

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LA FORME ET LA COULEUR

Avec trois formes (**cube, cylindre, sphère**) se présentant sous trois couleurs (**bleu, jaune, rouge**) vous devez réaliser, sur un plateau de 16 tiges verticales disposées en carré de 4 sur 4, le maximum de combinaisons et aussi les combinaisons les plus intéressantes.

Réaliser une combinaison, c'est réussir à placer 4 pièces de la même forme - ou de la même couleur - ou mieux encore de la même forme et de la même couleur,

- soit sur un alignement de 4 tiges, en long ou en large ;
- soit sur les quatre sommets d'un même carré.

On peut aussi réaliser une combinaison en plaçant, sur une même tige verticale, trois pièces de la même forme ou de la même couleur, ou mieux encore de la même forme et de la même couleur.

Les combinaisons possibles de ce nouveau jeu en trois dimensions, particulièrement original et moderne, sont innombrables.

Vous apprendrez très vite à repérer le coup qui vous fera marquer le maximum de points en ne laissant à votre adversaire qu'un minimum de possibilités.

Le jeu comprend :

- Un plateau percé de 16 trous disposés en carré (4 rangées dans chaque sens).
- 16 tiges qui doivent être placées verticalement dans les 16 trous du plateau avant de commencer la partie.

Les pièces du jeu sont au nombre de 36 :

- 3 formes différentes (cube, cylindre, sphère) répétées 4 fois dans 3 couleurs différentes (bleu, jaune, rouge).

Ce sont ces pièces qui, placées sur les tiges verticales, vont vous permettre de réaliser des combinaisons.

Les combinaisons

Réaliser une combinaison, c'est réussir :

1 un alignement de 4 pièces

- de la même forme ou
 - de la même couleur, ou mieux encore
 - de la même forme **et** de la même couleur
- sur une rangée de 4 tiges, dans chaque sens;**

2 c'est aussi réussir à placer 4 pièces

- de la même forme ou
- de la même couleur ou mieux encore
- de la même forme **et** de la même couleur

sur les 4 tiges qui marquent les 4 sommets d'un carré (il y a en tout 14 carrés dans le jeu : le grand carré, 9 petits carrés, et 4 carrés intermédiaires comprenant chacun 4 petits carrés);

3 une troisième combinaison consiste à placer verticalement, sur une **même tige**, trois pièces

- de la même forme ou
 - de la même couleur, ou mieux encore,
 - de la même forme **et** de la même couleur.
-

Comment se joue une partie

- Chaque joueur, à tour de rôle, choisit une pièce dans la boîte et la place sur une tige.

Jusqu'à ce que chacune des 16 tiges ait reçu une pièce, il est interdit de placer 2 pièces sur la même tige.

- Lorsque chacune des 16 tiges a reçu une première pièce, les joueurs poursuivent en effectuant, à chaque coup, deux opérations :

- 1) Déplacement d'une pièce prise sur une tige et reportée sur une autre tige.
- 2) Apport au jeu d'une nouvelle pièce choisie dans la boîte.

Ces deux opérations sont obligatoires et doivent également s'effectuer obligatoirement dans l'ordre indiqué : 1 - déplacement, 2 - apport d'une nouvelle pièce.

Attention : La règle du déplacement doit être bien comprise.

On ne déplace qu'une seule pièce que lorsqu'il n'y a qu'une seule pièce sur une tige, mais ensuite, lorsque la partie est plus avancée, on doit déplacer **toutes** les pièces, deux ou trois, selon les cas, qui se trouvent sur la même tige.

Ces pièces, lorsqu'elles sont au nombre de deux ou trois, doivent être **obligatoirement réparties**, une par une, sur des tiges différentes.

En aucun cas, au moment du déplacement, une pièce ne peut être replacée sur sa tige de départ.

Mais rien n'interdit à votre adversaire, lorsqu'il jouera après vous, d'effectuer, en sens inverse, un nouveau déplacement qui lui permettra de reconstituer les combinaisons que vous avez défaits en jouant vous-même votre coup.

Vous comprendrez très vite, avec une certaine expérience du jeu, que le meilleur coup n'est pas forcément celui qui vous rapportera le plus grand nombre de points, mais quelquefois celui qui ne laissera à votre adversaire que la possibilité d'un coup médiocre.

En un seul coup de jeu, déplacement des pièces qui sont sur une tige, 1, 2 ou 3, et apport d'une nouvelle pièce, on peut réaliser plusieurs combinaisons différentes.

