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.

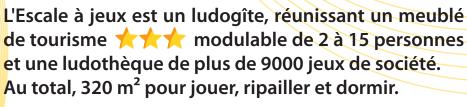
# Ce rêve est devenu réalité!

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 (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).





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











# **DE GERARD PIERSON**

Joueurs: 2-3 • Age: 12-99 • Durée: 20 minutes





### **3 JOUEURS**

#### Objectif et fin de partie

L'objectif de 4EYES+ est d'être le premier à former un carré imaginaire avec quatre pions de sa couleur (fig. 1, 2). La partie est terminée dès qu'un joueur a réussi à atteindre cet objectif.

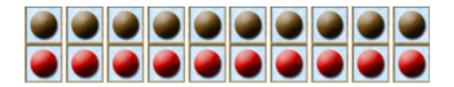
#### <u>Mécanismes</u>

#### Première phase

Le premier joueur reçoit les dix tuiles avec un pion rouge et un pion brun, il joue avec les pions rouges. Le deuxième joueur reçoit les dix tuiles avec un pion brun et un pion bleu, il joue avec les pions bruns. Le troisième joueur reçoit les dix tuiles avec un pion bleu et un pion rouge, il joue avec les pions bleus.

Pour que le jeu puisse fonctionner, il est important de respecter cet ordre.

Joueur 1 (pions rouges):



#### Joueur 2 (pions bruns):



#### Joueur 3 (pions bleus):



A tour de rôle chaque joueur pose une de ses tuiles sur le tablier.

Si un joueur réussit à atteindre l'objectif pendant cette première phase, la partie est terminée.

#### Deuxième phase

Si aucun des joueurs n'a réussi à atteindre l'objectif après la pose de toutes les tuiles, une deuxième phase commence.

Dans cette phase, chaque joueur déplace à tour de rôle une de ses tuiles sur n'importe quelle position libre (deux cases horizontalement ou verticalement adjacentes) sur le tablier jusqu'à ce qu'un des joueurs réussisse à atteindre l'objectif.

#### Remarque

Un joueur ne peut poser ou déplacer une tuile avec laquelle il formerait en même temps un carré composé de quatre pions de sa couleur <u>et</u> un carré composé de quatre pions de la couleur d'un adversaire.

### **2 JOUEURS**

L'objectif et les mécanismes restent les mêmes que dans le jeu pour trois joueurs.

Les pions pour deux joueurs sont représentés sur le verso des tuiles.

Le premier joueur reçoit les quinze tuiles avec le petit point rouge au milieu, il joue avec les pions rouges. Le deuxième joueur reçoit les quinze tuiles avec le petit point bleu au milieu, il joue avec les pions bleus.

#### Joueur 1 (pions rouges):

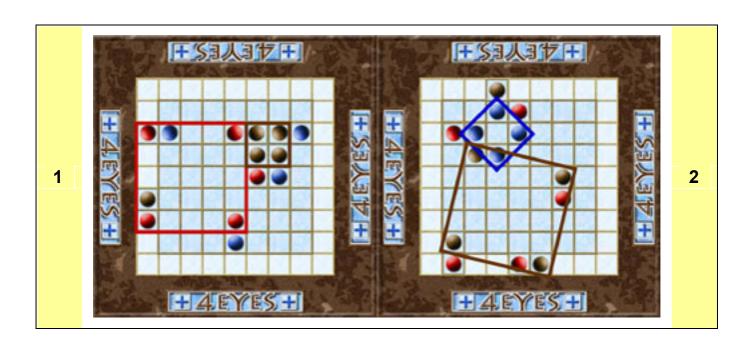


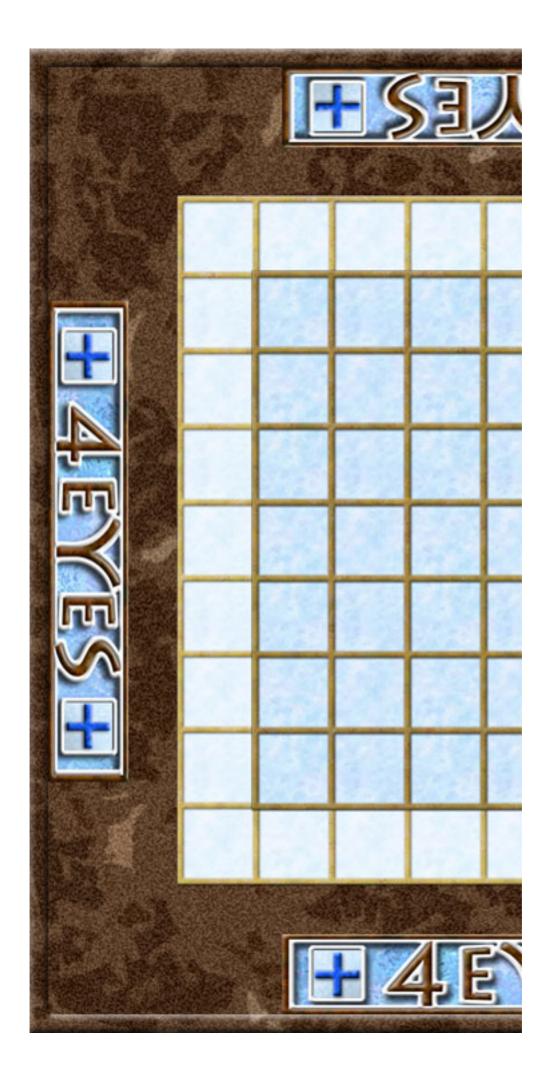
#### Joueur 2 (pions bleus):

