

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE JEU ORIGINAL

PUISSANCE 4



shuffle
upgrade your game



FR

BUT DU JEU

Accomplir quatre missions PUISSANCE 4 pour gagner.

CONTENU:
55 tuiles PUISSANCE 4
24 cartes mission

Téléchargez l'application
Shufflecards



www.shuffle.cards

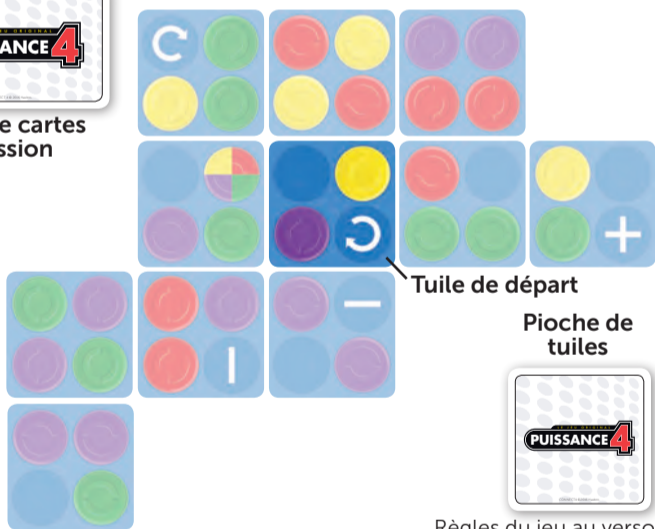
C'EST PARTI !

Téléchargez l'application **Shufflecards** gratuite pour visionner la vidéo de démarrage rapide ou poursuivez la lecture.

1. Mélange les cartes mission et distribues-en deux à chaque joueur, face cachée. Mets de côté le reste des cartes mission, face cachée.
2. Regarde tes cartes mission mais ne les montre à personne. Voir ci-dessous les explications sur les missions.
3. Mélange les tuiles PUISSANCE 4 et pose-les sur la table, face cachée. Ces tuiles forment la pioche.
4. Retourne la tuile PUISSANCE 4 du dessus de la pioche et place-la au centre de la surface de jeu. Il s'agit de la tuile de départ.



Pioche cartes mission



Règles du jeu au verso.

MIEUX
qu'un
bon
JEU DE
CARTES

2 fois plus de fun
avec l'application
gratuite Shufflecards

shuffle
upgrade your game

Manufactured and distributed by:

Cartamundi
A heart for cards

Visbeekstraat 22, 2300 Turnhout - Belgium
Made in EU

Licensed by



HASBRO and its logo and CONNECT FOUR are trademarks of Hasbro and is used with permission. © 2016 Hasbro. All Rights Reserved.



www.shuffle.cards

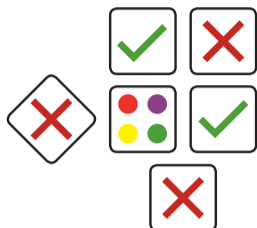


REGLES DU JEU

Le joueur le plus jeune commence.

1. Retourne la tuile PUISSANCE 4 du dessus de la pioche et place-la à côté d'une tuile déjà en jeu. Les tuiles doivent être rattachées unes aux autres par au moins un côté. Essaie de former les tracés PUISSANCE 4 décrits dans tes cartes mission. Ton tour est maintenant terminé.

Exemple:



2. Tu as accompli une mission ?

OUI !

Place ta carte mission devant toi, face vers le haut. Prends la carte au-dessus de la pioche des cartes mission. Il s'agit de ta nouvelle mission ! Si un autre joueur a la même carte mission, il gagne également. Montre la carte, mets-la sur la table face vers le haut et tire une autre mission.

NON !

Tu auras plus de chance la prochaine fois !

3. La main passe au joueur suivant. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

MISSIONS



Quatre à la suite :
à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale (dans une de ces couleurs : rouge, vert, violet ou jaune)



Quatre en carré :
(dans une de ces couleurs : rouge, vert, violet ou jaune)



Quatre en forme de L :
quelle que soit l'orientation (dans une de ces couleurs : rouge, vert, violet ou jaune)

TUILES BONUS

Certaines tuiles PUISSANCE 4 contiennent des bonus. Elles te permettent d'accomplir des missions supplémentaires quand c'est ton tour. Joue la tuile puis accomplis la mission supplémentaire si nécessaire.



Ceci est un espace vide, il n'a pas de pouvoir particulier.



Fais pivoter n'importe quelle tuile en jeu, à condition qu'elle ne soit pas complètement encerclée.



Place la tuile sur n'importe quelle autre tuile en jeu.



Retire une tuile en jeu et mets-la en dessous de la pioche.



Cette tuile peut être de n'importe quelle couleur pour la suite du jeu.

OPTIONS

Teste les variantes ci-dessous :

JEUNES JOUEURS

Jouez suivant les règles décrites ci-dessus mais sans cartes mission spécifique.

Essayez simplement de former une ligne, un carré ou un L à l'aide de quatre tuiles.

Le joueur tire une carte mission (face vers le bas) lorsqu'il parvient à former un de ces tracés.

Le premier joueur qui obtient quatre cartes mission remporte la partie.

TRANSPARENCE

Jouez avec les cartes mission tournées vers le haut afin que chacun sache quelles connexions ses adversaires tentent de faire.

DOUBLE PIOCHE

Tirez deux tuiles PUISSANCE 4 à chaque tour pour augmenter les possibilités.

Les joueurs continuent à jouer une seule tuile par tour.

Télécharge l'application gratuite **Shufflecards** pour découvrir une autre manière de jouer

REMARQUES

- Tu peux utiliser une tuile bonus pour tenter d'achever une mission ou pour empêcher un autre joueur de faire des connexions.
- Tu ne peux pas remporter une mission pour un tracé fait lors d'un tour précédent.
- Il se peut que tu pioches une tuile PUISSANCE 4 qui ne t'aidera pas à accomplir tes missions.
- Bloquer les autres joueurs est aussi important que d'accomplir tes propres missions.
- Devine ce que les autres joueurs essaient de faire et bloque-les.

LE VAINQUEUR

Le premier joueur à réussir quatre missions remporte la partie.

Si deux joueurs ont les mêmes missions, le joueur qui a joué la tuile remporte la partie.