

Quatana

Des combinaisons de carrés raffinées pour 2 à 4 joueurs sachant voir de loin.

Ici on fait appel essentiellement au pouvoir d'observation. Celui qui forme avec ses pions un maximum de carrés, gagne. Cela semble plus facile que ça ne l'est en réalité, car avec autant de possibilités, on passe souvent à côté de la solution la plus simple. Un jeu pour personnes disposant d'une habileté stratégique et d'un sens de perspectives inhabituelles !

Joueurs :	2 à 4 joueurs
Contenu :	Planche à jouer (30 x 30 cm), 48 pions, 28 points gagnants (Rondelles de bois), règle du jeu facile à lire
Auteur :	Gattermeyer & Kapp

But du jeu

Chaque joueur doit former, dans la mesure du possible, des carrés avec ses pions. Le joueur qui réussit à faire un maximum de carrés gagne.

et pose l'un de ses pions sur une case libre au choix. C'est ensuite au tour du prochain joueur. Chacun joue à tour de rôle. Le but du jeu est de former aussi souvent que possible un carré avec quatre pions d'une même couleur.

Préparation

Chaque joueur reçoit douze pions d'une même couleur. La planche à jouer est disposée au milieu de la table de manière à être bien visible de tous. Les points gagnants sont posés à côté à portée de main.

Il s'agit naturellement d'empêcher les adversaires de former un carré. Pour chaque carré formé, le joueur concerné reçoit un point gagnant. Les carrés peuvent être formés à l'horizontale, à la verticale, en diagonale ou en décalé (**Figure 1**). La taille du carré n'a pas d'importance.

Déroulement de la partie

Le plus jeune des joueurs commence

Si un joueur, en plaçant un pion, finit plusieurs carrés, il reçoit un point gagnant pour chaque carré formé (**Figure 2 et 3**).

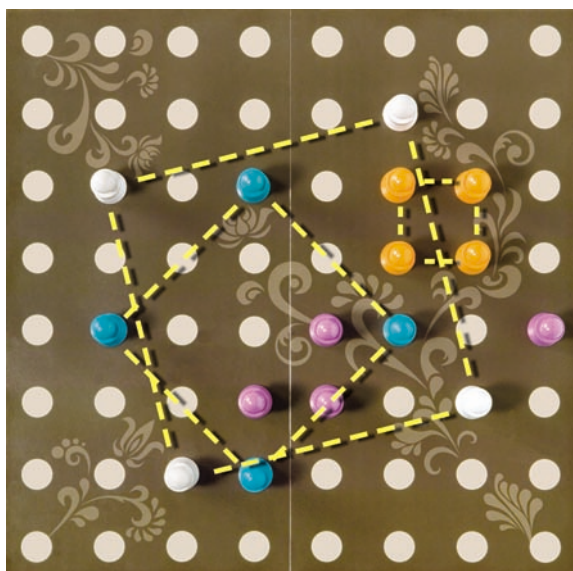


Figure 1

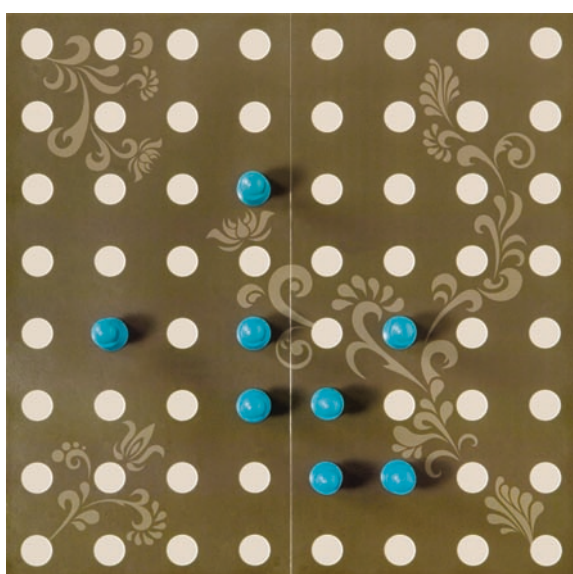


Figure 2

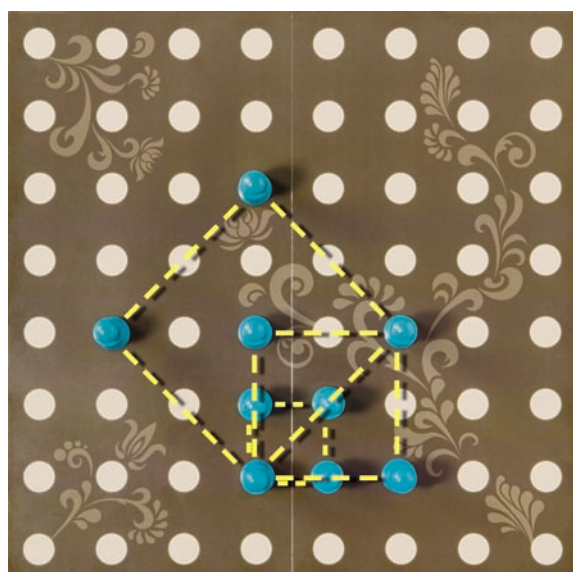


Figure 3 : Le joueur reçoit 3 points gagnants

Fin de la partie

La partie est terminée quand tous les pions ont été posés. Le joueur ayant un maximum de points gagne.

Variante pour continuer la partie avec deux joueurs

Ceux qui le souhaitent peuvent continuer à jouer après que tous les pions aient été posés. A présent, chaque joueur déplace à tour de rôle un de ses pions, le but étant toujours naturellement de former de nouveaux carrés. Il est permis ici de déplacer également des pions appartenant à des carrés existants, afin de former alors de nouveaux carrés. Le joueur qui réussit à former un nouveau carré peut prendre un pion à son adversaire. Ce pion ne peut cependant pas faire partie d'un carré.

La partie s'achève dès qu'un des joueurs n'a plus en sa possession que trois pions. L'autre joueur gagne la partie.