

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



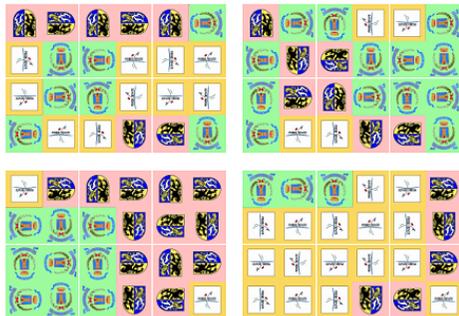
Quadracarta

Un système de jeu de François Haffner
Édité par le Comité de jumelage de Pierre-Bénite
Décembre 2011

Composition du jeu

48 cartes : 2 ensembles de 24 cartes carrées constituées de 4 blasons :

- 3 cartes unies
- 6 cartes de type 3-1
- 3 cartes de type 2-2 parallèles
- 3 cartes de type 2-2 en diagonale
- 6 cartes de type 2-1-1, les 2 étant en ligne
- 6 cartes de type 2-1-1, les 2 étant en diagonale



Quadracarta Minisurf

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

But du jeu

Occuper la plus petite surface possible après avoir posé toutes ses cartes en respectant les règles de pose.

Note : il est possible, en mélangeant deux boîtes de **Quadracarta**, de réunir jusqu'à huit joueurs !

Déroulement du jeu

Les cartes sont mélangées et posées en une pioche face cachée. Chaque joueur tire une carte qu'il pose devant lui en laissant autour suffisamment de place pour permettre la pose des cartes placées ultérieurement. On désigne un premier joueur.

La partie se déroule en tours de jeu successifs jusqu'à ce que toutes les cartes aient été posées.

Tour de jeu

Le premier joueur pioche autant de cartes que le nombre de joueurs et les retourne faces visibles.

Il choisit alors une de ces cartes et les autres joueurs font de même en sens horaire. Chacun doit alors ajouter la carte qu'il a prise à son jeu en respectant les « **règles de pose** ».

Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte, le tour est terminé. S'il reste des cartes dans la pioche, on attaque un nouveau tour et le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur.

Important : chaque joueur constitue son propre jeu avec les cartes piochées. Il y a donc autant d'aires de jeux que de joueurs.

Règles de pose

La première carte de chaque joueur est posée devant lui, en laissant une place suffisante pour poser les cartes ultérieures. Par la suite, chaque nouvelle carte peut être posée de deux manières :

- soit à côté d'au moins une carte déjà posée : au moins un blason de la carte doit toucher un blason déjà posé ; il n'y a pas de contrainte de couleur ;
- soit en la posant sur une ou plusieurs cartes déjà placées ; dans ce cas, **chaque blason** de la nouvelle carte **doit être de la même ville que le blason recouvert** ; une carte peut reposer sur un, deux, trois ou quatre blasons.



Fin de la partie

Lorsque toutes les cartes ont été posées, on procède au décompte final. Chaque joueur compte le nombre de blasons de la surface occupée par toutes ses cartes. Le joueur qui couvre la plus petite surface totale est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Quadracarta

Maxisurf

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

But du jeu

Les joueurs vont créer dans leur jeu plusieurs groupes de blasons d'une même ville. Le but est d'avoir à la fin de la partie le plus grand parmi les plus petits groupes de tous les joueurs.

Autrement dit, chacun comptera à la fin le nombre de blasons de son plus petit groupe de blasons identiques reliés entre eux par un côté. Le joueur avec le plus grand score gagnera la partie.

Déroulement du jeu

Les cartes sont mélangées et posées en une pioche face cachée. Chaque joueur tire une carte qu'il pose devant lui en laissant autour suffisamment de place pour permettre la pose des cartes placées ultérieurement. On désigne un premier joueur.

À tour de rôle, et en commençant par le premier joueur, chacun tire la carte supérieure de la pioche et doit la placer dans son jeu en respectant les « **règles de pose** ».

Règles de pose

Chaque nouvelle carte peut être posée de deux manières :

- soit à côté d'au moins une carte déjà posée : au moins un blason de la carte doit toucher un blason déjà posé ; il n'y a pas de contrainte de couleur ;
- soit en la posant sur une ou plusieurs cartes déjà placées ; dans ce cas, une carte peut reposer sur un, deux, trois ou quatre blasons ; contrairement à ce qui est la règle pour *Quadracarta Minisurf*, **il n'existe aucune contrainte de ville** : chaque blason posé peut être identique ou différent du blason recouvert ; il est même possible de faire complètement « disparaître » un type de blason.

Passer

Un joueur peut décider de passer avant de piocher sa carte, si son jeu le satisfait et qu'il juge risqué de continuer à jouer. Cette décision est définitive : il devra passer à tous ses prochains tours de jeu.

Note : quand la pioche est épuisée, le joueur est obligé de passer.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque tous les joueurs ont passé. On compte alors les points pour déterminer le gagnant.

Plus petit groupe de blasons

Lorsque la partie est terminée, chaque joueur a devant lui plusieurs groupes de blasons, chacun ayant une taille. La plus petite taille possible pour un groupe de blason est un blason isolé.

Important : il faut **obligatoirement** posséder dans son jeu **les trois types de blason** pour prétendre gagner la partie.

Pour déterminer le score, chacun compte le **nombre de blasons** de son **plus petit groupe** de blasons. Ce nombre constitue son score.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie et la considération de ses adversaires.

En cas d'égalité, on compare la taille du groupe immédiatement supérieur, etc. Si l'égalité persiste, on se réjouit car il y a plusieurs vainqueurs !

Exemple



À la fin de la partie, le plus petit des cinq groupes de Jean compte deux blasons jaunes. Les trois plus petits des cinq groupes de Wolfgang regroupent chacun trois blasons. Antonia, qui avait déjà joué, a réussi à créer un plus petit groupe avec cinq blasons. Elle remporte la partie et ne peut refuser une revanche à Jean et Wolfgang !

