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

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau
Ludik Bazar Frais de port à partir de 2,5 € | LA GROSSE BOÎTE | Ludibay

QUANTUM

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

1 PLateau de jeu *(voir fin de page)*

32 Pions, 16 blancs et 16 noirs ci dessous les pions blancs (les pions noirs sont identiques)

Les pions du jeu original

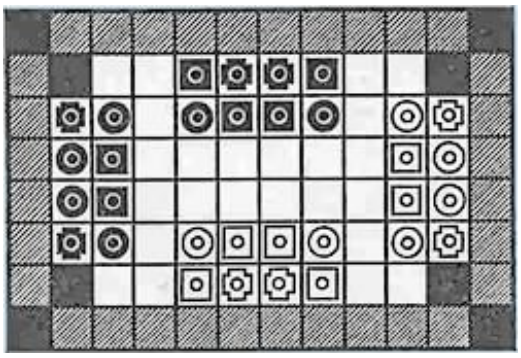
4 pions croix 6 pions carrés 6 pions ronds

Un exemple de pion que vous pouvez fabriquer

RÈGLE DU JEU:

GENERALITES
Quantum est un jeu pour 2 joueurs. Le but du jeu est de capturer ou de convertir les pions de votre adversaire à votre couleur.
Chaque joueur commence avec 16 pions qui peuvent s'emboîter, 4 croix, 6 carrés et 6 cercles.
Le premier joueur est tiré au sort, puis chacun jouera alternativement. Il est interdit de passer son tour.

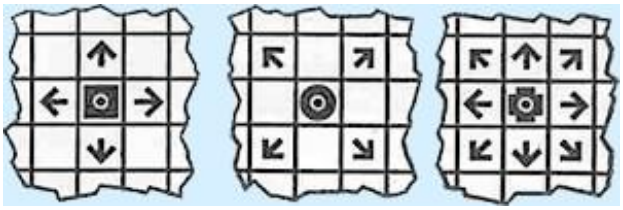
PREPARATION
Le plateau de jeu peut être utilisé de deux manières
(a) On peut utiliser la totalité du plateau (12 cases x 8 cases)
(b) Les cases externes, plus foncées, sont ignorées et le jeu se joue sur les 60 cases centrales. Si on utilise la partie centrale du plateau, les pions ne pourrons jamais être placés sur les cases externes.
Pour les joueurs débutants ou pour un jeu rapide, il est conseillé de n'utiliser que les cases centrales.
Placer les pions comme sur la figure ci-contre.
Lorsque l'on joue sur la totalité du plateau, tous les pions sont



reculés d'une case vers l'extérieur en gardant le même ordres.

Variante (non officielle): chaque joueur place ses pions sur les deux premières rangées de 12 (ou 10) cases. Les pions peuvent être placés soit secrètement (mettre un cache au centre du plateau le temps du placement), soit chaque joueur place un pion à tour de rôle.

DEPLACEMENT DES PIONS

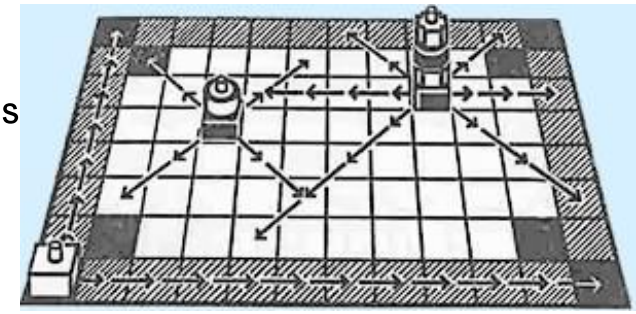


Chaque pion peut se déplacer d'une case. Les différentes formes de pièces se déplacent différemment. Les carrés se déplacent horizontalement et verticalement, les cercles en diagonale, et les croix dans toutes les directions.

CAPTURE DES PIONS

Un pion peut en capturer un autre en se déplaçant sur la case occupée par un autre pion. Pour effectuer une capture, un pion ne peut se déplacer que dans sa direction normale. Un pion ne peut pas capturer un pion de sa couleur. La capture permet de constituer des tours qui ont des pouvoirs de déplacement plus important.

TOURS



Une tour de 3 pions, avec un cercle sur le dessus, peut se déplacer de 3 cases en diagonale. Une tour de 4 pions avec une croix sur le dessus peut se déplacer de 4 cases dans toutes les directions.

