

Quadrilatère

Celui qui fera preuve du plus grand talent architectonique et arrivera à placer le plus de monuments, gagnera. Un jeu de stratégie pour deux architectes inventifs, avec une variante de jeu.

Joueurs : 2 joueurs
Contenu : 1 plateau de jeu, 2 supports pour les maisons, 48 maisons, 6 monuments en bois clair, 6 en bois foncé, 2 sachets en tissu, 1 règle du jeu
Auteur & Design : Gattermeyer & Kapp



L'histoire

Qui ne les connaît pas, ces grandes places couronnées de magnifiques monuments? Dans toutes les villes du monde, les visiteurs s'enthousiasment pour les quartiers avec des ruelles étroites, les places seigneuriales et les monuments impressionnants.

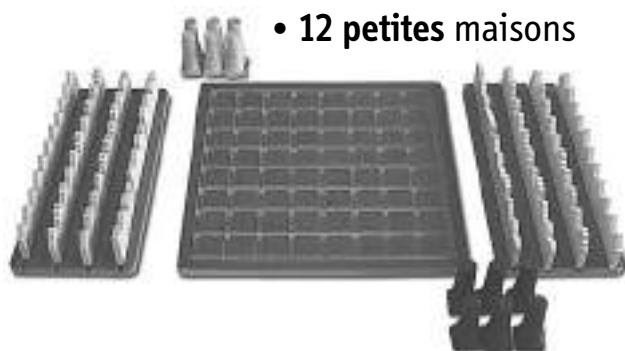
Vous rêvez déjà depuis longtemps de travailler comme urbaniste pour élever des constructions raffinées? Qu'attendez-vous donc? Triomphera celui qui construira avec stratégie et habileté et qui saura ainsi réaliser de grandes places avec des monuments majestueux.

Les préparatifs

Placez le plateau de jeu au milieu de la table entre les deux joueurs. Chaque joueur a devant lui un support pour ses maisons.

Répartissez les maisons à parts égales entre les joueurs. Chacun reçoit :

- 4 grandes maisons
- 8 maisons de taille moyenne
- 12 petites maisons



Disposez les maisons dans les supports prévus à cet effet. Chacun reçoit 6 monuments d'une couleur (claire ou foncée) et les place devant lui.

But du jeu

Les deux joueurs essaient de renfermer entre leurs maisons plusieurs parcelles de terrain afin de posséder des **places aussi étendues que possible**. On atteint ce but en plaçant des maisons et en les faisant coulisser. Le nouveau propriétaire d'une place marque son terrain par un de ses monuments. Celui qui parviendra à construire les plus grandes places gagnera la partie.

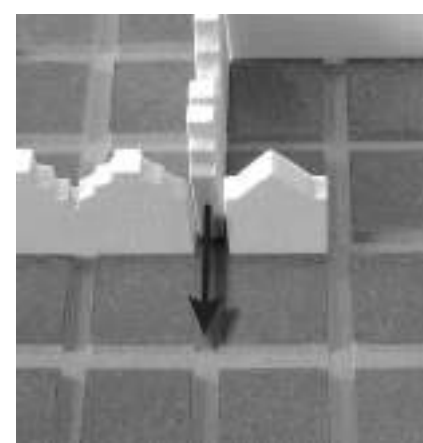
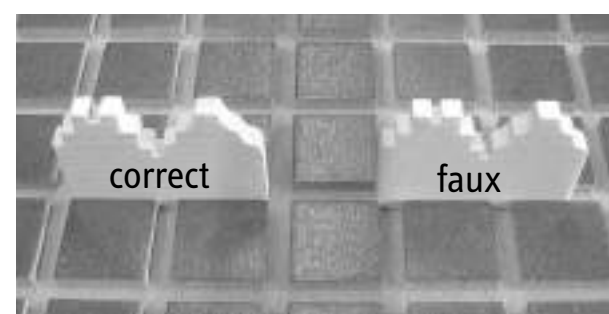
Le déroulement du jeu

1. Placer des maisons

Le dernier d'entre vous à avoir visité une grande ville commence la partie.

