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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

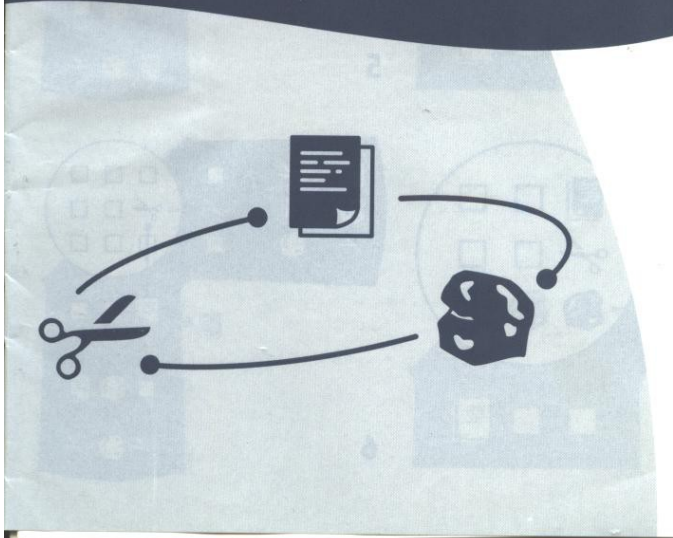
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

SQUOD



REF-SOF
BLEU

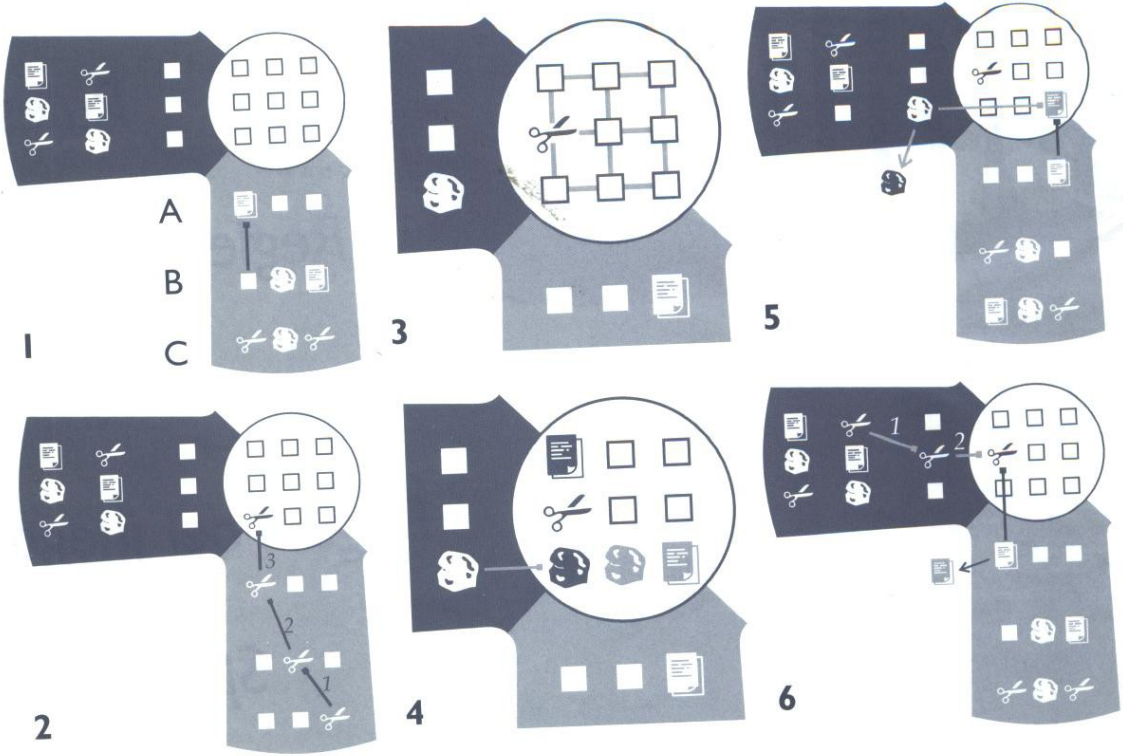
Rules

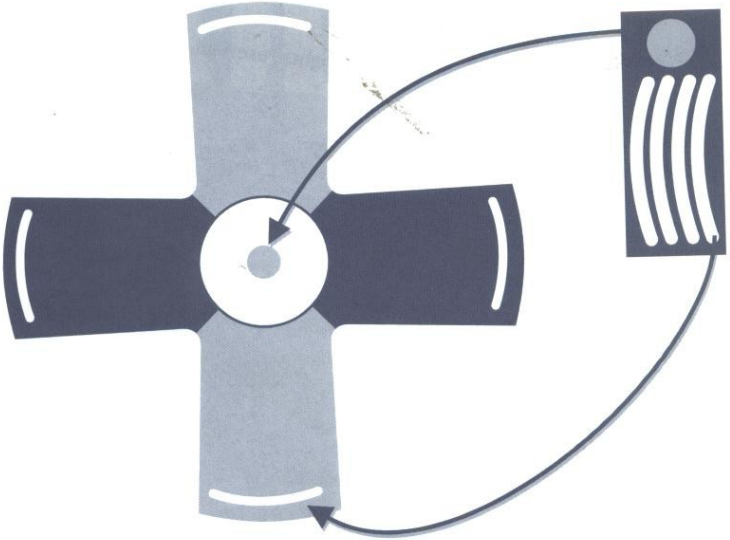
Regles du jeu

Regeln

Reglas del juego

Spelregels


A
B
C
1
2
3
4
5
6
1
2
3
1
2

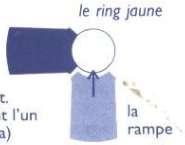


Contenu de la boîte

1 ring central jaune
4 rampes grises
24 pièces (8 x papier, 8 x pierre, 8 x ciseau)
Règles du jeu

Montage

2 Joueurs: Glissez deux rampes dans le ring jaune.
Les rampes doivent former un angle droit.
Les joueurs s'assoient l'un à côté de l'autre (Fig a)



4 Joueurs: Glissez quatre rampes dans le ring jaune.
Les rampes doivent former une croix.
Les joueurs qui se font face sont coéquipiers. (Fig b)

Les pièces

Le rapport de force circulaire

Entre les trois types de pièces (papier, pierre, ciseau), il existe un rapport de force circulaire, comme dans le jeu classique 'papier, pierre, ciseau'.

Papier l'emporte sur pierre:
Papier emballe pierre
Pierre l'emporte sur ciseau:
Pierre casse ciseau
Ciseau l'emporte sur papier:
Ciseau coupe papier

Aucune pièce n'est donc 'la plus forte' ou 'la moins forte'. Selon la pièce de l'adversaire, on peut gagner ou perdre.

Répartition des pièces

Chaque joueur reçoit 6 pièces:

2 x papier, 2 x pierre, 2 x ciseau

