

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



KWINTIE

« 5 en ligne » — Jeu de stratégie pour 2 personnes

© Fred Horn 4/12/2006 – Traduction française par François Haffner

Contenu

- 1 Tablier de jeu de 9 cases carrées en ligne
- 40 Pièces de jeu en deux couleurs (20 noires, 20 blanches)
Chaque pièce a une taille égale à deux cases du tablier de jeu ; elle est composée de 2 cubes « imaginaires ».



⇒ 1 pièce : 2 cubes « imaginaires »

Objectif du jeu :

Le vainqueur est celui qui construit le premier une ligne droite de 5 cubes horizontale, verticale ou en diagonale.

Règles de jeu

Chaque joueur reçoit 20 pierres de la même couleur. Blanc commence, puis le jeu continue à tour de rôle.

Les pièces peuvent être posées sur n'importe quelle case, horizontalement ou verticalement, sur le tablier de jeu ou reposant entièrement sur d'autres pièces déjà jouées.

Lors de son premier tour, le joueur avec les pièces blanches n'a pas le droit d'occuper la case centrale du tablier de jeu (autrement, le joueur blanc gagnerait toujours).

La hauteur maximum est de 9 cubes « imaginaires ».

Deux pièces de même couleur ne peuvent pas se toucher directement par leur face la plus petite :

Ces poses sont interdites :



Variante

Il est également possible de jouer à KWINTIE sans tablier de jeu. Auquel cas, vous devrez respecter deux autres règles :

- Les pièces, lorsqu'elles sont posées directement sur la table, doivent être mises côte à côte. Contrairement à ce qui est autorisé avec le tablier de jeu, aucune « case virtuelle » ne peut rester vide entre deux pièces.
- Les pièces peuvent être posées sur la table, en respectant la règle précédente, ou reposant complètement sur une ou deux autres pièces déjà posées, mais la dimension totale du jeu ne peut dépasser neuf cubes en largeur et en hauteur.



KWINTY

Jeu de stratégie pour 2 personnes par Fred Horn

Matériel

40 pions de deux couleurs.

Le pion

Même s'ils ne présentent aucune marque centrale, la surface latérale d'un pion est toujours considérée comme égale à deux carrés.

Idée générale du jeu

Les joueurs construisent ensemble un mur vertical avec leurs pions. Le but du jeu est d'aligner le premier 5 carrés de sa couleur.

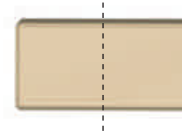
Préparation du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit les 20 pions correspondants. Le premier joueur est tiré au sort.

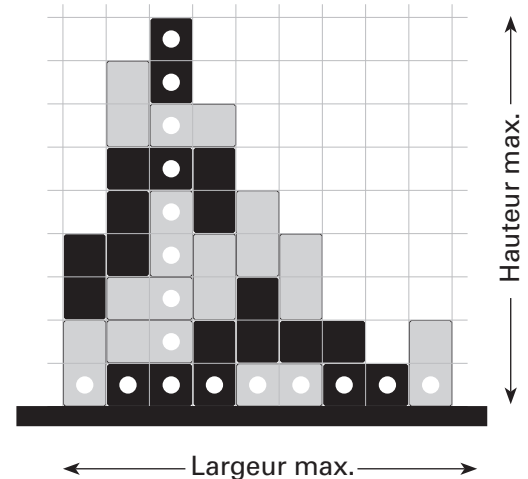
Déroulement du jeu

Le mur est construit entre les deux joueurs. Les joueurs posent chacun leur tour un pion de leur couleur.

Il ne doit pas excéder 9 carrés en largeur comme en hauteur.

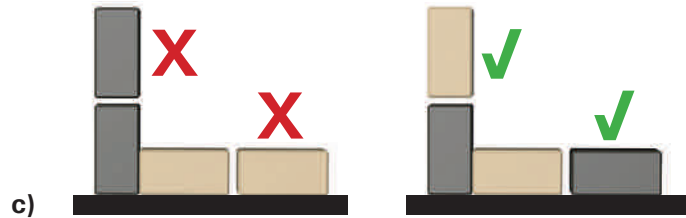


Le long côté d'un pion représente **2 carrés.**



Consignes générales de construction :

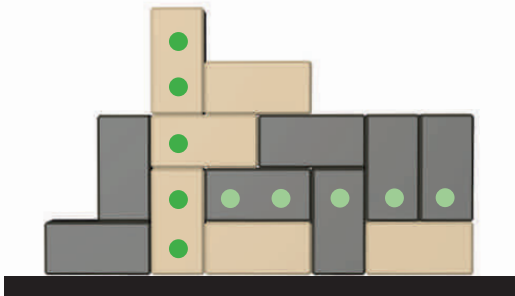
- a) Les premiers pions sont posés librement. Tout nouveau pion posé doit toucher au moins **un** pion déjà posé.
- b) Un pion peut être posé debout (verticalement) ou couché (horizontalement). Il doit toujours reposer entièrement.
- c) Les pions de la **même** couleur ne peuvent pas être accolés par leur petit côté.



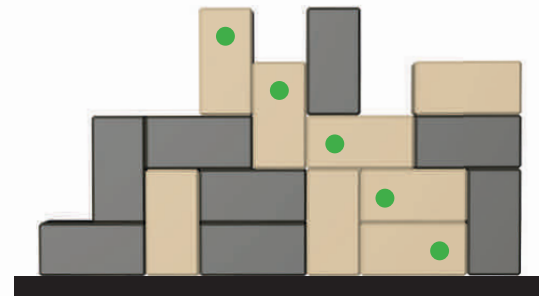
Fin de la partie

Le premier joueur qui arrive à aligner 5 carrés remporte la partie. Les carrés peuvent être alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le perdant commence la partie suivante.

Si tous les pions ont été posés et qu'aucun des deux joueurs n'a pu aligner 5 carrés, celui qui a le plus de lignes de 4 carrés remporte la victoire. Si les joueurs ont tous les deux le même nombre de lignes de 4, ils sont ex-aequo.



Blanc gagne verticalement
Noir gagne horizontalement



Blanc gagne en diagonale