

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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





STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

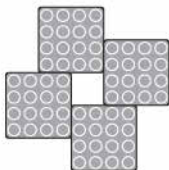
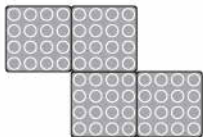
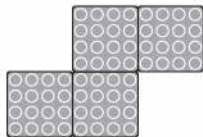
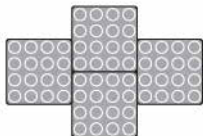
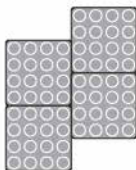
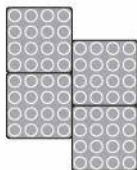
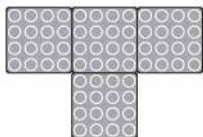
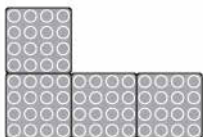
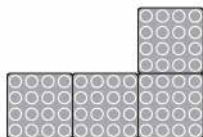
RÈGLE DU JEU

- 1** Assemblez les quatre grilles magnétiques :
 - Chacune des configurations (voir schéma) proposant des grilles côte à côte est autorisée.
 - Les grilles peuvent être placées comme bon vous semble, en utilisant n'importe laquelle de leurs faces et les côtés de votre choix.
- 2** Placez les douze pièces de couleur sur le plan de jeu que vous venez de créer :
 - Aucune pièce ne peut recouvrir les points noirs ni blancs.
 - TOUS les autres espaces du plan de jeu doivent être occupés par les pièces du jeu afin de résoudre le défi.
 - Les pièces peuvent chevaucher plusieurs grilles simultanément.
- 3** Tous les défis proposent au moins une solution. Certains défis en proposent plusieurs. D'autres encore plus de 100.000. Cela ne signifie pas pour autant qu'il soit aisé d'en trouver déjà une.

Afin de vous accompagner dans votre démarche, un livret de défis propose un choix de défis de facile à très difficile. Ces défis vous indiqueront le placement des grilles ainsi que des pièces de jeu dans un ordre déterminé. Tous ces défis proposent une solution unique que vous trouverez à la fin du livret.

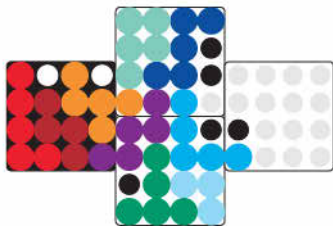
Conseils :

- Si vous créez un plan de jeu avec les points noirs et blancs en bordure, il en résultera des défis plus simples que si vous placez ces mêmes espaces au centre.
- Tentez de trouver les emplacements des pièces les plus encombrantes en premier, gardez les petites pièces pour la fin de la partie.
- Placez tout d'abord vos pièces aux endroits les plus compliqués sans oublier de laisser de la place aux plus grandes pièces pour la suite du jeu.
- Observez les pièces: elles proposent une combinaison de 3, 4 ou 5 billes. Si vous laissez des espaces de 1,2,6,11 ou 12 billes à l'intérieur du plan de jeu, vous ne serez jamais en mesure de le compléter quelque soit le temps que vous y passerez, même un quadrillion d'années !

