

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

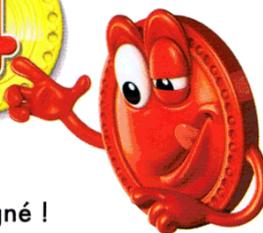
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Puissance 4

## Flip



AGE  
**5+**



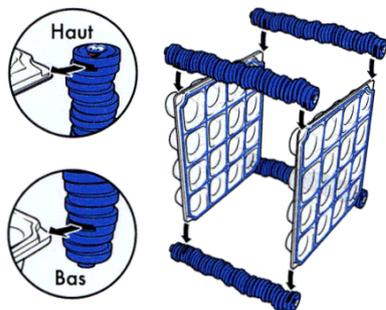
### CONTENU

21 jetons rouges,  
21 jetons jaunes, 4 tours de jetons  
bleues, 2 plateaux transparents,  
1 lanceur de jetons rouge et  
1 lanceur de jetons jaune.

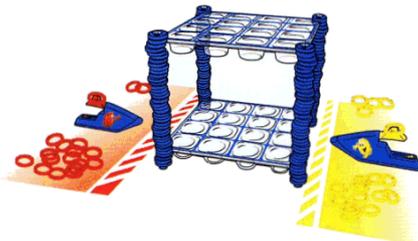
ATTENTION, PRÊTS, LANCEZ ! 4 jetons alignés et c'est gagné !

### LE MONTAGE

Utilisez ce montage pour les trois jeux.  
Assemblez le jeu comme indiqué ci-  
dessous :



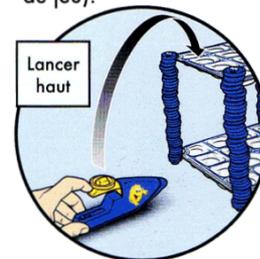
Un joueur prend les jetons rouges et le lanceur rouge, l'autre joueur prend les jetons jaunes et le lanceur jaune. **Les marques sur les jetons ne servent que dans le Jeu n°3.**



Placez le jeu sur une surface plane entre les joueurs. Les joueurs peuvent effectuer leurs lancers à partir de n'importe quel endroit du moment qu'ils restent de leur côté du jeu.

### LES LANCERS

Avant le début de la partie, entraînez-vous à faire quelques lancers (gardez toujours les lanceurs sur l'aire de jeu).



Pour des lancers bas, n'abaissez pas complètement l'avant du lanceur.

JEU N°

## MODE BASIQUE

Pour 2 joueurs

### COMMENT JOUER ?

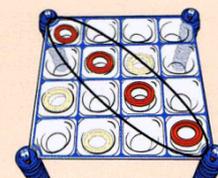
1. Un des deux joueurs crie : "Attention, prêts, lancez !"
2. Les deux joueurs lancent leurs jetons en même temps, sur n'importe lequel des deux plateaux, le plus vite possible.
3. Le premier joueur qui parvient à en aligner 4 crie : "PUISSANCE 4" et gagne la partie !

Vous pouvez faire une ligne de 4 jetons, horizontale de gauche à droite, verticale du fond du plateau vers l'avant ou en diagonale.

**Si deux jetons atterrissent dans une même case, la couleur du jeton du dessus contrôle la case !**

BUT DU JEU :

Être le premier à aligner 4 jetons sur un des deux plateaux.



**Comment gagner ?** Le premier joueur à aligner 4 jetons sur un des deux plateaux remporte la partie. Si aucun joueur n'est parvenu à aligner 4 jetons, rejouez !

JEU N°

## MODE CHAMPIONNAT

Pour 2 joueurs

### COMMENT GAGNER ?

Ce mode de jeu se joue en plusieurs manches. A chaque manche, vous jouez selon les règles du jeu en Mode Basique. Vous marquez des points à chaque fois que vous réussissez à aligner 4 jetons.

### POINTS

Où se trouve votre ligne de 4 jetons ?

Plateau du haut  
Plateau du bas

Nombre de points

2  
1

Actualisez le compteur de votre lanceur à chaque fois que vous marquez des points.

A chaque début de partie, mettez les compteurs à 0.

BUT DU JEU :

Être le premier à obtenir 5 points.

### FIN DE MANCHE

Une manche est terminée lorsqu'un des deux joueurs est parvenu à aligner 4 pions,

### OU

quand les deux joueurs ont lancé tous leurs jetons.

### DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

Les joueurs récupèrent tous leurs jetons : qu'ils soient dans les plateaux ou dans n'importe quel autre endroit où ils auraient bien pu atterrir !

**Comment gagner ?** Le premier joueur à totaliser 5 points à gagner !

### COMMENT JOUER ?

Ce mode de jeu se joue en plusieurs manches. **À tour de rôle**, les joueurs lancent un seul jeton à la fois. Le plus jeune joueur commence.