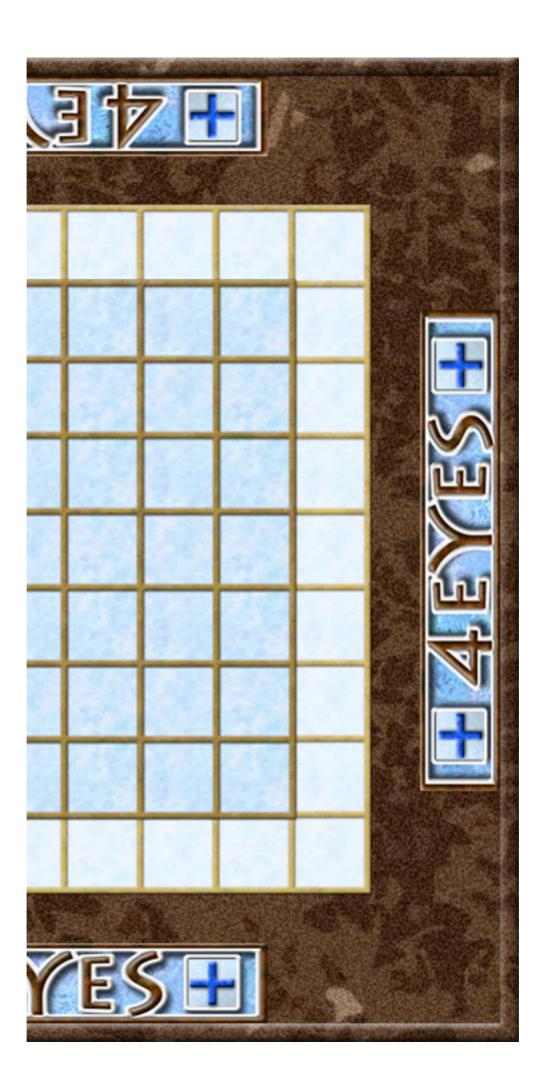


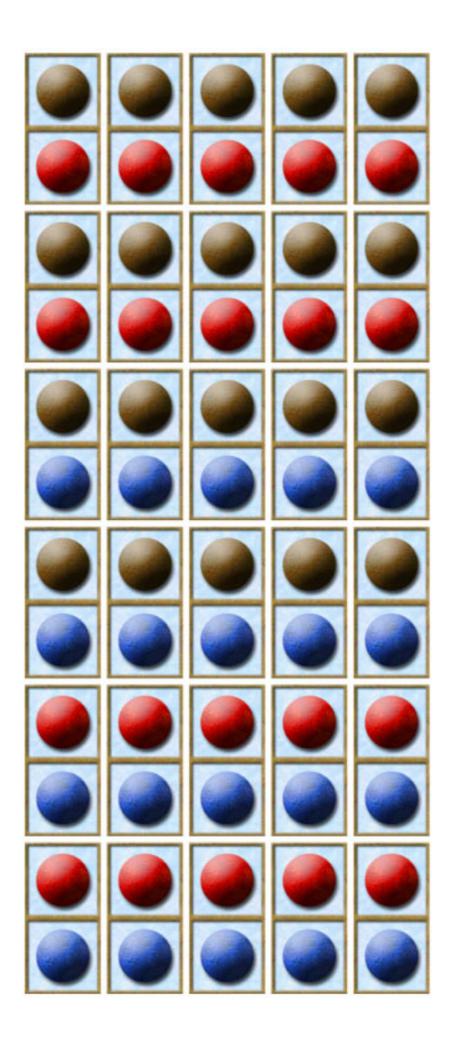
## **TABLIER 7x7 CASES**

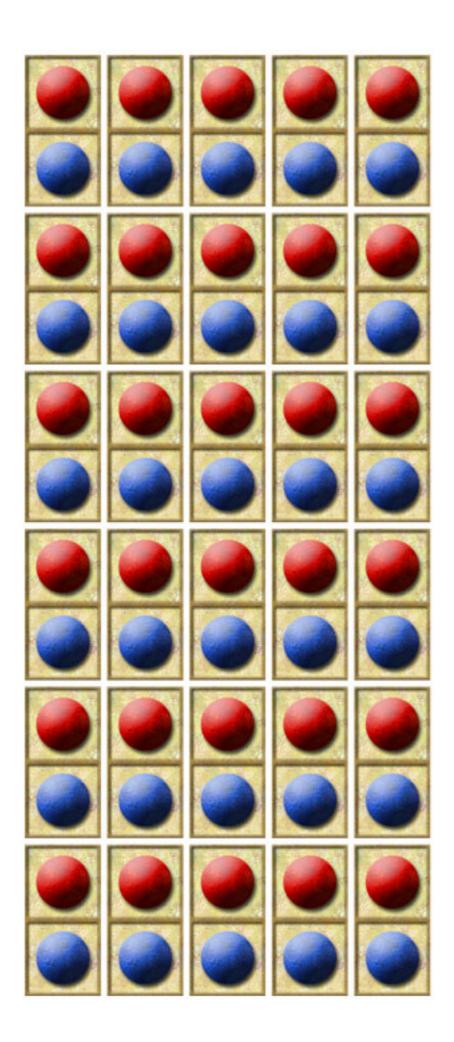
Les joueurs peuvent convenir de jouer sur le petit tablier de 7x7 cases. Dans ce cas, chaque joueur ne reçoit que six (3 joueurs), respectivement neuf tuiles (2 joueurs).













# **DE GERARD PIERSON**

Joueurs: 2-3 • Age: 12-99 • Durée: 20 minutes

Vous trouverez les règles de 4EYES+ sous la rubrique «Mes jeux à télécharger».

Vous aurez encore besoin de deux, respectivement trois crayons de couleurs différentes. A tour de rôle, chaque joueur doit remplir une case avec un pion de sa couleur et une case horizontalement ou verticalement adjacente avec un pion de la couleur du joueur suivant.