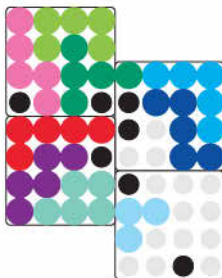


STARTER

1



2



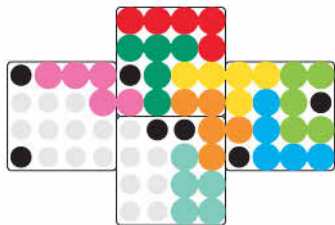
3



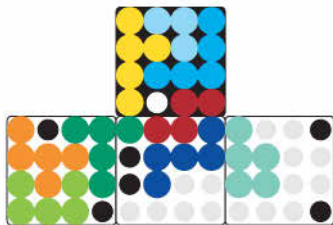
4



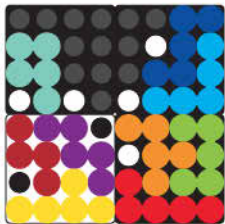
5



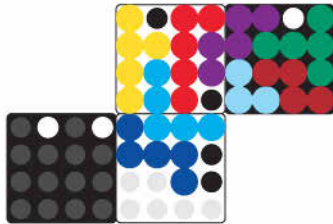
6



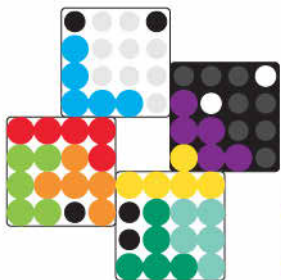
7



8



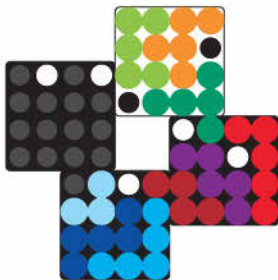
9



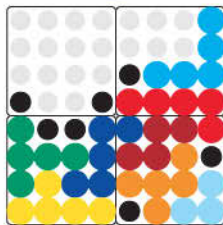
10



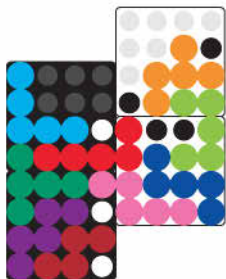
11



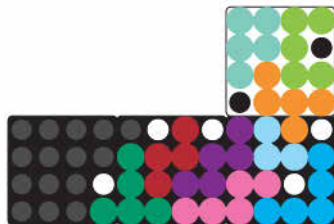
12



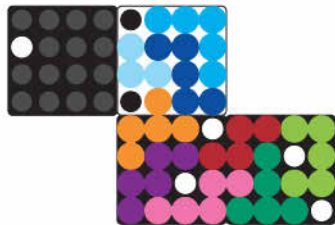
13



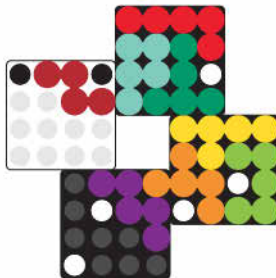
14



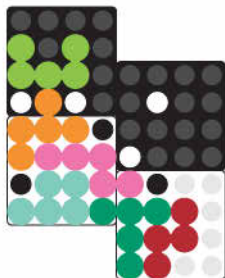
15



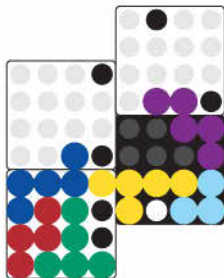
16



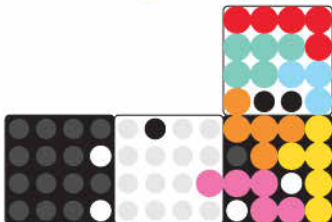
17



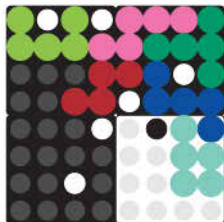
18



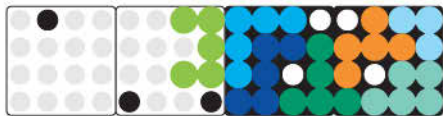
19



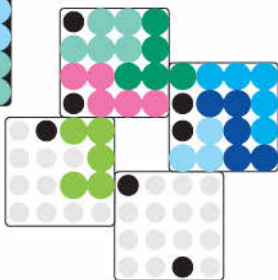
20



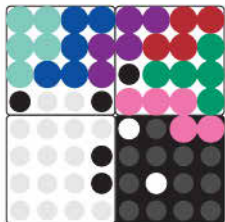
21



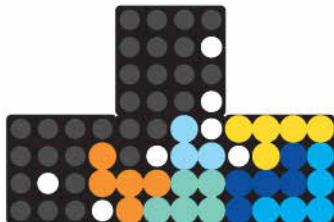
22



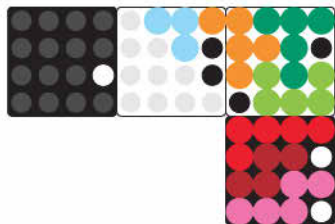
23



