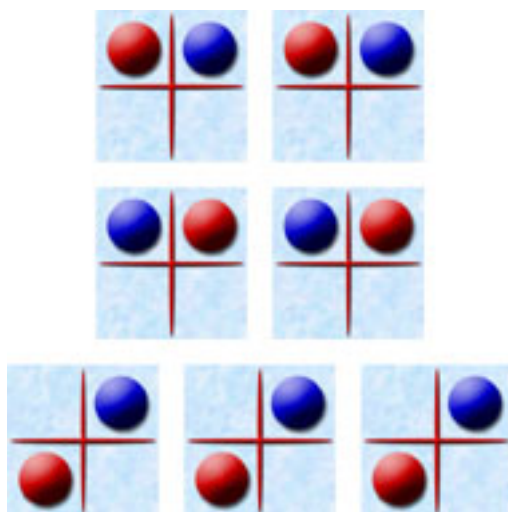
Remarque

Un joueur ne peut poser, déplacer ou tourner une tuile avec laquelle il formerait en même temps un carré composé de quatre pions de sa couleur et un carré composé de quatre pions de la couleur de l'adversaire.

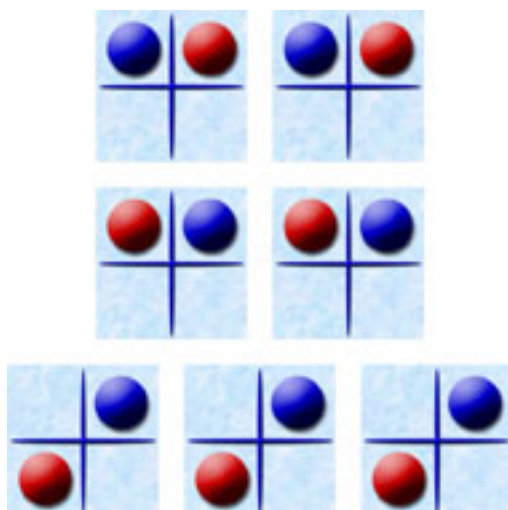
VERSION POUR DEBUTANTS

Les joueurs peuvent convenir de jouer à la version pour débutants sur le petit tablier. Dans ce cas, chaque joueur ne reçoit que sept tuiles.

Joueur 1 (pions rouges):



Joueur 2 (pions bleus):



Merci à François Haffner (JEUXSOC) pour avoir contribué à l'amélioration des règles du jeu par ses remarques et conseils.

