

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 JUST FUN

Un jeu de Jürgen P.K. Grunau

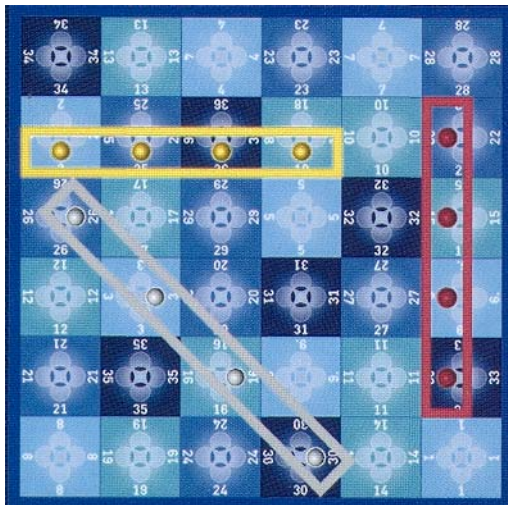
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Traduction: <http://www.ludigaume.net>

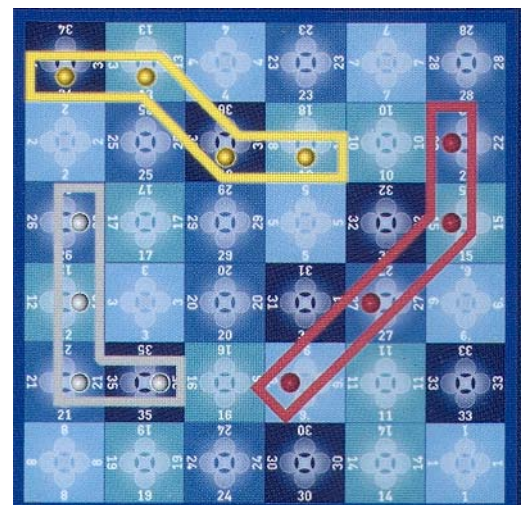
## Idée et but du jeu

Les joueurs jouent des cartes au moyen desquelles ils recouvrent des zones numérotées sur le plateau de jeu. Dès qu'un joueur possède une rangée de 4 zones adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale), il a gagné. Une zone compte uniquement si l'on a la majorité de pions dans celle-ci. Si aucun joueur n'a atteint ce but après 20 manches, gagne, celui qui possède avec ses pions les zones de plus grandes valeurs.

### Exemples:



Voici 3 alignements gagnants:  
Les zones sont adjacentes  
et forment des lignes droites



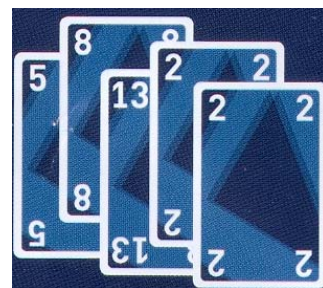
Aucun alignement gagnant:  
Les zones sont certes adjacentes mais  
ne forment pas une ligne droite.

## Matériel du jeu

Un plateau de jeu

55 cartes (4 exemplaires dans les valeurs 1 à 12 et 1 exemplaire dans les valeurs de 13 à 19)

80 pions empilables (20 dans chacune des 4 couleurs)



## Préparation du jeu

- Le plateau de jeu et ses cartes numérotées de 1 à 36 sont placés au centre de la table.
- Chaque joueur reçoit ses 20 pions d'une couleur qu'il place devant lui
- Les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit 4 cartes, qu'il prend en main. Les cartes restantes sont placées faces cachées près du plateau de jeu et composent la pioche.
- Le joueur le plus comique commence, les autres suivent dans le sens horaire.

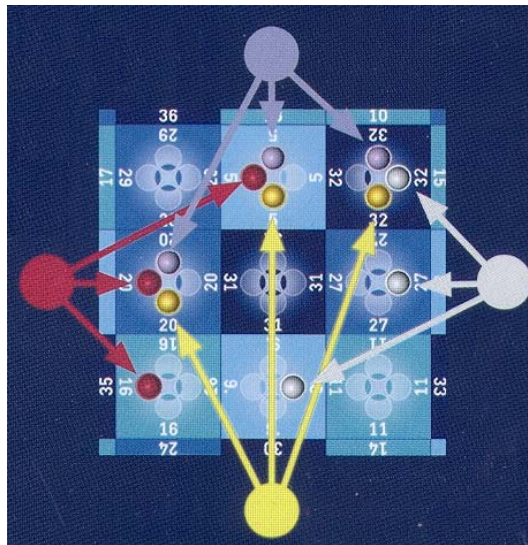
A son tour, on doit, si on peut, jouer une ou plusieurs cartes et placer un pion de sa couleur sur une zone correspondant à la valeur de la carte jouée ou de la somme des cartes jouées. Pour finir, on pioche autant de cartes que celles jouées.

### 1. Jouer une ou plusieurs cartes

- Le joueur, à son tour doit **au minimum** jouer une 1 carte, cela peut être également 2, 3 ou 4.
- Si on joue 2 cartes ou plus, leurs valeurs est additionnée
- Les cartes jouées sont déposées faces visibles et forment la défausse.

