

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu

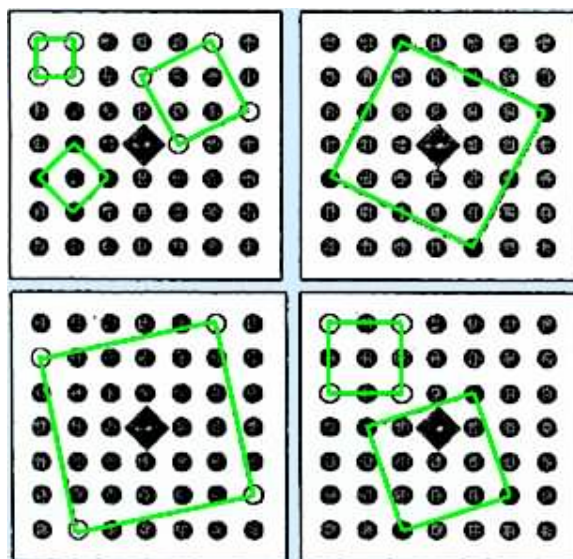
48 Pions (24 noirs et 24 blancs)

RÈGLE DU JEU:

SQUARYD est un jeu de réflexion et d'observation dans lequel les joueurs doivent s'efforcer de réaliser un carré de pions de leur couleur ou de faire réaliser à leur adversaire un carré de pions doublés. Pour contrer un carré adverse en formation, une seule arme: jouer un pion doublé. Mais attention, chaque joueur ne dispose que de 24 pions !

But du jeu:

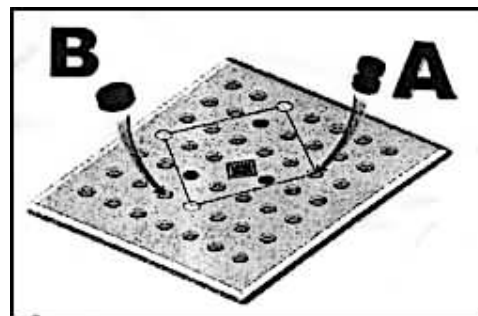
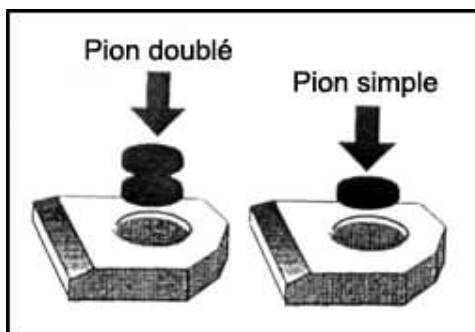
Réaliser un carré constitué de quatre de ses pions simples, quelles que soient sa taille et sa position. (Voir schéma ci-contre).



Déroulement d'une partie:

Les noirs commencent.

Chaque joueur joue en deux temps:
D'abord autant de pions doublés (A) qu'il le souhaite, les pions doublés ne servant qu'à parer la ou les menace(s) adverse(s), puis un seul pion simple (B) dans un emplacement libre (Voir schémas ci-contre), puis c'est au tour de l'autre joueur.



Le jeu s'arrête:

- soit quand l'un des deux joueurs gagne,
- soit quand l'un des deux joueurs n'a plus de pions, Dans ce cas, l'autre joueur pose tous les pions qui lui restent dans les emplacements libres de son choix.

Le gagnant:

Il y a trois façons de gagner une partie:

- En désignant un carré constitué de quatre pions simples de sa couleur, à n'importe quel moment de la partie après sa réalisation.
- En désignant un carré constitué de quatre pions doublés de l'adversaire, à n'importe quel moment de la partie après sa réalisation.
- Sur une erreur adverse: si un joueur s'aperçoit que sa menace de carré (trois pions simples déjà bien placés) Vient d'être contrée par un pion simple adverse (au lieu d'un pion doublé), et qu'il l'annonce immédiatement, il gagne la partie.