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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

VIER KREISE - FOUR CIRCLES
QUATRE CERCLES

Contenu

20 Cases

6 Pions blancs

6 Pions rouges

But du jeu

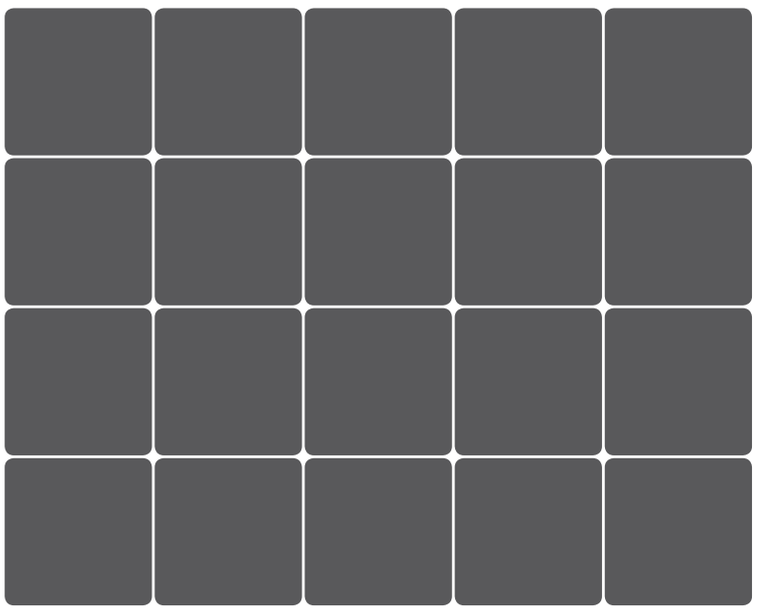
Être le premier joueur à aligner quatre de ses pions, face cercle visible, en une ligne continue orthogonale ou diagonale.

Préparation

Le tablier de départ est composé de 20 cases arrangées en un rectangle de 5 x 4.

Chaque joueur reçoit 6 pièces d'une même couleur.

Les joueurs décident qui commence.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en deux phases.

Lors de la première phase, les joueurs placent leurs pièces sur des cases.

Lors de la deuxième phase, les joueurs déplacent leurs pions et peuvent modifier le tablier de jeu en déplaçant des cases.

1. Placer les pions

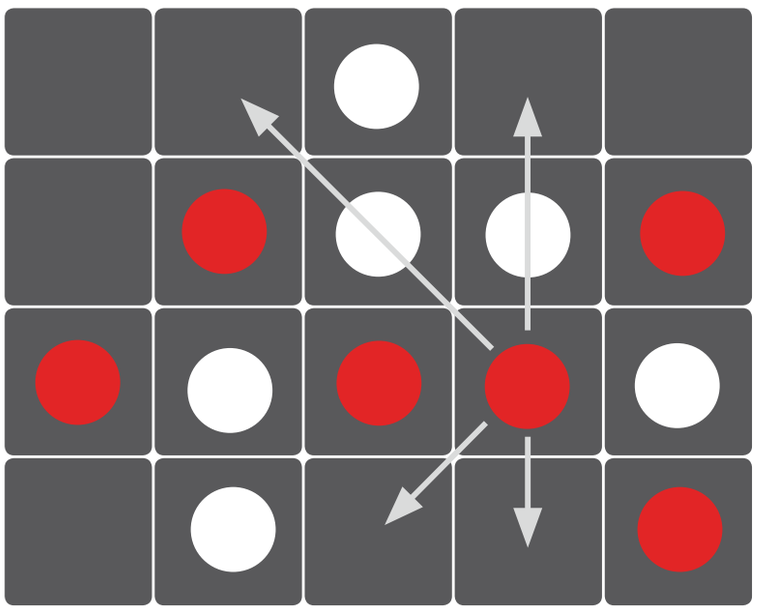
Les joueurs placent à tour de rôle un de leurs pions sur une case libre de leur choix.