Le premier joueur place d'abord une maison quelconque de sa réserve à l'endroit de son choix du plateau de jeu.

En plaçant les maisons, il faut faire attention à ce que les maisons soient au même niveau que les carrés du plateau de jeu, afin qu'on puisse ensuite faire coulisser d'autres maisons sans problème.



On joue à tour de rôle.

2. Placer des maisons et en faire coulisser d'autres

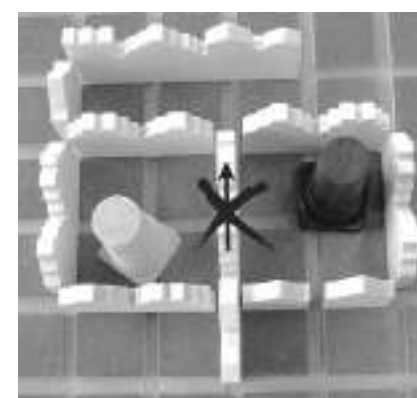
À partir de maintenant, les joueurs **placent d'abord une maison** et, ensuite, ils ont la possibilité de **faire coulisser sur le plateau une maison qui s'y trouve déjà**.

On peut faire coulisser une maison jusqu'à ce qu'elle touche une autre maison ou le bord du plateau de jeu.

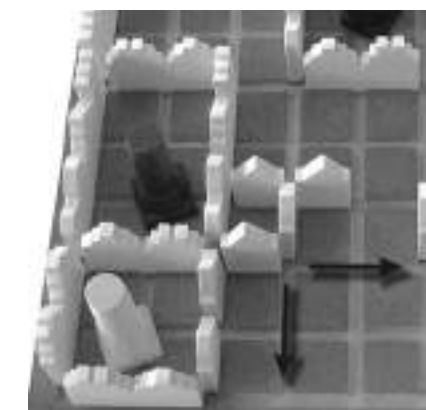
On peut déplacer n'importe quelle maison, qu'on l'ait posée sur le plateau soi-même ou non. Il est interdit de faire coulisser une maison sans avoir en placé une avant.

Pour faire coulisser une maison, il faut observer les règles suivantes :

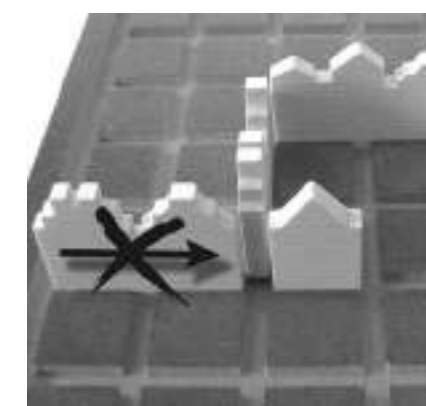
Il est **interdit** de déplacer des maisons qui bordent **une place achevée (fermée) et occupée**, même si la place restait intacte après le déplacement de la maison.



On peut déplacer des maisons qui font partie **d'une place achevée si elle n'est occupée** par aucun monument.

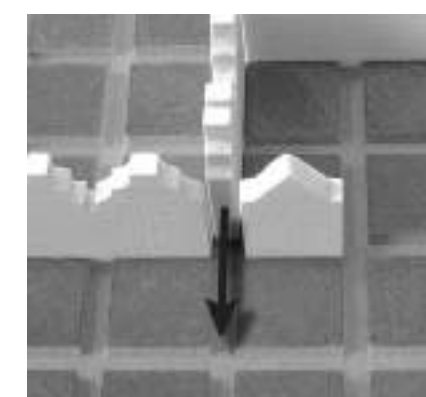


On ne peut déplacer des maisons que séparément, c'est-à-dire qu'on ne peut pas déplacer une maison en en faisant coulisser une autre.



Dans ce cas-ci, on ne peut pas déplacer la maison vers la droite.

Il est possible de faire coulisser une maison entre deux autres.



