

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Quatrenun

En 1991, la société Gigamic lança un ovni : Quarto ! Par son concept de jeu-objet et l'originalité de ses mécanismes, celui-ci s'imposa d'emblée comme un grand classique. Il est temps, quinze ans plus tard, d'associer différemment ses pièces si particulières.

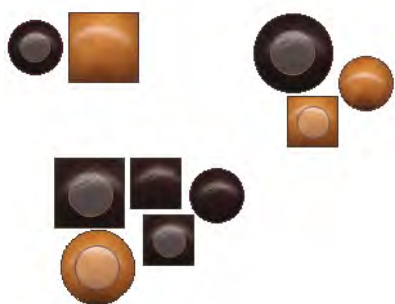
Pour jouer à *Quatrenun* (4 en 1), il vous faut les seize pièces d'un jeu de Quarto mais sans leur plateau, trop petit pour leur nouvel usage

Mise en place

Les deux joueurs forment sur la table de jeu un carré 4x4 en disposant les pièces au hasard. Aucune contrainte de placement n'est à respecter.

But du jeu

Pour gagner, il faut forcer l'adversaire à former un *groupe complet*, c'est à dire un groupe possédant toutes les caractéristiques des pièces de Quarto (à la fois blanche et noire, grande et petite, carrée et ronde, pleine et creuse). Un tel groupe peut être formé par un nombre variable de pièces, théoriquement compris entre deux et neuf.

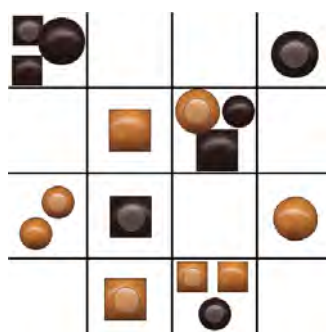


Quelques exemples de groupes complets.

Déroulement de la partie

Tour à tour les joueurs désignent un groupe de pièces (ou une pièce isolée) à leur adversaire. Celui-ci doit déplacer l'une des pièces du groupe indiqué vers un autre groupe situé dans la même ligne ou la même colonne. Puis il indique à son tour le groupe de son choix au premier joueur.

Choix du groupe et déplacement ne sont limités que par une seule contrainte : permettre le regroupement d'un nombre toujours croissant de pièces. Autrement dit, une pièce doit toujours être déplacée vers un groupe d'effectif au moins égal au groupe de départ.



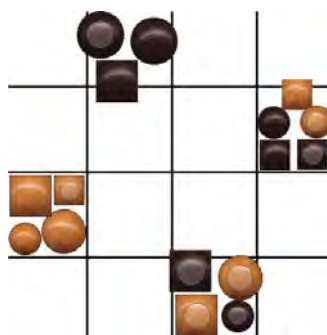
Exemple : quel groupe indiquer pour gagner immédiatement la partie ?

Réponse : en indiquant le groupe des deux pièces rondes et blanches, on oblige l'adversaire à déplacer une pièce

blanche vers le groupe des trois pièces noires et à former un groupe complet.

Fin de partie

La partie s'achève dès qu'un groupe complet est formé. Le joueur qui l'a réalisé perd la partie.



Si un joueur est dans l'incapacité d'indiquer un groupe à son adversaire, c'est qu'aucun déplacement n'est plus possible. Si ceci se produit avant la réalisation d'un groupe complet, alors la partie est nulle.

Un exemple de partie nulle.

Un problème d'initiation

Votre adversaire vient de vous désigner la petite pièce ronde, blanche et pleine. Comment gagnez-vous la partie ?

Solution du problème :

Déplacer la pièce d'une case vers le groupe de droite puis indiquer à l'adversaire le groupe des deux grandes pièces noires. Son seul déplacement possible est de descendre une grande pièce deux cases plus au Sud, formant un groupe complet.