1



4EYES

2



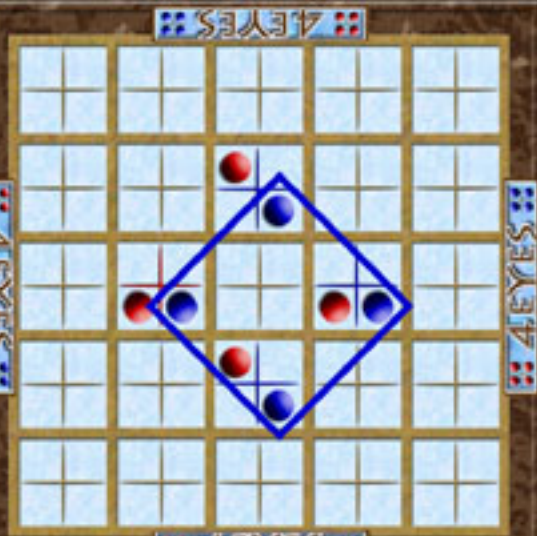
4EYES

3



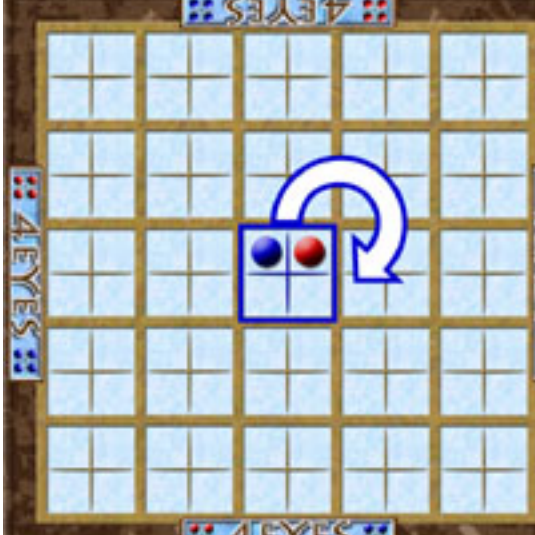
4EYES

4



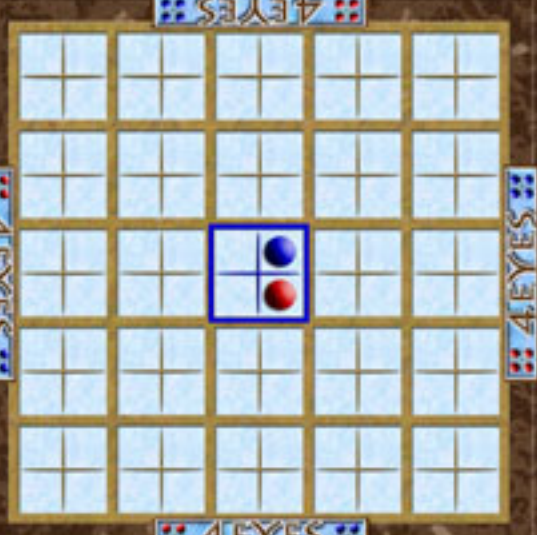
4EYES

