

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

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





## Règles du jeu PLUS 4

2 joueurs

Durée de la partie élémentaire : 5 minutes.  
Durée de la partie « grille sans fin » : 30 minutes.  
Durée de la variante : 15 à 30 minutes.

### **But du jeu.**

*Aligner 4 pions de sa couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale.*

### **Préparation du jeu.**

Placez la grille au centre de la table, ouvrez les deux rabats et montez les 4 pattes de fixation (figure 1). Videz la grille de ses pions en tournant les deux boutons situés au dessus de la grille (figure 2). Séparer les pions en 2 tas : d'un côté les rouges et le rouge clair (pion bonus rouge), de l'autre les bleus et le bleu clair (pion bonus bleu).

### **Principe de fonctionnement du jeu.**

A chaque tour de jeu, un pion est placé dans une des 4 colonnes crantées de la grille. Au lieu de tomber au fond, le pion, retenu par les crans, ne peut descendre que d'un étage. Le joueur place un pion dans la grille en appuyant légèrement, jusqu'à ressentir un léger déclic (figure 3). Le pion va se fixer à l'étage du haut et les pions éventuellement déjà présents dans la colonne vont tous descendre d'un étage (figure 4). Quand une colonne contient 4 pions, le fait d'en ajouter un éjecte le pion du bas (figure 5). Le pion éjecté est réutilisable. Ainsi, la grille ne se bloque jamais. Avec ce principe, un alignement peut être cassé à tout moment ...

### **Règle de la partie élémentaire.**

#### **Déroulement de la partie.**

Chacun des deux joueurs choisit sa couleur, en écartant les pions bonus du jeu. Le joueur qui commence est tiré au sort.

Au départ, la grille, composée de 4 colonnes pouvant recevoir chacune 4 pions, est vide. Les joueurs se placent face à face, de part et d'autre de la grille.

### **Premier tour**

Supposons que les bleus jouent en premier.

Le premier joueur place un pion bleu dans la grille. Le pion va se fixer à l'étage du haut (figure 3). Le second joueur fait de même. S'il choisit de placer son pion rouge dans la même colonne que celle du bleu déjà posé, le pion bleu va descendre d'un étage. Il peut aussi choisir une autre colonne.

### **Tours suivants et gain de la partie.**

La grille se remplit progressivement à chaque tour, du haut vers le bas.

Lorsque 4 pions d'une même couleur se trouvent alignés, c'est gagné !



### **Règle de la partie « grille sans fin »**

#### **Déroulement de la partie.**

Chacun des jeux joueurs choisit sa couleur.

Le joueur qui commence est tiré au sort. Au départ, la grille, composée de 4 colonnes pouvant recevoir chacune 4 pions, est vide. Les joueurs se placent face à face, de part et d'autre de la grille.

#### **Premier tour**

Supposons que les bleus jouent en premier.

Le premier joueur place un pion bleu dans la grille. Le pion va se fixer à l'étage du haut (figure 3).

Le second joueur fait de même. S'il choisit de placer son pion rouge dans la même colonne que celle du bleu déjà posé, le pion bleu va descendre d'un étage. Il peut aussi choisir une autre colonne.

#### **Tours suivants**

La grille se remplit progressivement à chaque tour, du haut vers le bas.

Lorsque 4 pions d'une même couleur se trouvent alignés, le joueur marque 1 ou 2 points : si la ligne gagnante contient le pion bonus (figure 6), elle vaut deux points ; sinon, elle ne vaut qu'un point. La partie continue *sans vider la grille*.

#### **Cas particuliers :**

Si le fait de placer un pion crée plusieurs alignements de 4 en même temps, chacun est comptabilisé. Lorsqu'un alignement de 4 pions a été constitué, il ne peut pas être réutilisé au coup suivant pour marquer à nouveau 1 ou 2 points. *Par exemple, le joueur rouge vient de terminer une colonne de 4 pions rouges et marque un point. A son prochain tour, si la colonne rouge est toujours intacte, il lui suffirait de placer un nouveau pion rouge en haut de la colonne, ce qui éjecterait le pion du bas et créerait une nouvelle colonne... Ce coup est autorisé, mais il ne rapporte pas de point.*

#### **Gain de la partie.**

Les points gagnés sont matérialisés en déplaçant les curseurs sur les côtés de la grille (figure 7).

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre le haut du curseur (11 points).

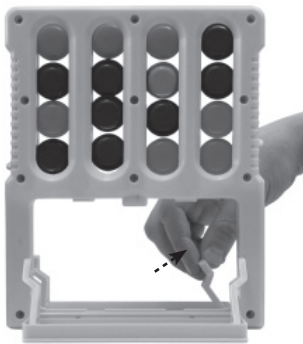


figure 1

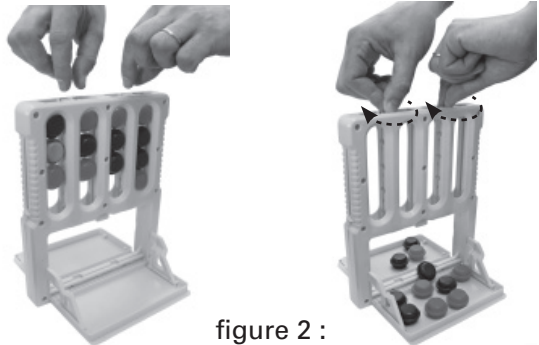


figure 2 :  
avant / après

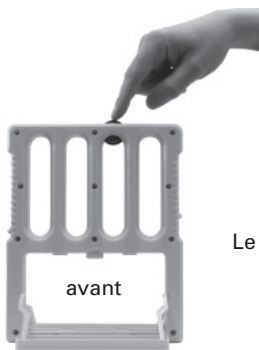


figure 3 :  
Le pion va se fixer à l'étage du haut.

