

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)

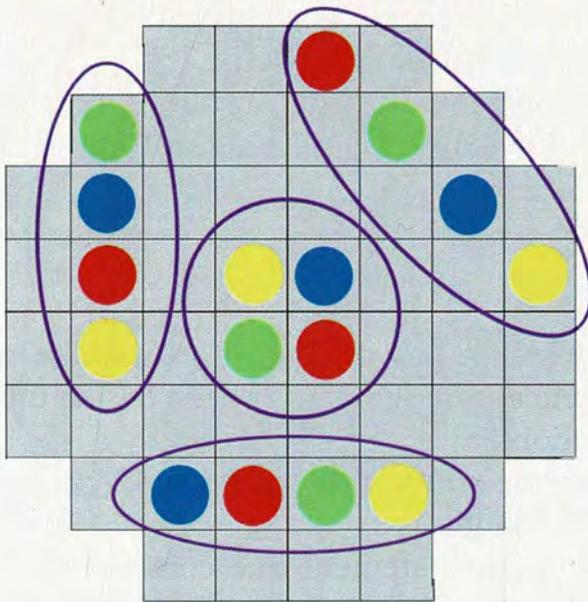


# 4 par 4



Pour 2, 3 ou 4 joueurs. A partir de 7 ans. Durée d'une partie : 15 à 30 mn environ.

**4 par 4** est un jeu de logique et de stratégie qui mélange habilement réflexion, observation et anticipation. Accessible par toute la famille, **4 par 4** a ce petit plus génial de pouvoir se jouer en deux manches complémentaires, mais pas que...



## Contenu de la boîte ;

1 plateau de jeu composé de 52 cases et de 4 zones de scores, 48 palets en bois teinté gris colorés sur une face (12 rouges, 12 bleus, 12 verts, 12 jaunes), 4 marqueurs de score.

## But du jeu :

Il faut réaliser le plus grand nombre de combinaisons de 4 palets de 4 couleurs différentes en ligne, en colonne, en diagonale ou en carré en utilisant les palets posés sur l'ensemble du plateau par la communauté de joueurs.

A vous d'empêcher le ou les autres joueurs de réaliser des combinaisons gagnantes tout en cherchant à marquer des points en utilisant leurs erreurs, votre esprit tactique et logique ainsi que votre sens de l'observation.

## **Préparation du jeu :**

Chaque joueur prend le même nombre de palets de chaque couleur qu'il dispose devant lui et un marqueur de score. La répartition des palets se fait de la façon suivante :

- Pour 2 joueurs : 6 palets de chaque couleur soit 24 palets chacun
- Pour 3 joueurs : 4 palets de chaque couleur soit 16 palets chacun
- Pour 4 joueurs : 3 palets de chaque couleur soit 12 palets chacun

## **Vous pouvez choisir de jouer de deux façons différentes :**

1. En jeu de stratégie et de réflexion avec tous les palets de chaque joueur posés face colorée visible tournée vers le haut, visibles de tous les joueurs.
2. En jeu de hasard et d'observation avec tous les palets de chaque joueur face colorée cachée retournée sur la table puis remélangés sinon ce serait trop facile.

## **Règles du jeu :**

- La première manche se déroule selon l'ordre de jeu défini par l'ensemble des joueurs (le plus jeune ou le plus âgé commence, rotation dans le sens des aiguilles d'une montre ou le contraire, selon votre choix).
- Chaque joueur pose à tour de rôle un palet de son jeu sur une des 52 cases du plateau, selon son choix, face colorée vers le haut.
- Dès qu'un joueur en posant un palet crée immédiatement une combinaison en ligne, colonne, diagonale ou carré de 4 couleurs différentes en utilisant 3 autres palets posés sur le plateau de jeu par la communauté de joueurs, il marque un point et retourne les 4 palets la face colorée cachée sur le plateau de jeu.



- S'il n'existe plus qu'un seul joueur en lice, il dispose ses palets un par un sur le plateau en tentant d'élaborer une ou des combinaisons gagnantes.
- Le jeu s'arrête quand tous les palets ont été joués.

**Le gagnant est le joueur ayant totalisé le plus de points quand tous les palets ont été posés sur le plateau de jeu.**

### **La partie continue ?**

Si vous désirez jouer une deuxième manche, il va falloir faire appel à votre mémoire, à votre esprit de déduction, et un peu à la chance aussi. Faites pivoter lentement le plateau de 180 ° sans toucher aux palets et remettez à jour les scores en face de chaque joueur.

Le joueur dont c'est le tour commence et retourne un des palets qui est face cachée sur le plateau de jeu. Chaque joueur fait de même, chacun à son tour. Dès qu'un joueur fait apparaître une combinaison gagnante de 4 couleurs différentes en ligne, en colonne, en diagonale ou en carré, il retire les 4 palets du plateau de jeu, les pose devant lui et ajoute 1 point à son tableau de score. Par exemple en retournant un palet, un joueur doit éviter de créer une suite de 3 palets de 3 couleurs différentes en ligne, en colonne, en diagonale ou en L, sinon le joueur suivant aura 1 chance sur 4 de créer une combinaison gagnante en retournant le quatrième palet. Attention donc en jouant de ne pas donner la possibilité au joueur suivant de marquer un point, tant que cela sera possible...

Le jeu s'arrête quand tous les palets sont face colorée apparente et qu'il n'existe plus de combinaison gagnante sur le plateau de jeu.

**Le gagnant final est le joueur qui comptabilise le plus de points sur les deux manches.**