Une tour appartient au joueur dont la couleur est sur le dessus. Elle se déplace en ligne droite selon les directions de déplacement du pion se trouvant sur le dessus. Mais elle peut se déplacer de plusieurs cases. Elle peut se déplacer du nombre de cases jusqu'au nombre de pions composant la tour. Ex: une tour composée de 4 pions peut se déplacer de 1, 2, 3 ou 4 cases. Une tour peut évidemment capturer des pions ou des tours appartenant à l'autre joueur.
Attention: une tour ne peut pas sauter par-dessus une case contenant un autre pion ou une autre tour et se placer sur une case au-delà de ce pion ou cette tour.

TOURS FIXES

Dès qu'une tour atteint une hauteur de 6 pions ou plus, elle ne peut plus être déplacée ou être capturée. Une tour peut dépasser une hauteur de 6 si par exemple un tour de 3 capture une tour de 4, ou une tour de 5 capture une tour de 5.

LES CASES DE COIN NOIRES

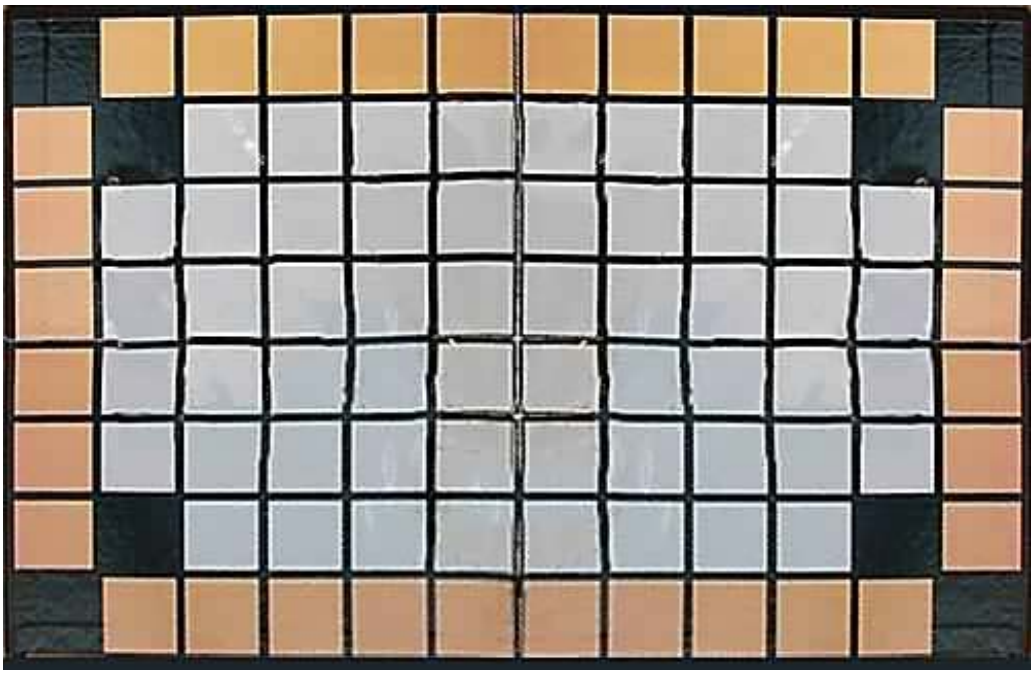
Il y a 4 cases noires si on utilise que la partie centrale du plateau et 8 cases noires si on utilise la totalité du plateau. Se sont des cases spéciales. Un pion ou une tour se trouvant sur une case noire, peuvent se déplacer d'autant de cases que le souhaite son propriétaire. Il faut toutefois respecter les directions de déplacement, croix, cercle, carré.

FIN DU JEU

Le gagnant est le premier joueur à posséder 3 tours fixes.
Si il apparaît dans le cours du jeu qu'aucun des deux joueurs n'a plus la possibilité d'obtenir 3 tours fixes, le gagnant est le joueur qui à le plus de pions dans ses tours (sous réserve de posséder au moins une tour fixe).
C'est en fait le cas le plus courant:
soit tous les pions sont contenus dans des tours fixes

soit chaque joueur possède 2 grandes tours fixes et qu'il ne reste plus assez de pions pour en faire une autre
soit la partie tourne en rond, sans possibilité pour aucun des joueurs de parvenir à capturer les pions (tours) restants du joueur adverse.
Exemple:
Blanc possède 3 tours (hauteur 6, 9, 2) et 1 pion solitaire soit 6 + 9 + 2 = 17 points
Noir possède 2 tours (hauteur 6, 6) et 2 pions solitaires soit 6 + 6 = 12 points
Blanc possède une tour fixe et plus de points que noir, blanc remporte la partie.

Plateau de jeu (taille réelle = 25 x 38 cm)



XiTi

Retour présentation