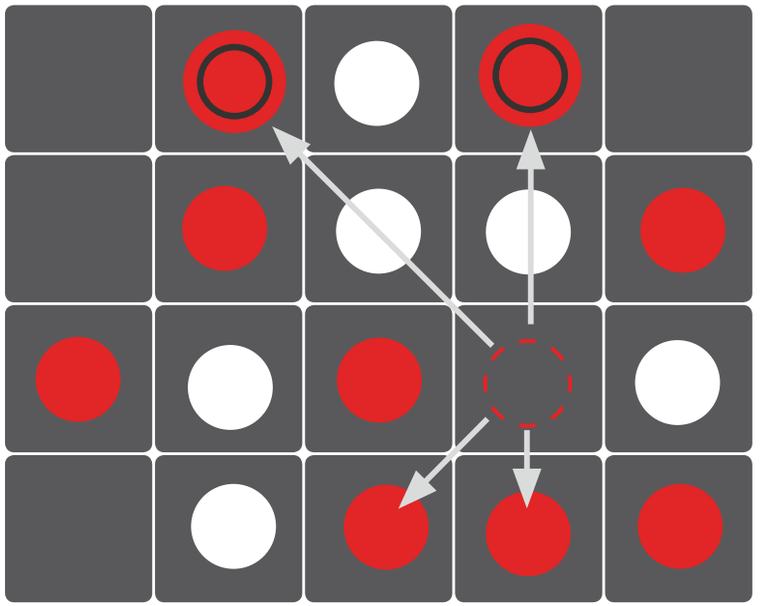
Les pions sont posés avec la face marquée d'un cercle vers le bas. La face visible est donc la face pleine.

Lorsque tous les pions sont posés, la deuxième phase commence.

2. Déplacer les pions

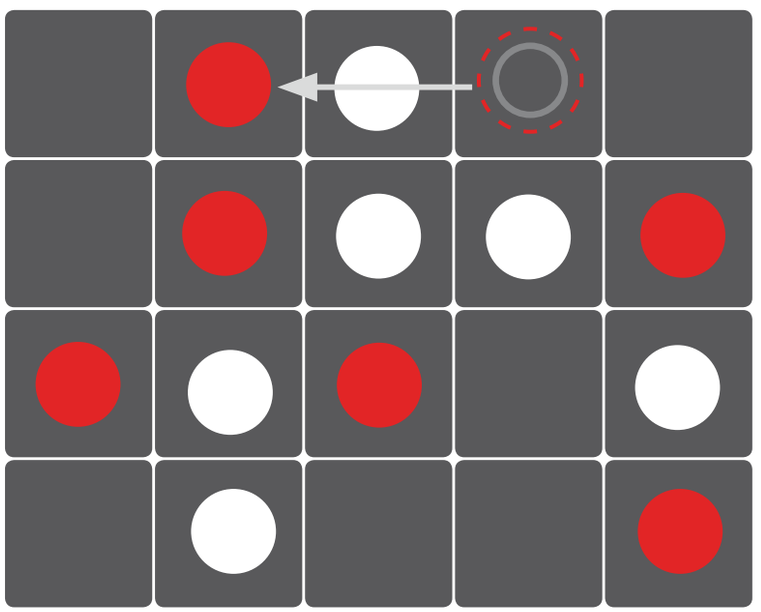
À tour de rôle, les joueurs déplacent un pion de leur couleur. Un pion peut, soit se déplacer dans une direction horizontale, verticale ou diagonale vers une case libre voisine, soit sauter en ligne droite par-dessus un autre pion ami ou adverse pour atterrir sur une case libre.





Lorsqu’un pion saute un autre pion, il est retourné et la face avec le cercle devient visible.

Un pion qui se déplace vers une case voisine n’est pas retourné.