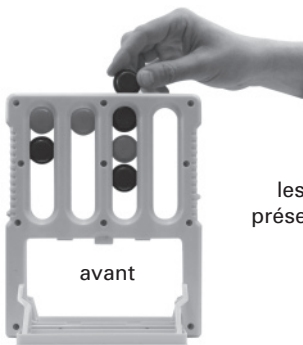
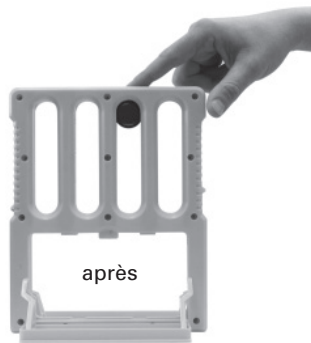


figure 4 :  
les pions éventuellement déjà  
présents dans la colonne vont tous  
descendre d'un étage.

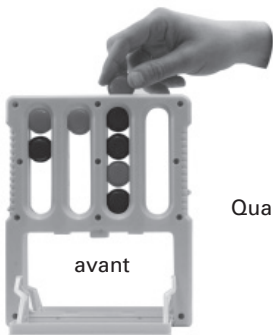
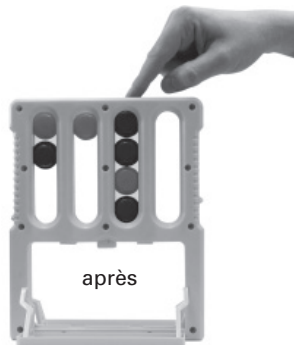
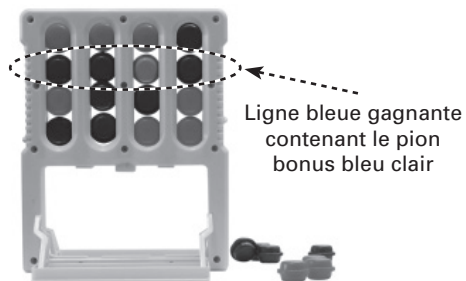
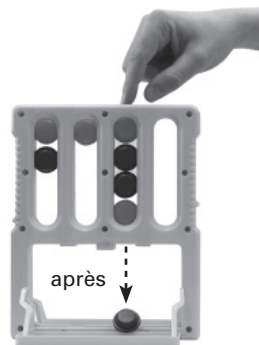
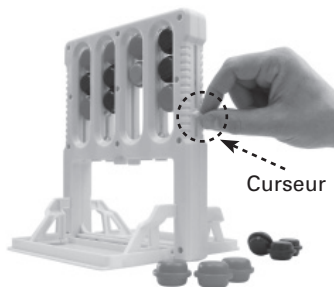


figure 5 :  
Quand une colonne contient 4 pions,  
le fait d'en ajouter un éjecte  
le pion du bas.



Ligne bleue gagnante  
contenant le pion  
bonus bleu clair

figure 6



Curseur

figure 7

## **Variante**

### **Déroulement de la partie.**

Chacun des jeux joueurs choisit sa couleur.

Pour la première manche, le joueur qui commence est tiré au sort. Pour les manches suivantes, c'est le perdant qui commence.

Au départ, la grille, composée de 4 colonnes pouvant recevoir chacune 4 pions, est vide. Les joueurs se placent face à face, de part et d'autre de la grille.

### **Premier tour**

Supposons que les bleus jouent en premier.

Le premier joueur place un pion bleu dans la grille. Le pion va se fixer à l'étage du haut (figure 3).

Le second joueur fait de même. S'il choisit de placer son pion rouge dans la même colonne que celle du bleu déjà posé, le pion bleu va descendre d'un étage. Il peut aussi choisir une autre colonne.

### **Tours suivants**

La grille se remplit progressivement à chaque tour, du haut vers le bas.

Lorsque 4 pions d'une même couleur se trouvent alignés, le joueur marque 1 ou 2 points : si l'alignement gagnant contient le pion bonus (figure 6), et que le pion bonus n'est pas le dernier pion joué, il vaut deux points ; sinon, il ne vaut qu'un point.

La manche se termine dès l'obtention d'un alignement et les pions sont retirés de la grille (figure 2), pour préparer la manche suivante.

### **Gain de la partie.**

Les points gagnés lors des manches sont matérialisés en déplaçant les curseurs sur les côtés de la grille (figure 7).

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre le haut du curseur (11 points).

**Note : pour raccourcir la partie, les joueurs peuvent convenir ou bien de se limiter à 5 points, ou bien de ne jouer que 3 manches.**



**Winning Moves**  
France

Winning Moves France  
16, rue de Fontenay - 94300 Vincennes.