

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# QUICK

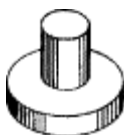
de Claude Soucie  
Un jeu rapide pour deux !

## Contenu

1 règle du jeu  
1 plateau en skaï  
2 pions  
25 jetons multicolores en bois

### distribution des couleurs :

4 de chaque couleur violet et orange,  
3 de chaque couleur noir, gris et bleu,  
2 de chaque couleur blanc, rouge et jaune,  
1 de chaque couleur beige et vert.



## Description du jeu

Quick est un jeu tactique, rapide et coloré pour 2 joueurs à partir de 8 ans. Les règles faciles à comprendre le rendent abordable, et le grand nombre de possibilités de gagner fait le charme du jeu.

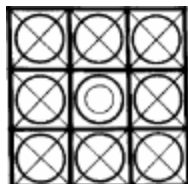
## Préparation

L'un des joueurs distribue les 25 jetons de bois au hasard sur le plateau de sorte que chaque case en reçoive un. C'est l'autre joueur qui sera le premier joueur. Chaque joueur prend un pion.

## Déroulement du jeu

Le premier joueur commence en posant son pion sur un jeton. Son adversaire pose aussi son pion sur un jeton en respectant les restrictions suivantes. Il ne peut pas poser son pion sur une case voisine par un côté ou un coin de l'autre pion. Il ne peut pas non plus poser son pion sur un jeton de même couleur que l'autre.

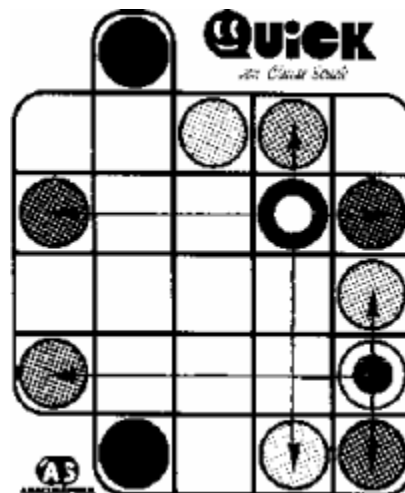
Les cases interdites :



## Tour de jeu

Le joueur déplace son pion verticalement ou horizontalement jusqu'au premier jeton suivant. Il prend alors le jeton sur lequel il était. Les cases vides qui apparaissent sont ignorées pour la suite de la partie.

Exemple :



Les cases vides ne sont pas considérées comme des cases voisines et on ne peut pas y aller !

## But du jeu

Un joueur gagne dès que l'une des conditions suivantes est remplie :

- Il amène son pion sur la même case que le pion adverse.
- Il amène son pion sur un jeton de même couleur que celui où se trouve le pion adverse.
- Son adversaire ne peut plus jouer car aucun jeton ne lui est plus accessible ni horizontalement ni verticalement.

## Les points

Si on fait plusieurs parties de QUICK, on peut compter les points de la façon suivante :  
Le gagnant reçoit un nombre de points égal au nombre de jetons restant sur le plateau.