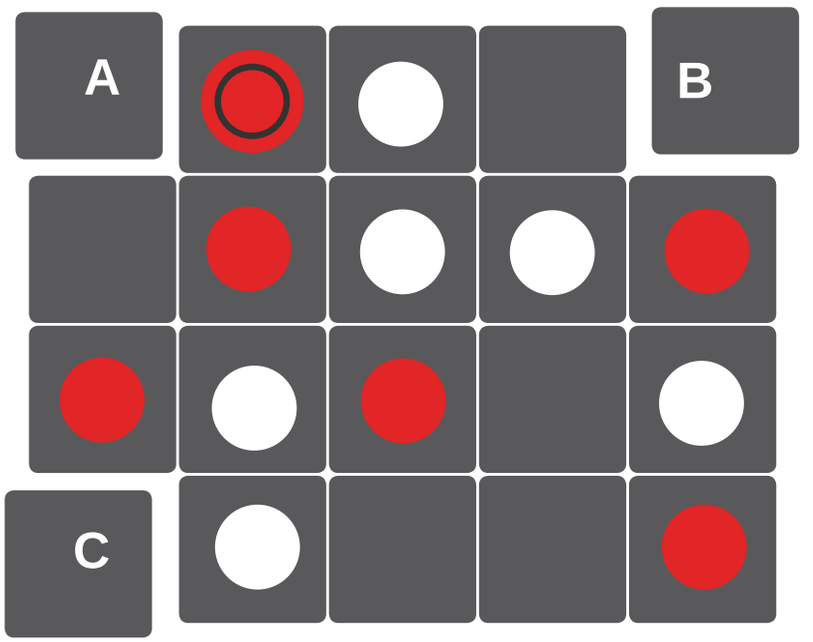
Si un pion avec la face cercle visible saute à nouveau un autre pion, le pion sauteur est à nouveau retourné et la face pleine devient visible.

3. Modifier la tablier de jeu

Au début de son tour, le joueur peut retirer une case située dans un coin et la replacer ailleurs.

Une case ne peut être retirée que si…

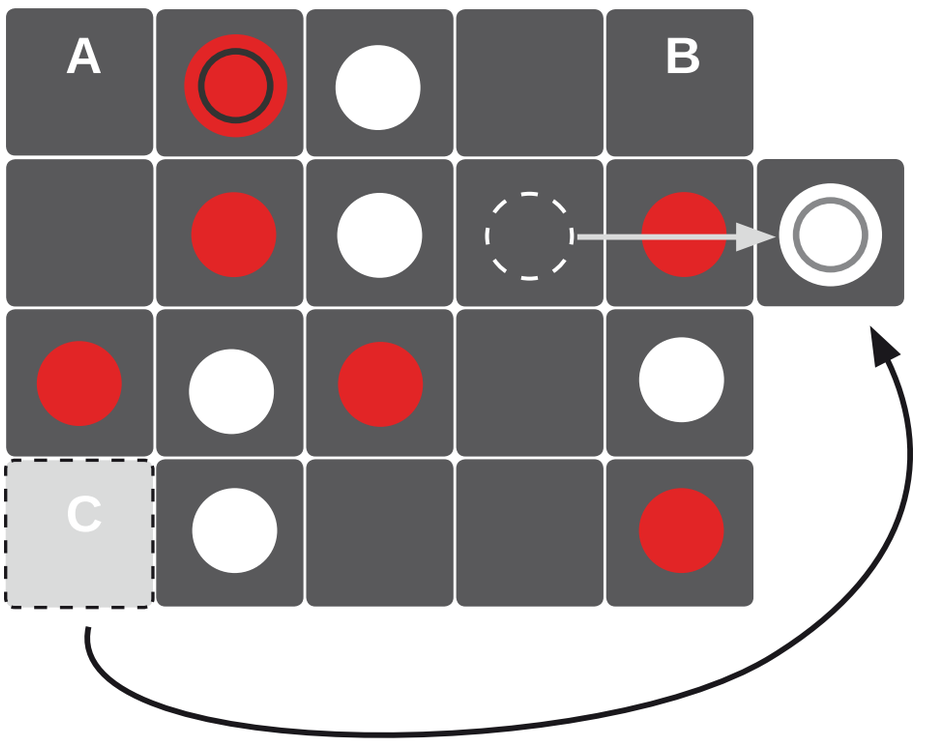
- elle ne contient aucun pion ;
- elle possède au moins deux côtés libres, c’est-à-dire sans contact avec une autre case ;
- son retrait ne provoque pas une scission du tablier – une case est considérée comme séparée quand elle ne touche plus le reste du tablier que par un coin.



Dans l’exemple ci-dessus, les cases marquées A, B et C peuvent être déplacées.

Le nouvel emplacement de la case déplacée doit répondre aux deux exigences suivantes…

- la case doit toucher au moins une autre case par au moins un côté ;
- elle doit être placée de telle sorte que le joueur y amène immédiatement une de ses propres pièces, par un déplacement simple ou par un saut.