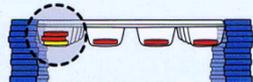
### FIN DE MANCHE & MARQUAGE DES POINTS

Une manche est terminée lorsqu'un des deux joueurs est parvenu à aligner 4 jetons, **OU** quand les deux joueurs ont lancé tous leurs jetons.

Dans le Mode Extra Pro, le joueur qui a le plus grand nombre de jetons dans une case contrôle cette case. Si les deux joueurs ont le même nombre de jetons dans une case, cette case est neutre, elle n'est contrôlée par aucune couleur.



Alignement non valide : les rouges ne contrôlent pas la première case.



Alignement valide : maintenant les rouges contrôlent la première case.

Pour compter vos points, actualisez le compteur de votre lanceur du nombre de points obtenus comme indiqué ci-dessous :

#### Où se trouve votre ligne de 4 jetons ?

Plateau du haut  
Plateau du bas

#### Nombre de points

2  
1

À chaque début de partie, mettez les compteurs à 0.

### DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

Videz les plateaux. Les joueurs récupèrent tous leurs jetons et commencent une nouvelle manche. Faites le premier lancer à tour de rôle.

### LES DIFFÉRENTS JETONS

**Jetons de base :** Rien de spécial, continuez à jouer normalement.

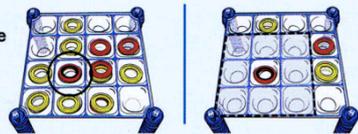
**Jetons Power :** Si votre jeton Power n'atterrit pas dans une case, votre tour est terminé. S'il atterrit dans une case, un pouvoir spécial est activé :



**Double chance :** Lancez un autre jeton immédiatement (même un autre jeton Power).



**Méga bombe :** Retirez tous les jetons qui se trouvent dans toutes les cases adjacentes à celle où votre jeton a atterri.



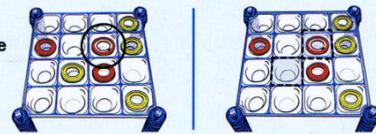
**Sortie de ligne :**

Retirez tous les jetons de la ligne contenant la case où votre jeton a atterri. À vous de choisir de retirer les jetons de la ligne verticale ou de la ligne horizontale.



**Sortie de case :**

Choisissez une case adjacente à celle où votre jeton a atterri et retirez tous les jetons qui se trouvent dedans !



Mettez tous les jetons retirés de côté. Ils ne peuvent plus être joués pendant cette manche.

**Comment gagner ?** Le premier joueur à totaliser 3 points à gagner !

## ET... QUE SE PASSE-T-IL SI... ?

- Si un jeton n'atterrit pas sur un des deux plateaux, vous pourrez le rejouer immédiatement dans les Jeux n° 1 et 2 et lors de la prochaine manche dans le Jeu n° 3.
- S'il ne vous reste plus aucun jeton à lancer, les autres joueurs peuvent continuer à lancer s'il leur reste des jetons.

- Si votre jeton est dans les airs lorsque votre adversaire crie "PUISSANCE 4" et qu'il atterrit et prend le contrôle d'une des cases de la ligne de 4 jetons annoncée, la victoire de votre adversaire est annulée ! (Cela peut arriver dans les Jeux n° 1 et 2.)
- Si un jeton atterrit sur un plateau mais pas dans une case, retirez-le.

• Si un jeton Power :

- est dans une case : il est pris en compte dans une ligne de 4 jetons.
- n'atterrit pas sur un plateau : il pourra être relancé lors d'une prochaine manche.
- atterrit sur un plateau mais pas dans une case : il perd son pouvoir spécial (s'il tombe dans une case ultérieurement, son pouvoir spécial ne sera pas réactivé).
- atterrit dans une case : son pouvoir spécial doit être immédiatement utilisé.

## JEU EN ÉQUIPE

Les coéquipiers doivent s'asseoir les uns à côté des autres.

### JEUX EN MODES BASIQUE ET CHAMPIONNAT – POUR 2 ÉQUIPES

Lancez un jeton et passez le lanceur à un coéquipier (qui doit immédiatement lancer un autre jeton). Cette façon de jouer est ultra rapide et déchaînée, alors envoyez votre jeton sans tarder et faites passer le lanceur au plus vite !

### JEU EN MODE EXTRA PRO – POUR 2 ÉQUIPES

Lancez un jeton et passez le lanceur à un coéquipier (qui lancera un autre jeton lors du prochain tour de l'équipe). Lors du lancer, c'est au coéquipier qui détient le lanceur de décider s'il veut ou pas lancer un jeton Power.