Il n'est pas rare de réaliser des coups de 4, 5 ou 6 points et même davantage.

Attention : Il est bien entendu que **les combinaisons réalisées sur des alignements** ou **sur les sommets d'un carré**, ne sont **valables** que si les **4 pièces** qui constituent cette combinaison **sont situées au même étage sur la tige**. (1^{er} étage, au bas de la tige - 2^e étage, au milieu de la tige - 3^e étage, à la partie supérieure de la tige).

Chaque tige ne peut recevoir que 3 pièces.

Il faut être très attentif, car un même coup de jeu peut permettre de réaliser des combinaisons diverses, alignement, carré, de forme, de couleur - ou les deux - sur plusieurs étages, et une seule pièce, intelligemment placée, peut permettre plusieurs combinaisons.

Valeur des combinaisons

- Une combinaison de la même forme et de la même couleur ... **2 points**
- Une combinaison de la même forme **1 point**
- Une combinaison de la même couleur **1 point**

“LA FORME ET LA COULEUR” peut se jouer à **2 joueurs**,
3 joueurs ou **4 joueurs**. A **4 joueurs**, on peut décider de jouer en équipe.

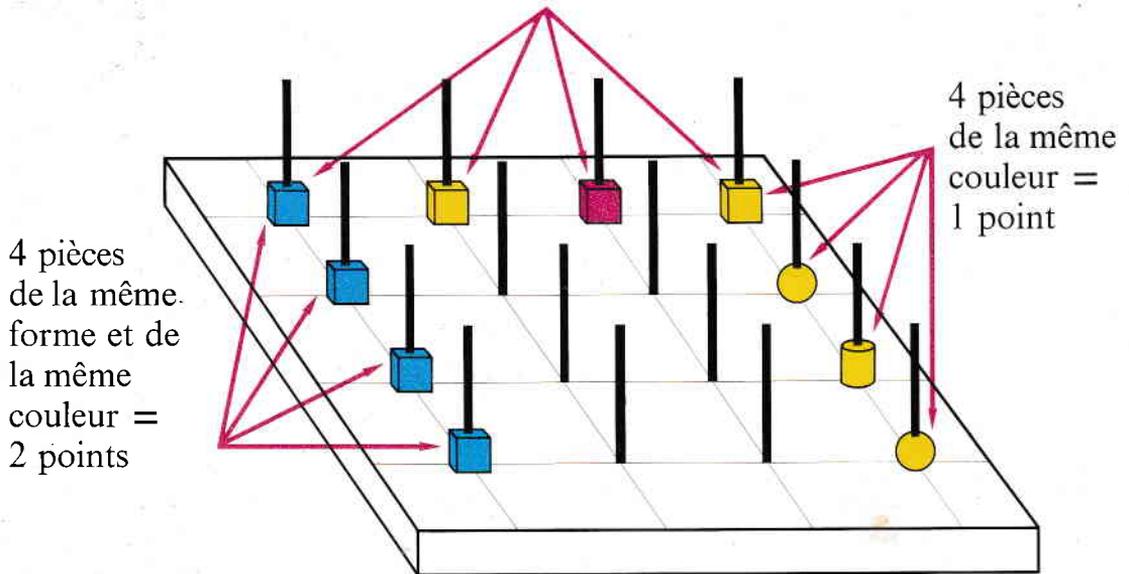
Une partie prend fin lorsque la dernière pièce a été placée sur le plateau de jeu.

