

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

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



# HEAD QUARTER

The fact, that you have a great advantage over other people as long as your brain works best, may be nothing new to you.

When playing HEADQUARTER, you must form greatest possible brain parts of the same color by arranging your pieces in the most clever way. Remember, that the left and the right side of your brain live their own life. It is the same with HEADQUARTER, you must keep an eye on your own side as well as on the side of the other player.

- 1 sculpture in the shape of a head
- 30 double cubes - four colors, in different color combinations
- 1 pouch
- 1 playing instruction

Vous l'avez toujours supposé sans jamais en avoir été certain. Vous en rendrez compte en jouant à HEADQUARTER; l'avantage est toujours donné au joueur dont le cerveau peut produire le plus de connexions. En plaçant les pièces du jeu le plus judicieusement possible, il vous faudra constituer à l'intérieur de la tête des zones de même couleur dont la valeur est fonction de la surface qu'elles occupent.

Cependant, en jouant à HEADQUARTER, n'oubliez pas que les parties droites et gauches de votre cerveau développent une activité autonome. Alors un conseil: observez bien votre côté comme celui de votre adversaire.

- 1 sculpture en forme de tête
- 30 cubes doubles de 4 couleurs, combinées entre elles
- 1 sac
- 1 règle du jeu

Players: 2  
Age : from 10 years  
Time : 15 - 20 min.



Joueurs : 2  
Age : à partir de 10 ans  
Durée : 15 à 20 min.





# HEAD QUARTER

Vous l'avez toujours supposé sans jamais en avoir été certain. Vous vous en rendez compte en jouant à HEADQUARTER; l'avantage est toujours donné au joueur dont le cerveau peut produire le plus de connexions. En plaçant les pièces du jeu le plus judicieusement possible, il vous faudra constituer à l'intérieur de la tête des zones de même couleur dont la valeur dépend de la surface qu'elles occupent.

Cependant, en jouant à HEADQUARTER, n'oubliez pas que les parties droites et gauches de votre cerveau développent une activité autonome. Alors un conseil: observez votre côté sans perdre de vue celui de votre adversaire.

Joueurs: 2  
Age: de 10 ans  
Durée: 15 à 20 minutes

## Préparation

Les doubles-cubes sont mis dans le sac.  
La tête est placée entre les joueurs. Un seul côté est visible.  
On désigne le joueur qui commence.

## But du jeu

**Le nombre de points obtenu dépend de la taille de la zone de couleur.**  
Toutes les couleurs de cubes présentes dans le jeu ont la même valeur, quelque soit le côté.

**Les joueurs ne doivent observer que leur propre côté.** Ils n'aperçoivent chez l'adversaire que la partie de sa construction, visible à travers la tête.  
Cela permet de suivre en permanence le jeu de l'adversaire, de le mémoriser et de l'intégrer dans son schéma d'alignement.

## Déroulement

**Le joueur qui commence tire une pièce du sac** et la place à l'intérieur de la tête. C'est alors au tour de son adversaire. On joue ainsi chacun son tour.  
La pièce tirée doit toujours être positionnée par le joueur dont c'est le tour.

Dans la mesure où la configuration du jeu le permet, les pièces peuvent normalement être positionnées dans n'importe quel sens.

Exemple de positionnements:



visible uniquement  
côté du joueur



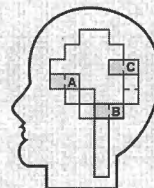
visible également du côté  
de l'adversaire

Le positionnement doit être stable: les pièces ne doivent pas pouvoir tomber.

Si une pièce est placée audessus d'un espace libre, d'autres pièces ou les bords intérieurs de la tête peuvent servir d'appui.

Exemples:

- la pièce repose à plat sur d'autres pièces ainsi que sur les bords intérieurs de la tête (A).
- la pièce est stable grâce aux autres pièces (B) ou grâce aux bords intérieurs de la tête (C).










A l'issue d'une partie, une zone vide peut apparaître sur un côté sans qu'il soit possible pour le joueur de la compléter. Il s'agit d'un **"Black out"** qui selon son importance sera décompté du total. Les "Black outs" ou toutes les situations de jeu qui peuvent y conduire, limitent les possibilités de former des zones de couleurs intéressantes. Il faut donc être vigilant et jouer la sécurité, en faisant le choix d'un placement moins payant.

## Fin du jeu

Le joueur qui a commencé la partie, l'achève en plaçant une dernière pièce de son côté. Son adversaire dispose alors d'un tour de jeu. La partie prend fin quand l'adversaire a placé sa dernière pièce. Les zones de même couleur sont additionnées selon le barème ci-dessous tandis que les "Black out" sont soustraits.

Le gagnant est le joueur qui a totalisé le plus de points.

Barème:

	1 cube	0 point
	2 cubes x 2	4 points
	3 cubes x 3	9 points
	4 cubes x 4	16 points
etc.	5 cubes x 5	25 points
	1 "black out"	- 2 points
	2 "black out's" x -2	- 4 points
etc.	3 "black out's" x -2	- 9 points
	aucun point	