### 2. Placer un pion sur le plateau

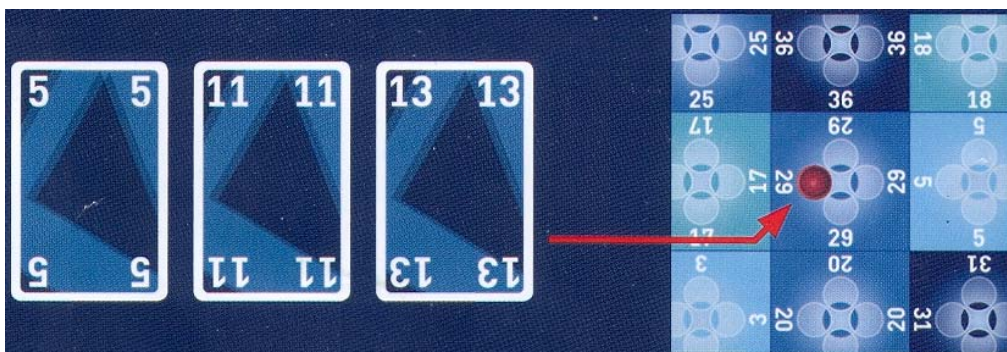
- Chaque joueur place ses pions à l'intérieur d'une zone toujours dans la même position - toujours sur le rond qui est le plus proche de lui sur le plateau de jeu.



Exemple pour une partie à 4 joueurs

- Sur la zone avec la valeur jouée (respectivement avec la somme totale des cartes jouées), le joueur place 1 pion de sa couleur.
- Par tour de jeu, un joueur place exactement 1 seul pion.

**Exemple:** Le joueur rouge joue 3 cartes avec les valeurs 5, 11 et 3. Il place 1 pion dans la zone avec le n° 29 (= somme de 5 + 11 + 13)



**Remarque:** Afin de trouver plus rapidement la zone correspondante, les zones quadrillées sont coloriées en dégradé. La plus foncée des bleus est la zone dont la valeur est la plus élevée.

- En principe plusieurs joueurs peuvent avoir leur pion dans une même zone.
- Un joueur a déjà un pion dans une zone et peut en placer un second plus tard en empilant son pion sur celui déjà présent.

### 3. Piocher des cartes

- Après qu'un joueur ai joué des cartes, il pioche à la fin de son tour autant de cartes que nécessaire pour en avoir 4 en main.
- Si la pioche est vide, on mélange les cartes de la défausse qui forment une nouvelle pioche.

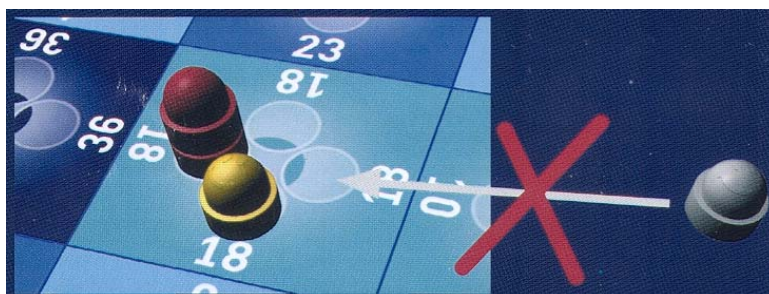
C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire.

#### D'autres règles

### Deux pions donnent un avantage certain

- On ne peut pas placer 1 pion dans une zone, si un autre joueur possède déjà au moins 2 pions de plus que soi.

**Exemple:** Le joueur rouge a déjà 2 pions dans la région 18; le joueur jaune y est représenté avec 1 pion; c'est au tour du joueur blanc qui souhaiterait également placer 1 pion dans la zone 18. Ce n'est pas possible car le joueur rouge a déjà 2 pions de plus que le blanc. Le seul qui peut encore concurrencer le joueur rouge dans cette zone est le joueur jaune.



- Dès qu'un joueur possède une zone où il a **2 pions de plus que les autres** joueurs, il devient inattaquable dans cette zone et les actions suivantes se passent :
  1. Le joueur déplace sa pile de pions au centre de la zone, qui va y rester ainsi jusqu'à la fin du jeu et indique une majorité incontestable dans cette zone.
  2. Tous les autres pions de cette zone sont enlevés et déposés dans la boîte.

### Pas de cartes valables

Dans le cas extrêmement rare où un joueur ne puisse, avec ses 4 cartes ou éventuellement une combinaison de celles-ci, placer un pion selon les règles ci-dessous, alors il défausse ses 4 cartes. Ensuite, il pioche 4 nouvelles cartes et son tour se termine.

Le jeu se termine quand un joueur obtient la majorité dans 4 zones adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Ce joueur a gagné. Majorité veut dire: que dans chacune des 4 zones il a au minimum 1 pion de plus que chacun des autres joueurs présents dans la zone. (Si aucun autre joueur n'est représenté dans une zone alors un seul pion suffit pour emporter la majorité).

#### Fin du jeu

Si aucun joueur ne devait réussir à former une majorité sur 4 zones adjacentes, le jeu prend fin quand les joueurs ont utilisé leurs 20 pions. Dans ce cas, on garde dans chaque zone du plateau de jeu que les pions majoritaires, les autres sont retirés de la zone. Si une égalité existe entre plusieurs joueurs, tous les pions sont retirés de la zone. Après ces "Travaux d'éclaircissement", chaque joueur ajoute les valeurs des zones encore occupées par ses pions. Celles-ci ne doivent plus être adjacentes. Celui qui obtient le total le plus élevé, gagne. En cas d'égalité, gagne celui qui possède la zone dont la valeur est la plus élevée.

**Exemple 1:** Dans la zone 23, à la fin du jeu, jaune est présent avec 3 pions, rouge avec 2 pions, blanc également avec 2 pions - Rouge est blanc se neutralisent et retirent leurs pions. Finalement reste jaune dans la zone 23 - Pour jaune, cette zone lui rapporte 23 points.

**Exemple 2:** Dans la zone 7, à la fin du jeu, rouge est présent avec 2 pions, blanc avec 2 pions et jaune avec 1 pion. - Jaune est en infériorité et retire son pion. Finalement reste rouge et blanc. Les deux possèdent un nombre identique de pions dans cette zone, se neutralisent et s'éliminent également. - Pour la zone 7, aucun joueur ne gagne de points.