5



4EYES

6



4EYES

YES

4EYES

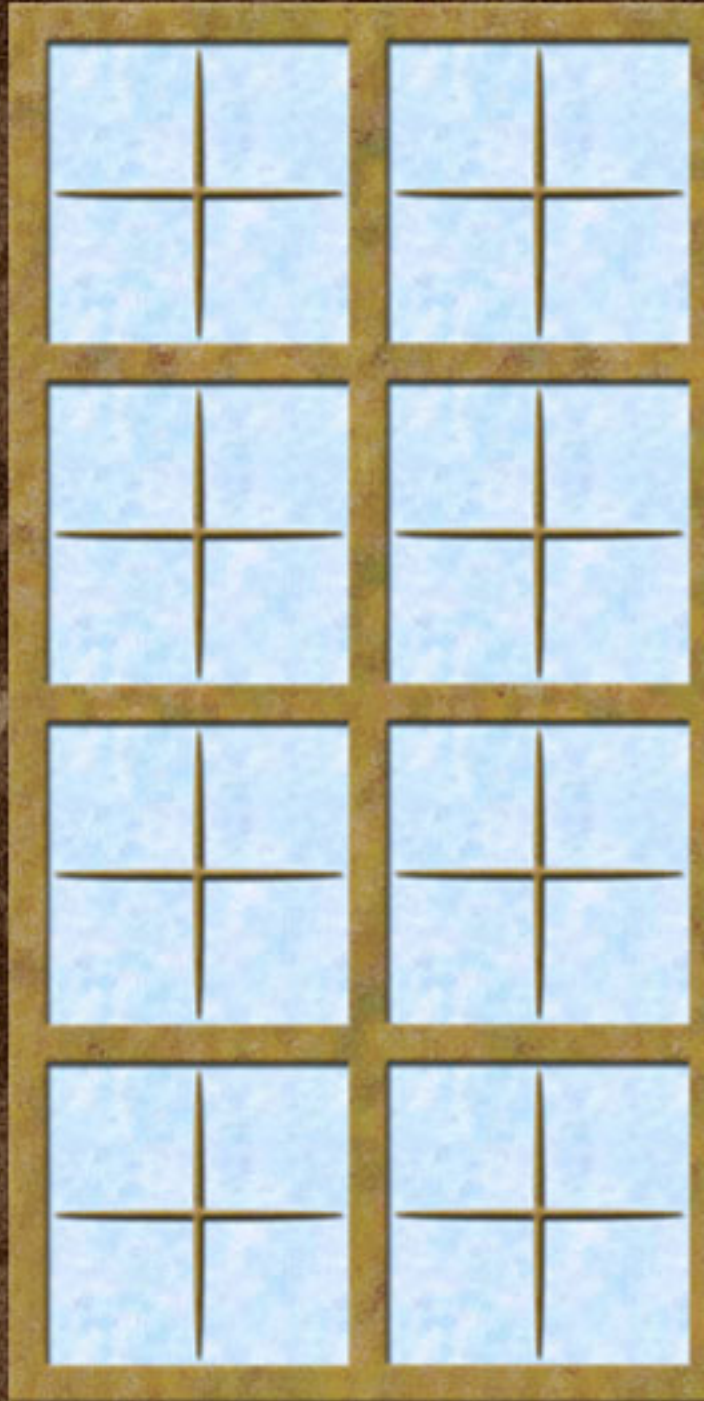
4E

YES

YES

YES

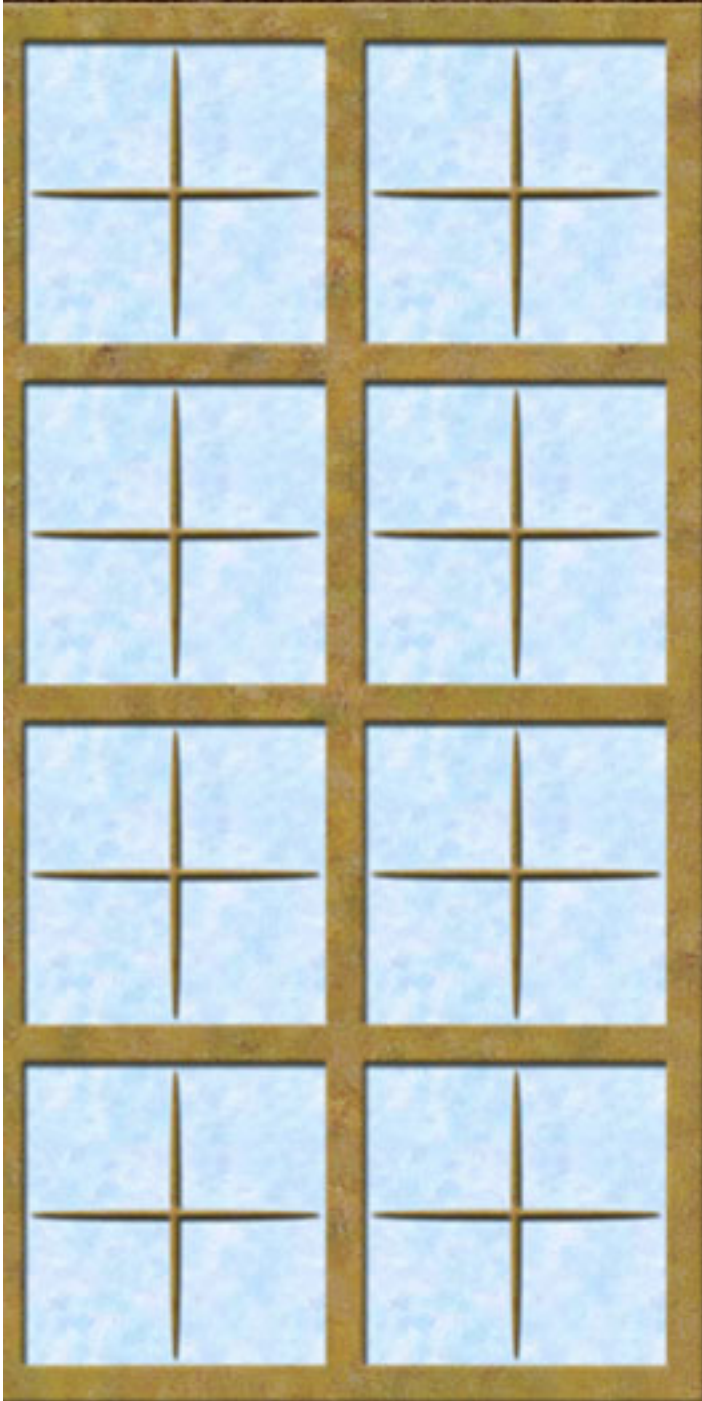
YES



4EYES

4E

YES



YES

YES