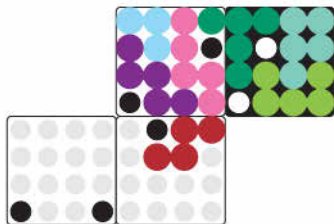
24



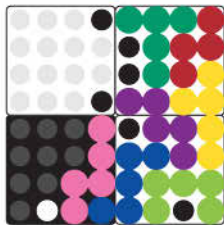
29



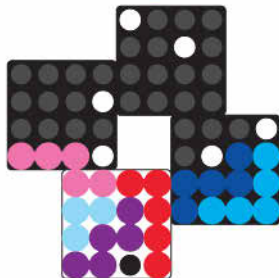
30



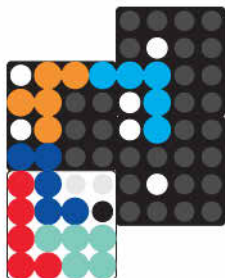
31



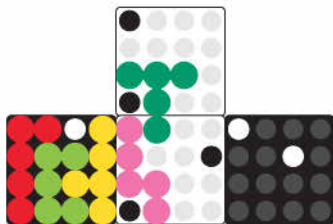
32



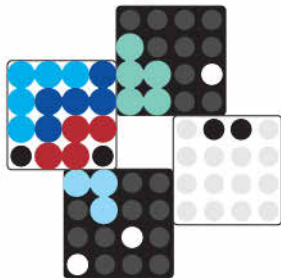
33



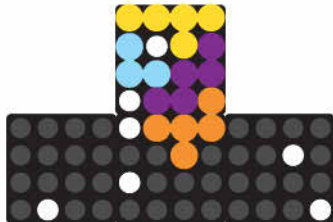
34



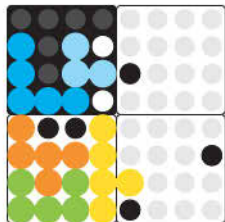
35



36



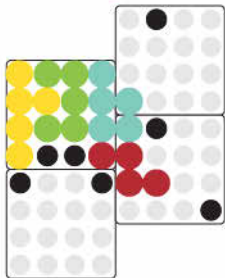
37



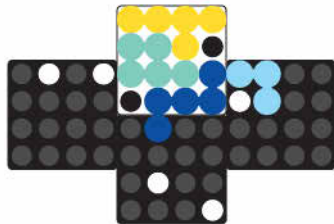
38



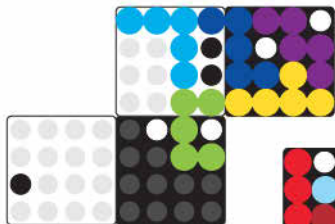
39



40



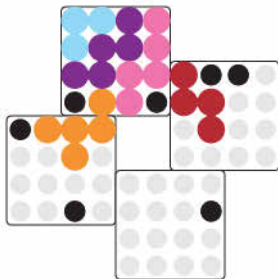
41



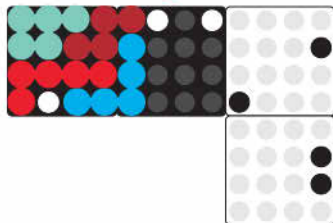
42



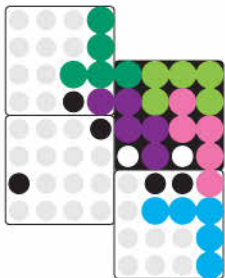
43



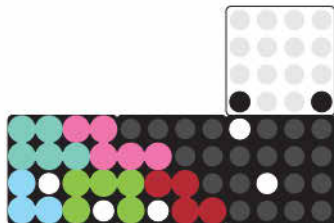
44



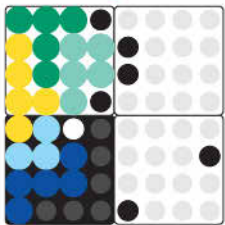
45



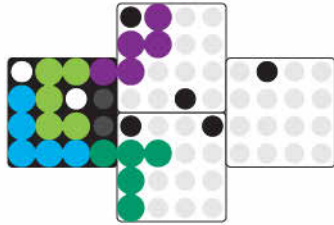
46



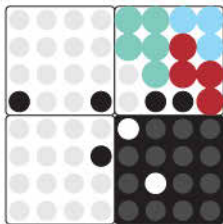
47



48



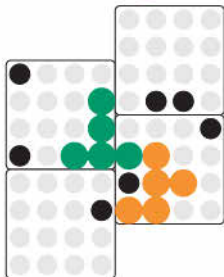
49



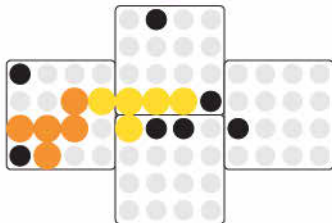
50



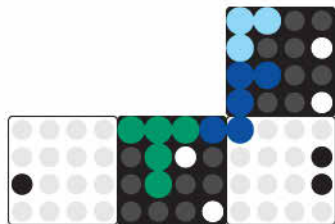
51