Les pièces ont des couleurs différentes (foncée ou claire) et des formes différentes (extrémité arrondie ou creuse). Il n'existe donc que six pièces de forme et de couleur identique. Chaque joueur reçoit six pièces identiques, par exemple, claires et creuses, foncées et creuses, foncées et arrondies...

Lorsqu'on joue à 2, un joueur prend 6 pièces claires (arrondies ou creuses au choix), l'autre joueur prend 6 pièces foncées (arrondies ou creuses au choix).

Lorsqu'on joue à 4 (2 équipes de 2), une équipe prend les pièces claires et l'autre les pièces foncées. Attention, chaque joueur d'une même équipe doit avoir 6 pièces identiques, soit creuses, soit arrondies.

Position des pièces

Les pièces présentent une petite tige sur le dessous, que l'on glisse dans les rails de la rampe. Sur le ring jaune, les pièces se placent dans les trous. Chaque joueur peut ainsi voir de quelle pièce il s'agit.

Premier joueur et positions de départ

On tire d'abord au sort le joueur qui pourra commencer. Chaque joueur choisit une pièce. Les joueurs montrent en même temps leur pièce à l'adversaire. Celui qui a la pièce gagnante peut commencer. Si les deux pièces sont identiques, on recommence. Chaque joueur place ensuite ses six pièces sur

les lignes de départ 1 & 2, en veillant à cacher son jeu.

Votre ou vos adversaire(s) se trouve(nt) toujours à votre gauche ou à votre droite. Si vous jouez à 4, vous faites équipe avec la personne en face de vous.

Le premier joueur avance une pièce - en ligne droite ou en biais- vers la ligne de Squod. Chaque joueur avance ensuite à tour de rôle.