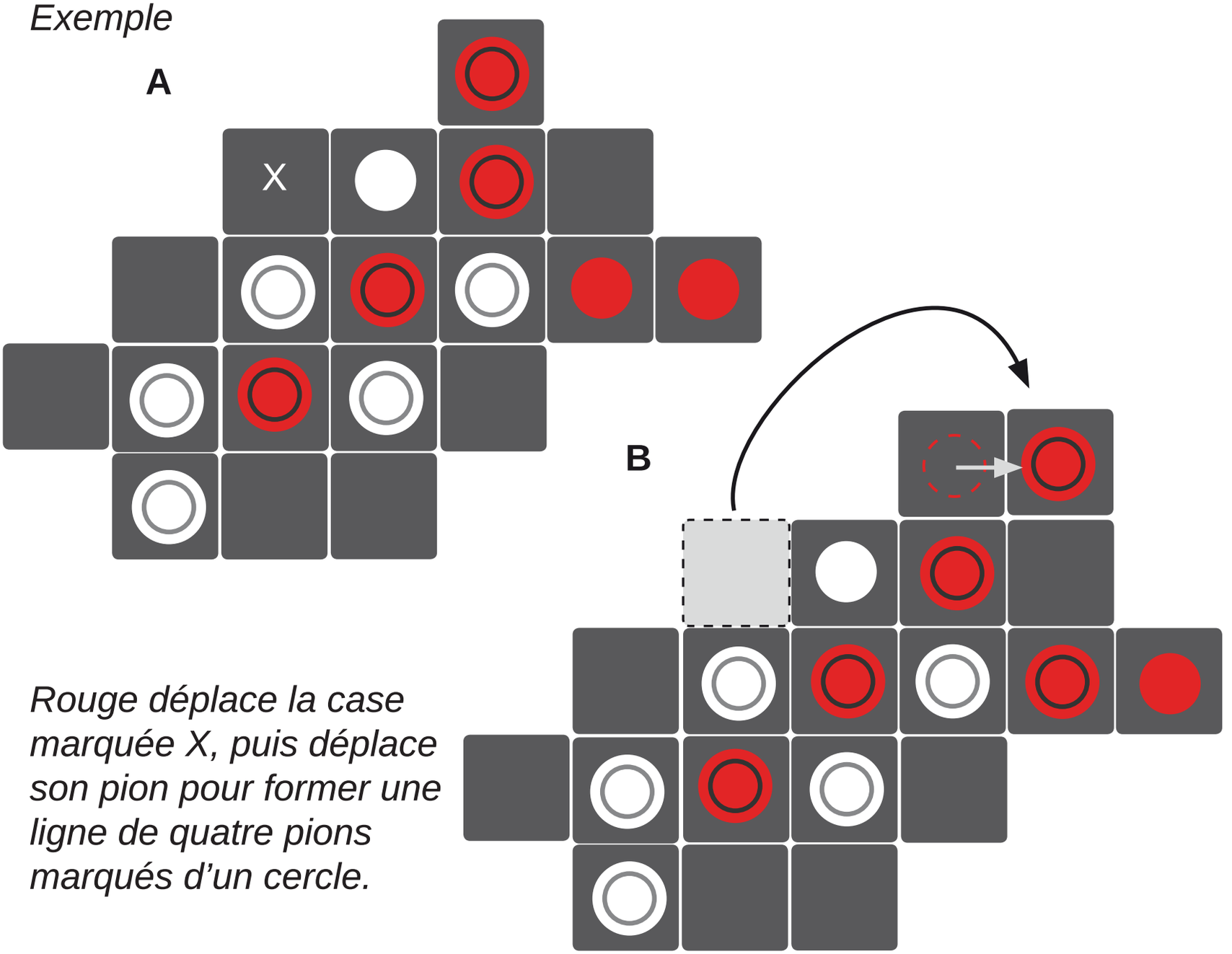
Blanc déplace la case C vers un nouvel emplacement et déplace aussitôt un de ses pions sur cette case.

Si les deux conditions précédentes ne sont pas réunies, le joueur n'a pas le droit de déplacer la case au début de son tour de jeu.

Fin de la partie

Un joueur qui parvient à aligner quatre de ses pions, de manière continue, dans une ligne horizontale, verticale ou diagonale, **avec la face cercle visible**, gagne la partie.

Exemple



Rouge déplace la case marquée X, puis déplace son pion pour former une ligne de quatre pions marqués d'un cercle.