

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 ★★☆☆ modifiable 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



QUADRI

Auteur : Antoine HUCHIN



2 à 6 joueurs



20 min

MATÉRIEL :

48 cartes Quadri composées de 4 carrés de couleur différente (cyan, magenta, jaune, noir).



42 cartes Objectif.



VERSION COMPÉTITIVE - 2 à 4 joueurs

But du jeu

Réaliser des objectifs de forme et marquer le plus de points possibles.

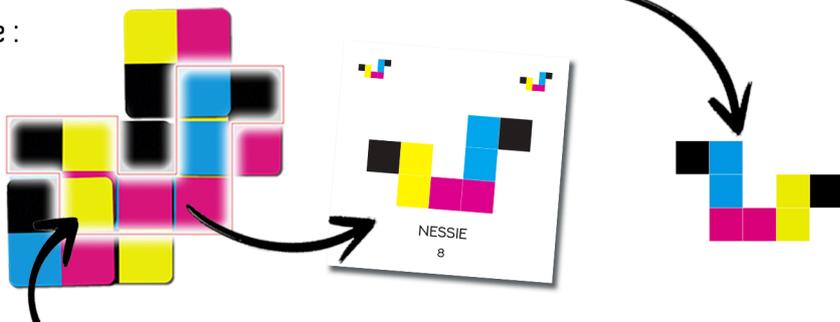
Mise en place

Prendre 30 cartes Objectif puis en distribuer 3 à chaque joueur. Poser une carte Quadri, face visible, au centre. Disposer de chaque côté de la surface de jeu, faces cachées, les pioches de cartes Objectif et Quadri.

Déroulement du jeu

À son tour, le joueur actif prend une carte Quadri et la pose selon la règle de pose suivante : recouvrir au minimum 1 et au maximum 3 carrés de couleur d'une ou plusieurs cartes déjà placées. À tout moment, même s'il n'est pas le joueur actif, un joueur peut se rendre compte qu'un de ses objectifs est réalisé. Il le dépose alors devant lui et repioche un nouvel objectif, pour toujours en avoir 3. Les objectifs peuvent être réalisés dans les deux sens, comme sur la carte ou comme vu dans un miroir.

Exemple :



En recouvrant le carré magenta avec le carré jaune, le joueur a réalisé l'objectif Nessie.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte objectif, chaque joueur, dont le joueur qui était actif à ce moment là, joue une dernière fois. On comptabilise alors les points de chaque joueur (notés sous le nom de chaque carte objectif). Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a réalisé le plus grand nombre d'objectifs.

Astuce

Pour une partie plus courte, vous pouvez enlever jusqu'à 6 cartes. Pour l'allonger, rajoutez-en jusqu'à 6.



VERSION COOPÉRATIVE – 2 à 6 joueurs

But du jeu

Réaliser 10 Objectifs avec 20 cartes Quadri sans communiquer d'aucune façon.

Mise en place

Piocher 10 cartes Objectifs parmi les objectifs de score 4 et 5 et les placer face visible en cercle sur la table. Ce sont les objectifs communs à tous les joueurs. Placer une carte Quadri au centre de la table et, les 19 autres dans la pioche.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle, avec les mêmes règles de pose que dans la version compétitive. Aucune communication n'est autorisée entre les joueurs. Lorsqu'un objectif est atteint, il est retourné.

Fin du jeu

La partie est gagnée si tous les objectifs sont terminés avant que la pioche ne soit épuisée.



VERSION BALL-TRAP – 2 à 4 joueurs

But du jeu

Éliminer tous ses adversaires en réalisant leurs objectifs.

Mise en place

Distribuer à chacun 3 cartes Objectifs parmi les objectifs de score 4 et 5. Les joueurs ne doivent pas regarder leurs objectifs mais doivent les laisser visibles par les autres joueurs. Ils les tiennent donc en main face visible vers le centre de la table.

Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle, avec les mêmes règles de pose que dans la version compétitive. Dès qu'un objectif d'un joueur est réalisé par un autre, il dépose la carte. Dès qu'un joueur n'a plus d'objectif en main, il sait qu'il ne gagnera pas, mais il continue de jouer.

Fin du jeu

Le joueur, qui est le dernier à avoir un objectif en main, a gagné.

Auteur : Antoine Huchin – **Illustrateur :** Frédéric Brogard

Remerciements de l'auteur : je remercie ma famille, les agités du bocal notamment Cédric Saillant et Nicolas Bonnaud qui m'ont aidé à créer les objectifs. Anthony, pour la découpe, mon fils Camille, pour la version Ball-Trap, Thierry pour l'allemand :). La centaine de testeurs et testeuses de l'opération " Les jeux du bocal ". Et enfin, Mélaïne, Christophe et Ludovic pour avoir cru en mon jeu et l'avoir édité.

édité par



distribué par



Fabriquée en Chine