Exemples

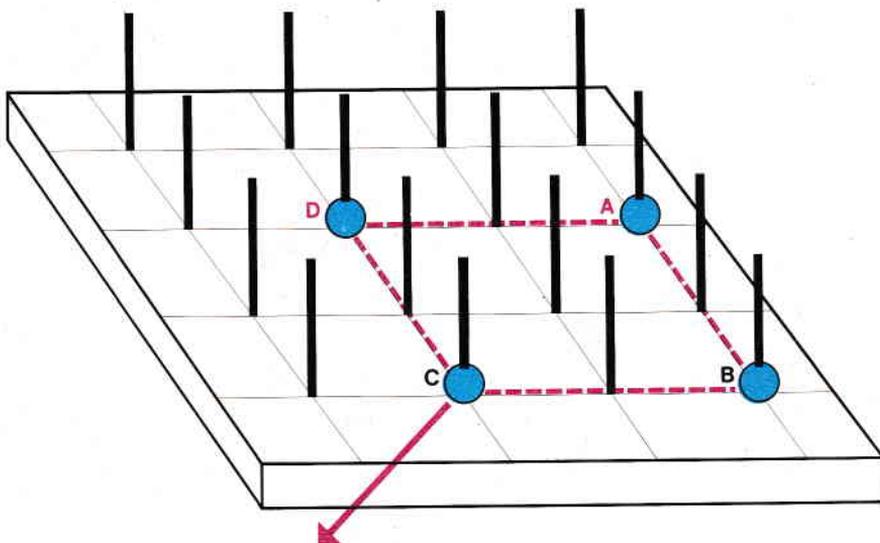
Les combinaisons

1/ Les alignements

4 pièces de la même forme = 1 point



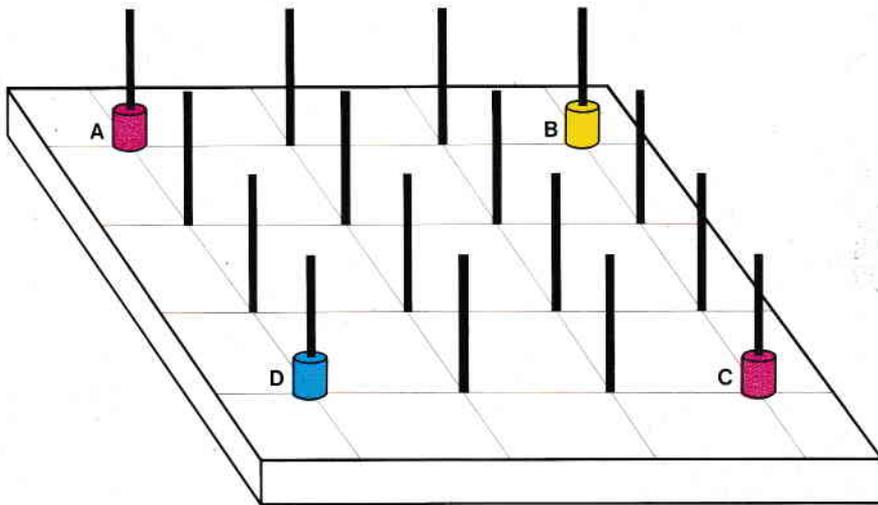
2/ Les carrés



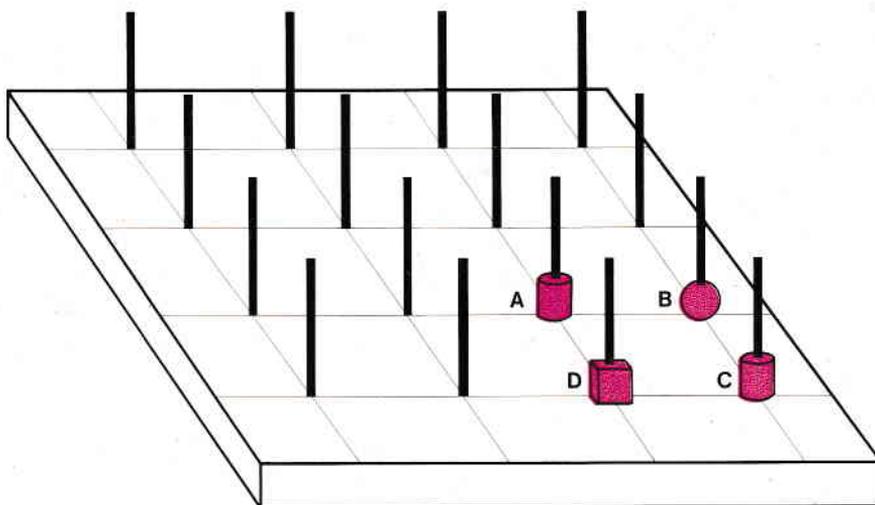
Sur les sommets du carré A.B.C.D.