3. Clôturer et s'approprier des places

Si un joueur parvient à clôturer entièrement un terrain en plaçant et en déplaçant des maisons, il peut déclarer que le terrain lui appartient et marquer sa place par un de ses monuments. On peut aussi utiliser des maisons placées par l'autre joueur. L'étendue de la place est déterminée par le nombre de carrés qui y sont enfermés.

On ne peut placer un monument que si une place est entièrement délimitée par des maisons. L'exemple montre une place qui comptent 6 points.



Le joueur qui a placé la dernière maison pour délimiter une place peut réclamer pour lui la place ainsi close. Il marque la place avec un monument.

La forme de la place n'importe pas.

Il est possible d'entourer une place déjà existante par une autre place.

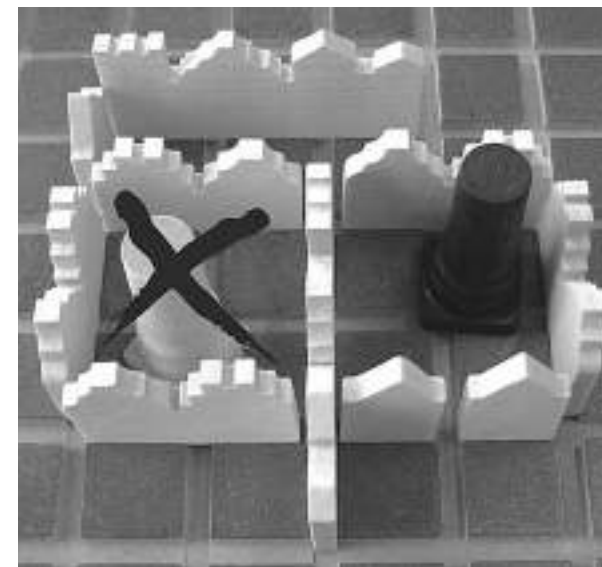


Chaque joueur ne peut placer qu'un seul monument et donc ne s'approprier qu'une seule place pendant son tour.

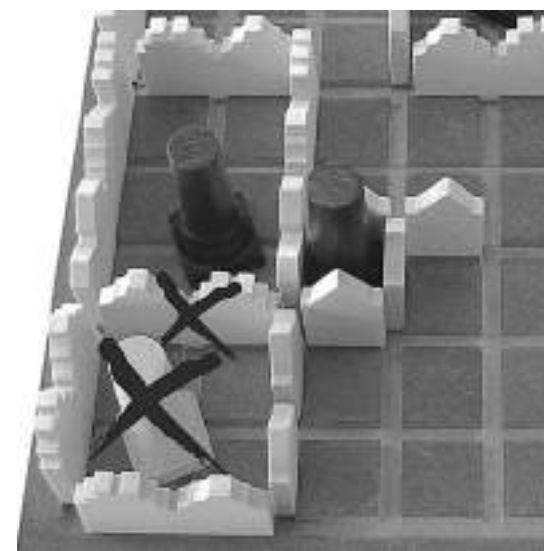
Si, en plaçant une maison, on clôt deux places à la fois, on ne peut en occuper qu'une seule.

On ne peut occuper qu'une place qu'on a **achevée soi-même**.

Si par exemple le joueur qui possède les monuments foncés place une maison de manière à clôturer deux terrains à la fois, il doit se décider pour l'un des deux. Le joueur qui utilise les maisons claires ne peut pas occuper l'autre terrain. On doit donc clôturer soi-même un terrain pour pouvoir l'occuper, et on ne peut le réclamer que pendant le tour où on l'a clos.



On n'a pas le droit de partager par une maison des places déjà marquées.



Fin de la partie

La partie est finie au moment où un joueur a placé **tous ses monuments** ou **toutes ses maisons** ou qu'on **ne peut plus** placer de monuments ou de maisons.

Maintenant, on compte les petits carrés renfermés dans les places. Le joueur qui a bâti les places les plus grandes, c'est-à-dire obtenu le plus grand nombre de petits carrés, gagne la partie.

Variante

Le jeu **Quadrilatère** est tout aussi captivant si on se limite à placer des maisons sans les faire coulisser.

Bonne chance pour la construction de vos monuments !