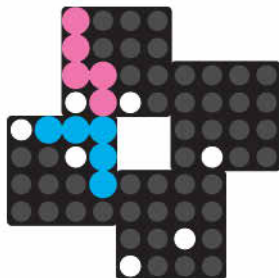
52



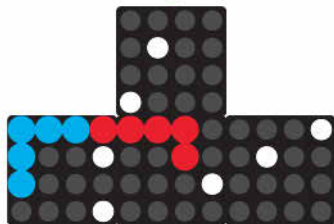
53



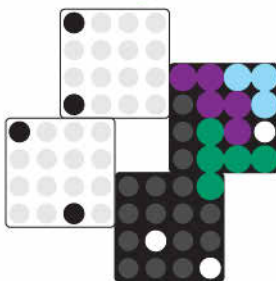
54



55



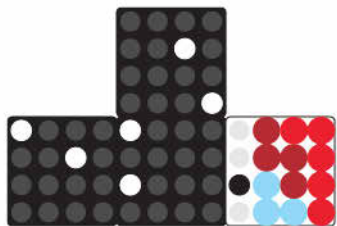
56



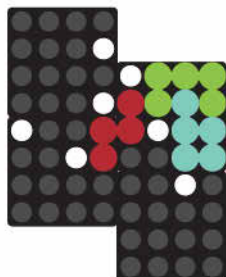
MASTER



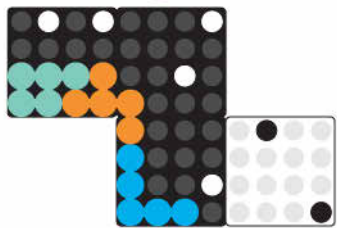
57



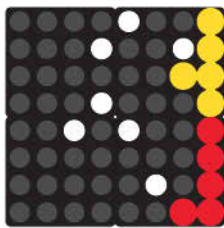
58



59



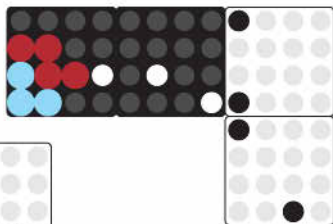
60



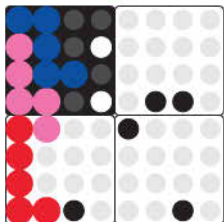
61



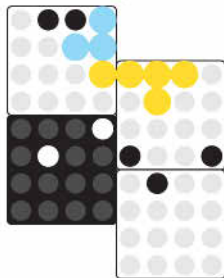
62



63



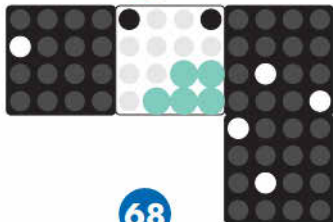
64



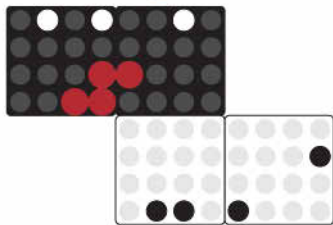
65



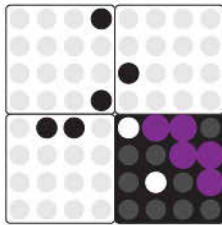
66



67



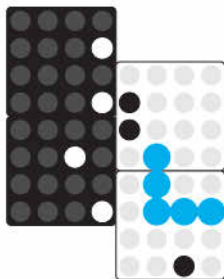
68



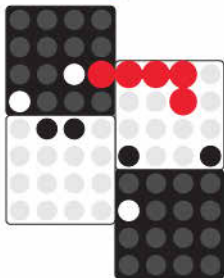
69



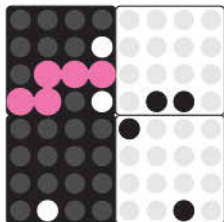
70



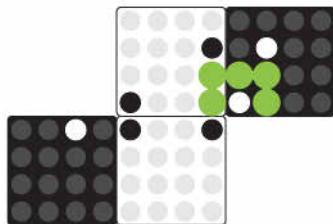
71



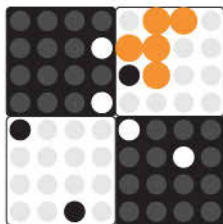
72



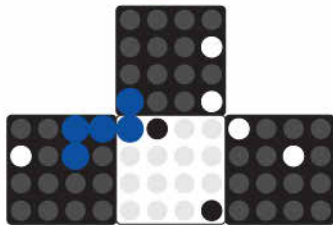
73



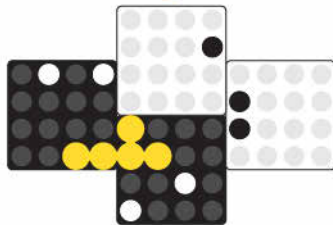
74



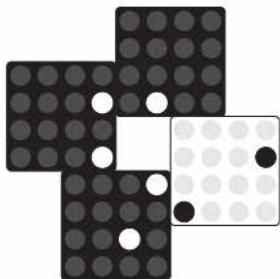
75