4 pièces de la même forme et de la même couleur = 2 points

2/ Les carrés (suite)

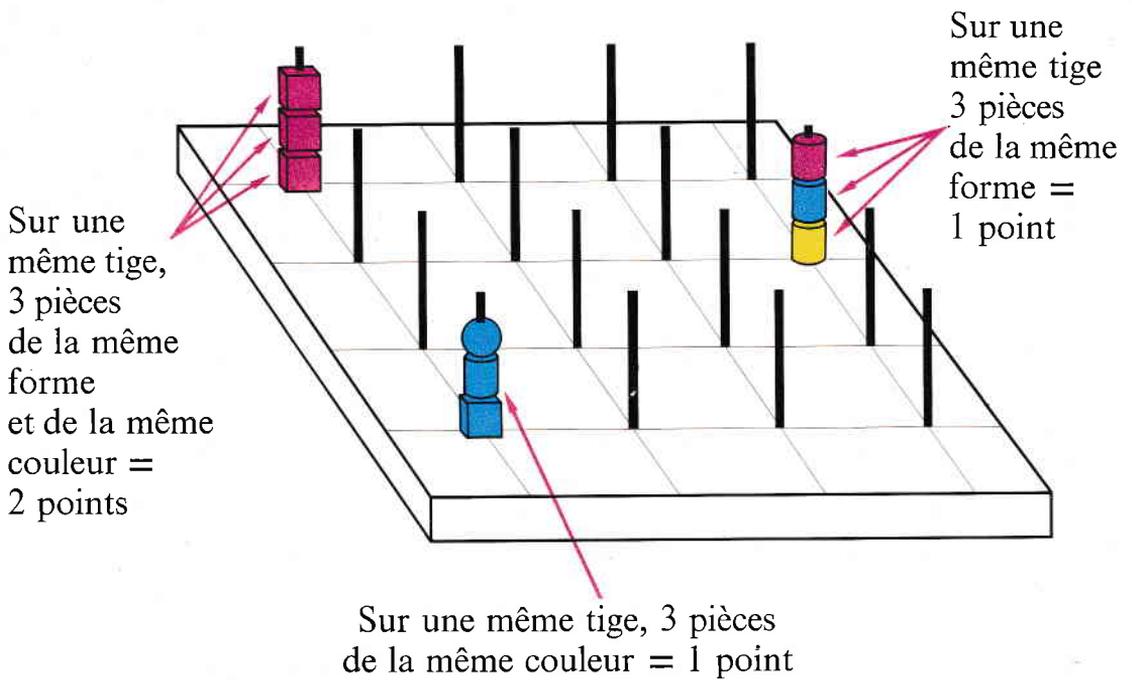


Sur les 4 sommets du carré A.B.C.D.
4 pièces de la même forme = 1 point

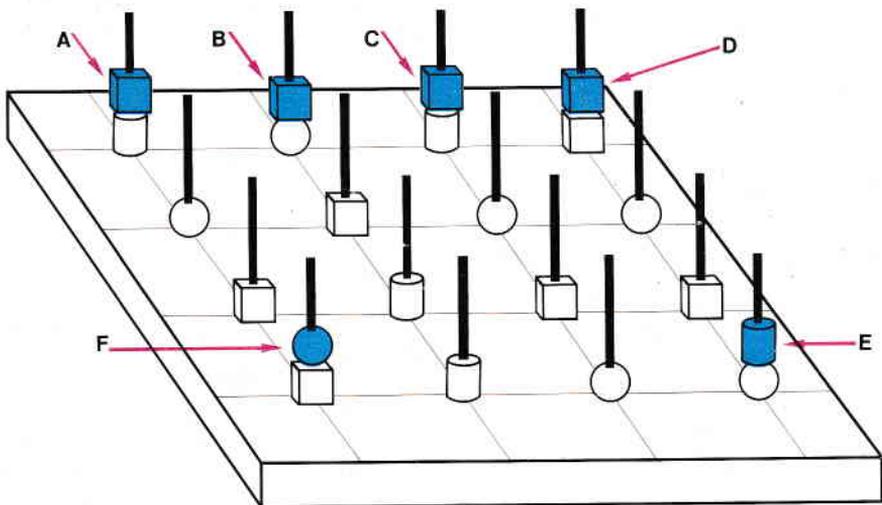


Sur les 4 sommets du carré A.B.C.D.
4 pièces de la même couleur = 1 point

3/ Les tours

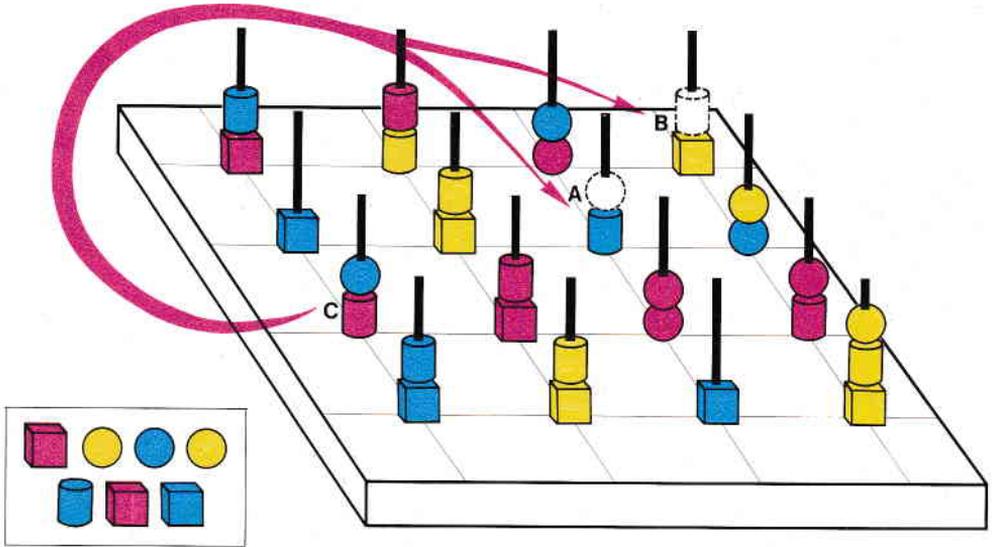


4/ Les niveaux



La combinaison A.B.C.D. 4 carrés bleus donne 2 points car les 4 carrés sont sur la même rangée et au même niveau sur les tiges. De même le carré A.D.E.F.: 4 pièces de la même couleur au même niveau, donne = 1 point.

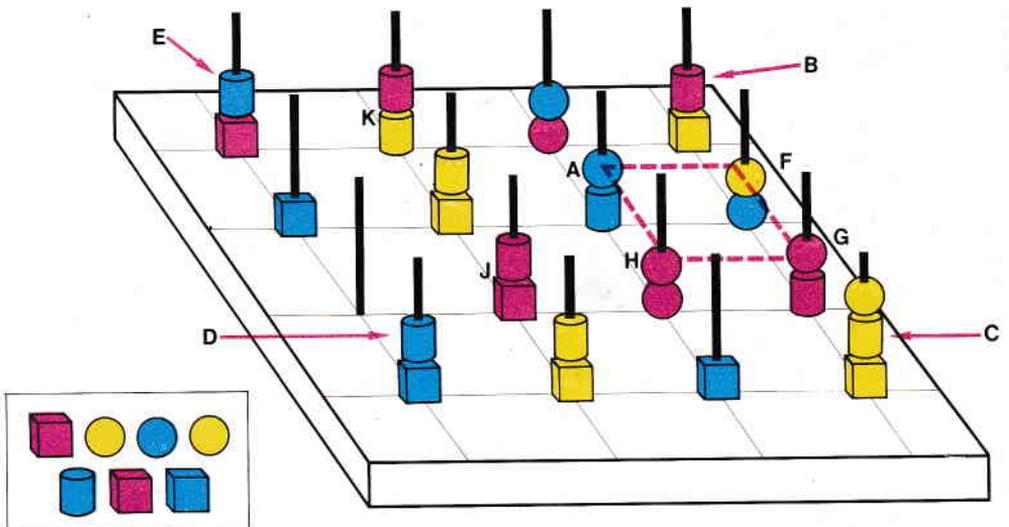
5/ Exemple de jeu



(fig. 1)

A la première opération, les pièces sur la tige C peuvent être déplacées pour être reportées sur les tiges A et B (fig. 1) on obtient ainsi 3 combinaisons à 1 point (fig. 2).

- Un carré de même forme au deuxième niveau B.C.D.E.
- Un autre carré de même forme au deuxième niveau A.F.G.H.
- Un carré de même couleur au deuxième niveau B.G.J.K.



(fig. 2)

5/ Exemple de jeu (suite)

En plaçant, à la 2^e opération un carré rouge sur la tige restée libre on obtient les combinaisons suivantes (fig. 3)

- Un alignement de même forme (G.F.A.D.) = 1 point
- Un alignement de même couleur (A.B.H.I.) = 1 point
- Un carré de même forme (A.B.E.F.) = 1 point
- Un autre carré de même forme (A.B.C.D.) = 1 point
- Un carré de même couleur (A.H.J.G.) = 1 point

Total 5 points

- Ce coup rapporte donc un total de 8 points en comptant les 3 points acquis à la première opération.

(fig. 3)

