

QUADS®



® & © Copyright 1996 GiGamic s.a.

Édité par GiGamic s.a.

6 Bd du Prince Albert
62200 Boulogne sur Mer
France

F QUADS®

PRESENTATION ET PREPARATION

- Un plateau de 36 cases, 17 pièces claires, 17 pièces foncées et 2 pièces neutres.
- Les 2 joueurs tirent au sort leur couleur; ils disposent leurs pièces devant eux, faces visibles pour les 2 joueurs ; clair commence.

BUT DU JEU :

Mettre l'adversaire dans l'impossibilité de jouer .

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Au premier tour, clair place une pièce neutre sur une case de son choix, puis foncé pose l'autre pièce neutre sur une case non voisine de la première (fig 1).

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur choisit une de ses pièces et la pose sur une case libre de son choix, en respectant les règles suivantes :

- une pièce doit être posée à côté d'au moins une autre pièce .
 - les côtés en contact doivent être identiques (fig 2) :
 - > foncé à côté de foncé
 - > clair à côté de clair
 - > lignes verticales à côté de lignes verticales
 - > lignes horizontales à côté de lignes horizontales.
 - Clair peut poser une de ses pièces à côté d'une pièce déjà jouée par foncé, et vice versa (fig 3).
 - Une pièce peut être posée de manière à en toucher plusieurs autres (fig 4).
- L'objectif du jeu est donc de poser ses pièces de manière à laisser le moins d'emplacements possibles aux pièces adverses.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui ne peut pas jouer perd la partie.

VARIANTE n° 1

En début de partie, les joueurs disposent leurs pièces sur la tranche, faces cachées à l'adversaire.

VARIANTE n° 2

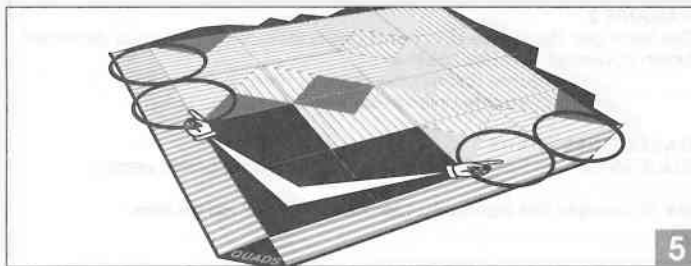
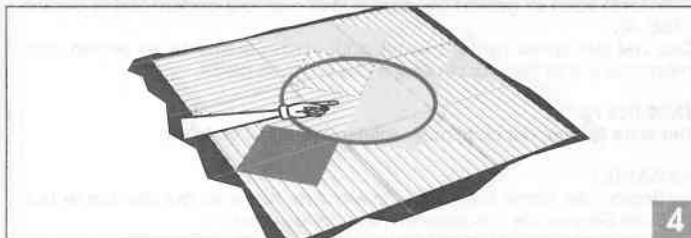
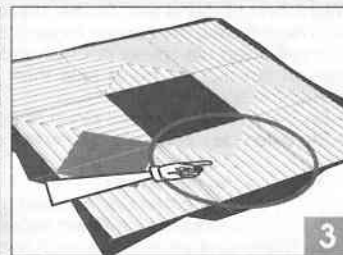
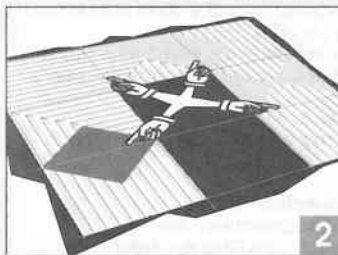
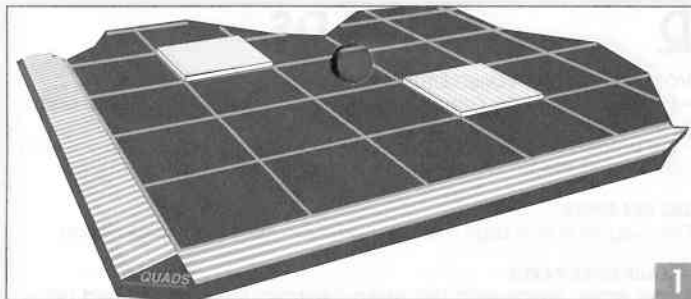
Le côté des pièces posées en contact avec les bords du plateau doit présenter des lignes identiques à celles du plateau :

- > lignes verticales à côté de lignes verticales
- > lignes horizontales à côté de lignes horizontales (fig 5).

DUREE D'UNE PARTIE

De 5 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

© & © Copyright 1995 GiGamic S.A. d'après un concept de Kris Burn.



D**QUADS®****VORSTELLUNG UND VORBEREITUNG**

- Ein Spielfeld mit 36 Felder, 17 helle Steine, 17 dunkle Steine und 2 neutrale Steine.
- Die beiden Spieler lösen ihre Farbe aus, stellen ihre Steine vor sich auf, so daß die Vorderseiten sichtbar sind. Hell beginnt.

ZIEL DES SPIELS

Den Gegner in eine Lage zu bringen, in der er nicht mehr spielen kann.

ABLAUF EINER PARTIE

In der ersten Runde setzt Hell einen neutralen Stein auf ein Feld seiner Wahl. Anschließend setzt Dunkel den anderen neutralen Stein auf ein Feld, das nicht neben dem ersten liegen darf (Abb. 1).

Dann wählen die Spieler nacheinander jeweils einen ihrer Steine aus und setzen ihn auf ein freies Feld ihrer Wahl, wobei folgende Regeln zu beachten sind :

- Ein Stein muß mindestens einen anderen Stein berühren.
- Die Seiten, die miteinander in Kontakt sind, müssen zueinander passen (Abb. 2).

- > Dunkel neben Dunkel
- > Hell neben Hell
- > senkrechte Linien neben senkrechten Linien
- > waagerechte Linien neben waagerechten Linien

- Ein Spieler darf seine Steine auch neben die des Gegners stellen (Abb. 3).
- Ein Stein kann so gesetzt werden, daß er mehrere andere Steine berührt (Abb. 4).

Das Ziel des Spiels besteht somit darin, seine Steine so zu setzen, daß möglichst wenig Platz für die Steine des Gegners bleibt.

ENDE DER PARTIE

Der erste Spieler, der nicht mehr spielen kann, hat verloren.

VARIANTE 1

Zu Beginn der Partie stellen die Spieler ihre Steine so auf der Kante auf, daß der Gegner die Vorderseiten nicht sehen kann.

VARIANTE 2

Die Seite der Steine, die den Rand des Spielfelds berührt, muß dieselben Linien aufweisen, wie das Spielfeld :

- > senkrechte Linien neben senkrechten Linien
- > waagerechte Linien neben waagerechten Linien

DAUER EINER PARTIE

5 bis 20 Minuten. Bei Turnieren können den Spielern Zeitlimits gesetzt werden.

® & © Copyright 1995 Gigamic s.a. , nach einem Konzept von Kris Burm .

