

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



QUERNI

Un jeu pour 2 joueurs
par Enrique Fernández Alcázar

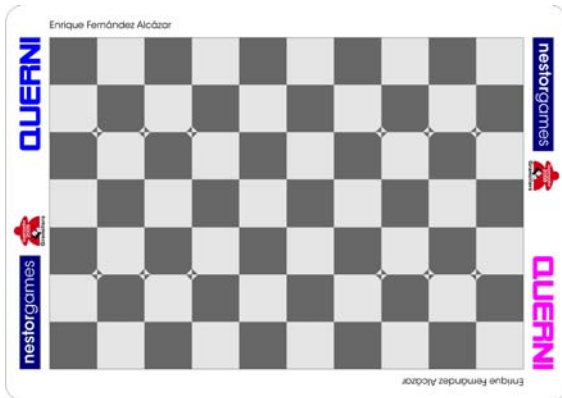
QUERNI a remporté en 2009
le trophée "Ville de Granollers".

Le but du jeu, dans QUERNI, est de sortir ses pièces le premier du tablier de jeu, en formant des chaînes de pions de sa couleur, de valeurs consécutives.

CONTENU

Pour jouer à QUERNI, vous avez besoin :

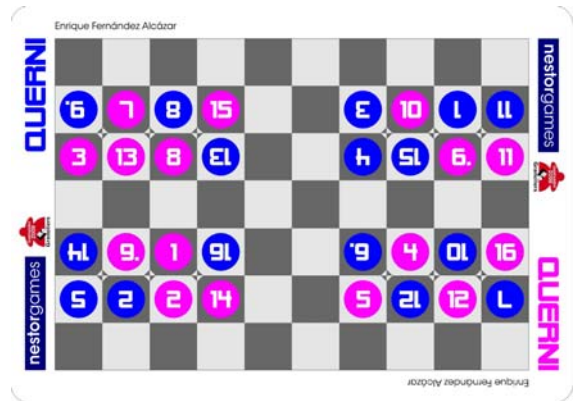
- d'un tablier de QUERNI de 7 x 10 cases, avec 32 cases de départ marquées à un coin :



- de 16 pions bleus numérotés de 1 à 16,
- de 16 pions roses numérotés de 1 à 16.

MISE EN PLACE

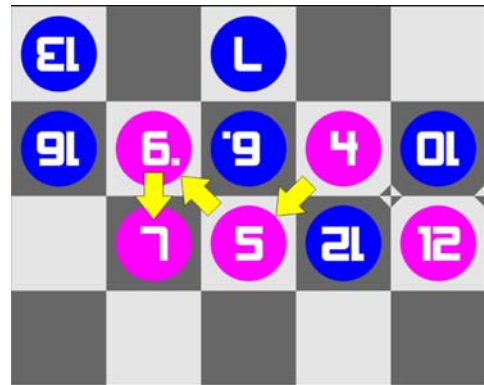
Chaque joueur possède 16 pions, de sa couleur. Les 32 pions sont retournés, mélangés et placés aléatoirement sur le tablier, sur les cases de départ.



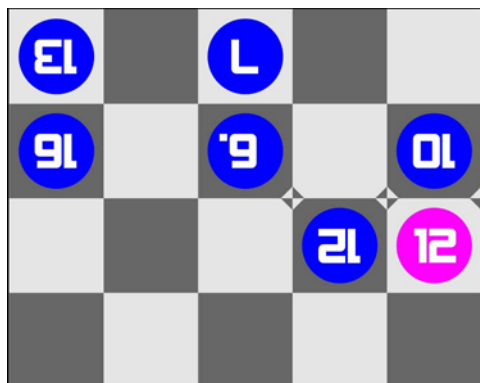
Exemple de placement initial

Le but du jeu est de retirer le premier ses 16 pions. Le joueur qui y parvient le premier gagne la partie.

Vous pouvez retirer les pions qui forment une chaîne. Une chaîne est constituée d'au moins trois pions de valeurs consécutives, placés à la suite les uns des autres sur des cases reliées entre elles par un bord ou un angle. Chaque pion doit toucher le pion précédent, sauf le pion qui commence la chaîne.



Une chaîne a été formée...



... puis retirée.

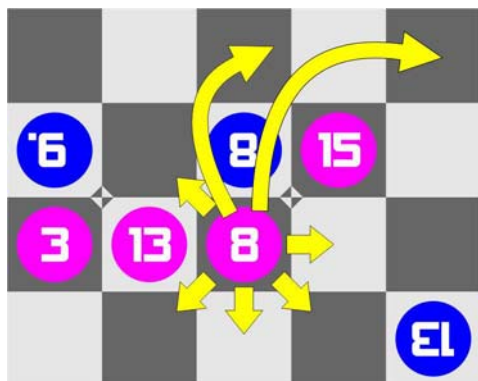
DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour, vous pouvez :

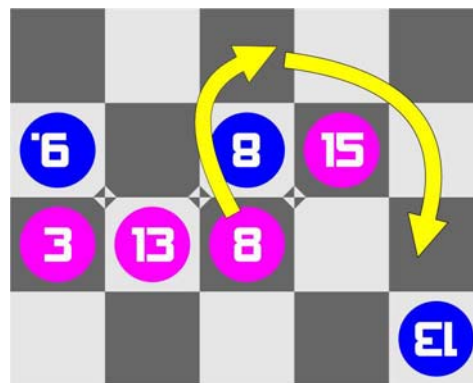
- Déplacer un pion, ou
- Retirer une chaîne (et une seule), ou
- Déplacer un pion puis retire une chaîne (dans cet ordre).

Les déplacements peuvent être de deux types:

- Déplacement orthogonal ou diagonal vers une case vide voisine ; ce type de déplacement ne peut être que d'une case.
- Saut par-dessus un autre pion (de n'importe quelle couleur) jusqu'à une case vide située dans l'immédiate prolongation. Il n'est possible de sauter qu'un seul pion (on ne peut pas sauter un ensemble de plusieurs pions) et le saut peut être orthogonal ou diagonal. Si la situation le permet, le pion actif peut enchaîner plusieurs sauts, et cela ne compte que pour un seul tour de jeu. Le pion actif peut changer de direction après chaque saut.



Déplacements possibles



Multiples sauts

À chaque tour, vous ne pouvez exécuter qu'un type de mouvement : déplacement ou saut. En cas de saut multiple, on ne peut jamais passer par la même case plus d'une fois par tour. Si vous ne pouvez pas déplacer un de vos pions, car ils sont tous bloqués et que vous ne pouvez pas non plus retirer une chaîne, vous perdez simplement votre tour.

Vous n'êtes pas obligé de retirer une chaîne dans le même tour où vous l'avez formée. Vous n'êtes pas non plus tenu de retirer tous les pions d'une chaîne lorsque vous la retirez, du moment que vous prélevez au moins trois pions avec des numéros consécutifs.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée dans trois cas :

- Un joueur a retiré tous ses pions du tablier : il a gagné la partie.
- Aucun des deux joueurs ne peut plus former de chaîne, car tous les nombres restants sont discontinus : la partie est nulle.
- 30 tours passent sans qu'aucun joueur n'ait prélevé de chaîne : la partie est nulle.

**Vous pouvez télécharger
d'autres règles de QUERNIGAMES
sur le site de NESTORGAMES !**