

Quoridor® junior



Carottes à volonté pour notre ami lapin,
lait à gogo pour le mignon chaton ...
Les petits gourmands ont hâte de traverser le champ pour
rejoindre leur univers plein de douceurs.
Mais, zut, des buissons apparaissent et leur barrent le passage :
il va falloir s'appliquer à trouver chemin le plus court !



CONTENU DU JEU



Un plateau de jeu.



*4 pions joueurs
en bois.*



*16 buissons
en bois.*

BUT DU JEU

Atteindre le premier l'une des cases de la ligne opposée à sa ligne de départ.

RÈGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, les buissons sont partagés entre les joueurs et placés de chaque côté du plateau (8 par joueur).

Les joueurs prennent chacun un pion parmi 2 animaux se faisant face sur le plateau :

lapin / grenouille
ou
chat / écureuil.

Chacun place son pion au centre de sa ligne de départ ; la ligne de départ de chaque pion est indiquée par une reproduction de l'animal sur le côté de boîte (*voir ci-après*).



Les différentes zones de départ (bords extérieurs de la boîte)



L'objectif de chaque joueur est d'atteindre la ligne opposée à sa ligne de départ. L'arrivée est symbolisée par l'environnement préféré de l'animal (la mare pour la grenouille, le champ de carottes pour le lapin, etc.). Un tirage au sort détermine qui commence.

Les différentes zones d'arrivée (bords intérieurs de la boîte)

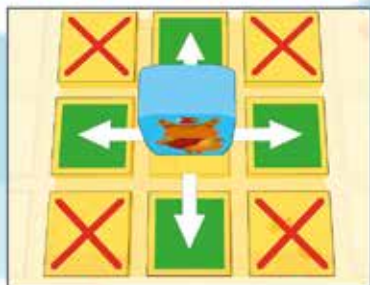


DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À tour de rôle, chaque joueur choisit soit de déplacer son pion, soit de poser l'un de ses buissons. Lorsqu'il n'a plus de buisson, un joueur est obligé de déplacer son pion.



DÉPLACEMENT DES PIONS



Les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière, mais jamais en diagonale.

Les buissons doivent être contournés : un pion ne peut pas sauter par-dessus un buisson.



POSE DES BUISSONS

• Un buisson doit être posé exactement entre 2 blocs de 2 cases.



Ce buisson est correctement posé.



La pose de ce buisson est incorrecte.

• La pose des buissons a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne d'arrivée : **il faut toujours lui laisser une solution.**



On ne peut pas poser de buisson à cet endroit car le lapin n'aurait alors aucune solution pour atteindre sa zone d'arrivée.

FACE À FACE

Quand 2 pions se retrouvent sur 2 cases voisines non séparées par un buisson, le joueur dont c'est le tour peut sauter par-dessus son adversaire et se placer derrière lui.

Si un buisson est situé derrière l'adversaire, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche.



Un buisson derrière votre adversaire ? Dans ce cas, il est possible de se placer à côté du pion adverse.



Un adversaire vous empêche de passer ? Vous pouvez sauter par-dessus !

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint l'une des cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie.



RÈGLE POUR 3 JOUEURS

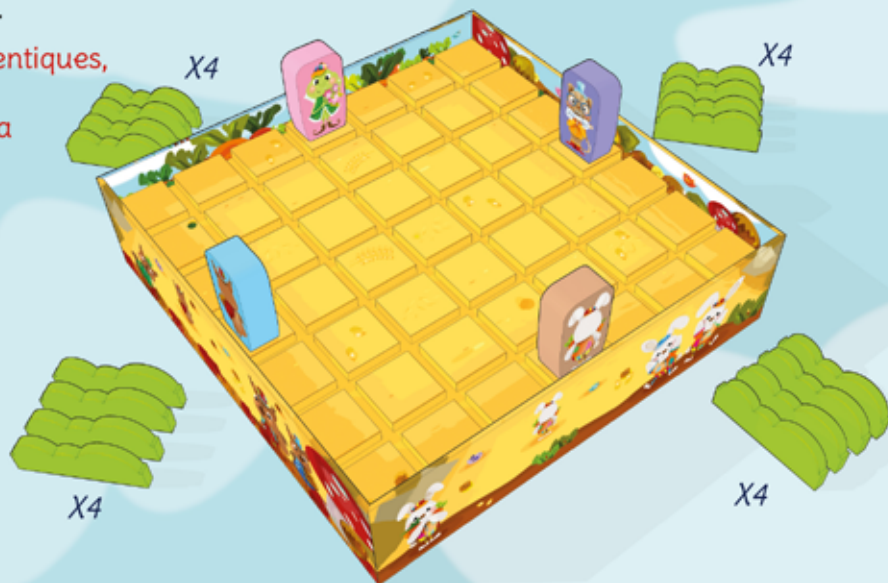
En début de partie, chaque joueur choisit un pion et le place du côté sur lequel son animal est représenté sur le bord extérieur de la boîte ; chacun dispose de 5 buissons. Le buisson restant ne sera pas utilisé.

Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut pas sauter par-dessus plusieurs pions à la fois.

RÈGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre des 4 côtés du plateau, chaque pion se plaçant du côté sur lequel son animal est représenté ; chacun dispose de 4 buissons.

Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut pas sauter par-dessus plusieurs pions à la fois.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs.



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. 06-2018



Données et adresse à conserver.

Auteur : Mirko Marchesi
Illustrations : Gaëlle Picard

© & © Gigamic 1997



ZAL Les Garennes
F 62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com