

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# QUADROT

Un jeu de Rudolph Bebié © 1983 Hexagames - Durée: environ 30 minutes

## Contenu

4 pions rouges  
4 pions bleus  
4 pions jaunes  
4 pions verts  
2 dés colorés

(2 x bleu, 2 x rouge, 1 x jaune, 1 x noir)

1 plan de jeu

## 1 Préparation

Chaque joueur reçoit 4 pions d'une couleur qu'il place sur le plan de jeu derrière sa ligne de départ noire. On convient qui commence.

## 2 But du jeu

Chaque joueur doit tenter d'amener le premier ses 4 pions derrière la ligne de départ noire opposée le plus vite possible.

## 3 Déroulement de jeu

### 3.1 Dé de couleur

Chaque joueur, à son tour, jette les deux dés. On joue dans le sens horaire.

Les couleurs obtenues déterminent les deux segments de couleur que le joueur peut parcourir avec ses pions. Le joueur doit utiliser les deux dés, s'il le peut. Il peut déplacer un pion de deux segments ou deux pions différents d'un segment.

Si un seul des deux dés peut être utilisé, et qu'il existe plusieurs possibilités, le joueur peut choisir librement son action. Si aucun déplacement n'est possible, le joueur passe. Il est interdit de faire un aller et retour. Chaque case ne peut contenir qu'un seul pion.

### 3.2 Sauter un pion

Il est possible de sauter un pion propre ou adverse, s'il se trouve au centre d'un double segment en ligne droite dont les couleurs correspondent aux dés.

### 3.3 Points blancs

Si un joueur amène un de ses pions sur un point blanc, il peut immédiatement le faire sauter sur un autre point blanc. Le fait qu'on ait avancé deux pions d'un segment ou un seul de deux segments. Un seul pion peut sauter à chaque tour.

### 3.4 Points noirs

Si un joueur amène un de ses pions sur un point noir, il peut immédiatement sauter avec le même pion sur un autre point noir, si le deuxième dé montre une face noire. Le saut est alors considéré comme une avance noire.

Si un joueur amène son pion avec le second de ses dés, il ne peut pas sauter. Cependant, il pourra sauter au prochain tour si l'un de ses deux dés montre une face noire. Après le saut (le premier déplacement), il faut encore jouer le deuxième dé, si c'est possible. Si le joueur n'obtient aucune face noire à son nouveau tour, il joue normalement.

### 3.5 Carrés rouges

Si un pion arrive sur un carré rouge ou doit en traverser un, le pion est remis au départ. Il pourra repartir, s'il obtient une face rouge ou bleue au prochain jet. Le joueur doit donc éviter autant que possible d'entrer sur un carré rouge ou d'en traverser un.

### 3.6 Dernier point devant l'arrivée

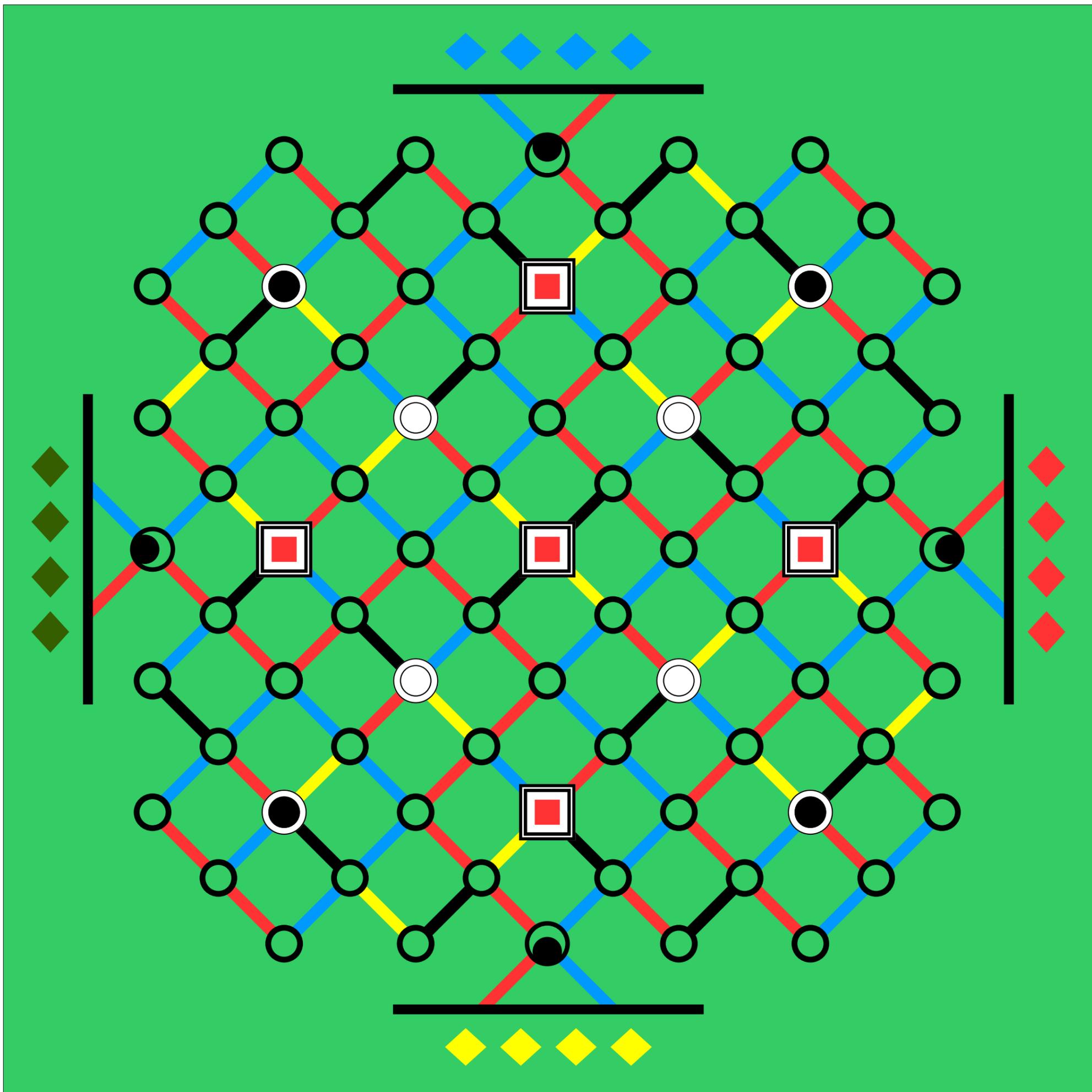
Si un joueur amène l'un de ses pions sur le dernier point devant sa ligne d'arrivée (la ligne de départ d'en face), il peut sortir avec un dé rouge ou bleu. La couleur du deuxième dé ne joue alors plus aucun rôle alors pour ce pion, mais, le deuxième dé doit être utilisé par un autre pion, si c'est possible.

## 4 Fin de la partie

Le premier joueur, qui amène tous ses pions derrière sa ligne d'arrivée, a gagné la partie.

Après l'arrivée du premier joueur, chaque joueur restant peut occuper avec ses pions le carré rouge qui se trouve devant sa propre ligne d'arrivée, ou le dépasser, sans que les pions soient renvoyés au départ. Tous les autres carrés rouges restent en vigueur.

# QUADROT



# QUADROT