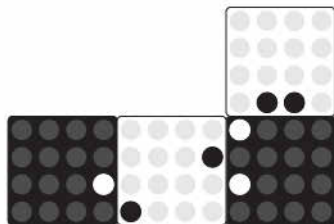
76



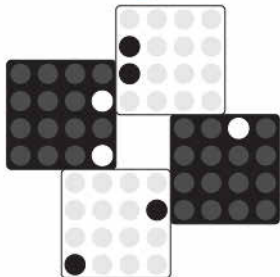
77



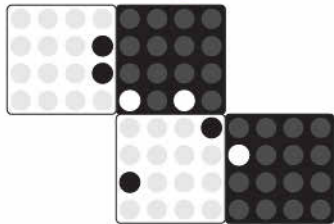
78



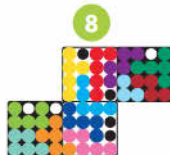
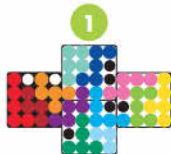
79



80



SOLUTIONS



SOLUTIONS

13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



SOLUTIONS



SOLUTIONS

37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



SOLUTIONS

49



50



51



52



53



54



55



56



57



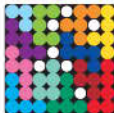
58



59



60



SOLUTIONS

61



62



63



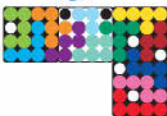
64



65



66



67



68



69



70



71



72



SOLUTIONS

73



74



75



76



77



78



79



80



www.SmartGames.eu



www.SmartGamesUSA.com



©2013 - 2015 Concept, game design &
artwork: SMART - Belgium.

All rights reserved.

Designer: Raf Peeters

Original product name: Quadrillion

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium

info@smart.be www.SmartGames.eu

dd 20160512 B Made in China