Fig 1 A = Ligne de Squod
B = Ligne de départ 2
C = Ligne de départ 1

DEROULEMENT DU JEU

Sur la rampe (Fig 2)

Sur les lignes de départ, les joueurs peuvent avancer les pièces d'un rang, en ligne droite ou de biais. Les pièces ne peuvent pas reculer.

Sur la ligne de Squod, les joueurs doivent avancer leurs pièces en ligne droite vers le ring, sur la position qui se trouve juste en face, si cette position n'est pas occupée par une autre pièce.

Si cette position est occupée par une pièce adverse moins forte que celle que l'on avance, on peut prendre la pièce adverse et occuper la position.

Lorsqu'on est sur la ligne de Squod, on peut également attaquer un adversaire en jouant un **COUP SQUOD**. Ce coup est une des particularités du jeu Squod. Il est décrit plus loin, dans un paragraphe spécial.

Sur le ring jaune (Fig 3)

Sur le ring jaune, les pièces sont placées l'image vers le haut. On peut avancer une pièce vers la position contiguë (à gauche, à droite, en avant, en arrière), si cette position est libre. Si cette position est occupée par une pièce adverse moins forte que celle de l'attaquant, le joueur peut prendre cette pièce et occuper la position.

- *On ne peut pas attaquer l'adversaire avec une pièce moins forte que la sienne.*
- *Une fois sur le ring, les pièces ne peuvent plus revenir sur la rampe.*
- *On ne peut jamais se déplacer en diagonale.*

Jeu à 4

Lorsqu'on joue en équipe, on joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois sur le ring, les pièces d'une même équipe deviennent communes aux deux équipiers. Sur le ring, on peut jouer avec ses pièces ou avec celles de son équipier.

Les pièces perdantes

Les pièces perdantes sont retirées du plateau et sont toujours restituées à leur propriétaire. Lorsqu'on joue à 4, l'extrémité arrondie ou creuse des pièces facilite leur identification.

On peut les replacer sur sa rampe, mais uniquement sur une position libre de la ligne de départ n°1. Le fait de replacer une pièce perdante sur la rampe ne compte pas pour un coup.

Gagné (Fig 4)

Pour gagner le jeu, un joueur ou une équipe doit aligner avec ses pièces une pierre, un ciseau et un papier, soit verticalement, soit horizontalement. Lorsqu'on joue à quatre, on peut former une ligne gagnante avec les pièces des deux équipiers (pièces de couleur identique).

LE COUP SQUOD

Le coup Squod est l'une des grandes particularités du jeu.

Un coup Squod permet d'attaquer, au départ de la ligne de Squod, une pièce qui se trouve sur la ligne de Squod de l'adversaire.

Comme ces pièces se trouvent encore sur la rampe, on ignore en principe quelle pièce on attaque.

Pour jouer un coup Squod, il faut attendre son tour et se trouver dans l'une des deux situations suivantes:

- Soit avoir une de ses pièces sur la ligne de Squod (Fig 5).
- soit enchaîner un coup Squod après être monté de la ligne de départ n°2 sur la ligne de Squod (donc dans un même tour) (Fig 6).

L'attaquant dit **"SQUOD"** et indique la pièce qu'il attaque. Chaque joueur montre sa pièce.

Quelle position occupe-t-on après un coup Squod?

La pièce gagnante se place à l'intersection des lignes imaginaires qui partent des deux positions de Squod (Fig 5 & 6).

En cas d'égalité, chaque pièce reste sur sa position de la ligne de Squod. Lorsque l'attaquant a enchaîné un coup Squod après être monté de la ligne de départ n°2 sur la ligne de Squod, il occupe, sur la ligne de Squod, la position d'où il a attaqué l'adversaire. Il ne retourne pas sur la ligne de départ n°2.

La pièce perdante (voir plus haute).

Attention

On ne peut pas jouer un coup Squod lorsque l'intersection des deux lignes de Squod sur le ring est occupée par une autre pièce, quelle qu'elle soit.

Lorsqu'un attaquant perd son coup Squod et que, suite à cela, une pièce de l'adversaire prend position sur le ring jaune, c'est encore à l'adversaire de jouer.

Lorsqu'on joue à 4, on peut tenter un coup Squod sur une pièce de son adversaire de gauche ou de droite.

Service des Consommateurs

BRAND 'X'
Rue Capouillet 19-21
1060 Bruxelles
Belgique

Nous consacrons le plus grand soin à la fabrication du jeu SQUOD. Si malgré cela vous constatez une erreur au moment où vous recevez le jeu, faites le nous savoir.