QUADS®
Magnetic

PRESENTATION ET PREPARATION
- Un plateau de 36 cases, 17 pièces claires, 17 pièces foncées et 2 pièces neutres.
- Les 2 joueurs tirent au sort leur couleur; ils disposent leurs pièces devant eux, faces visibles pour les 2 joueurs ; clair commence.

BUT DU JEU :
Mettre l'adversaire dans l'impossibilité de jouer .

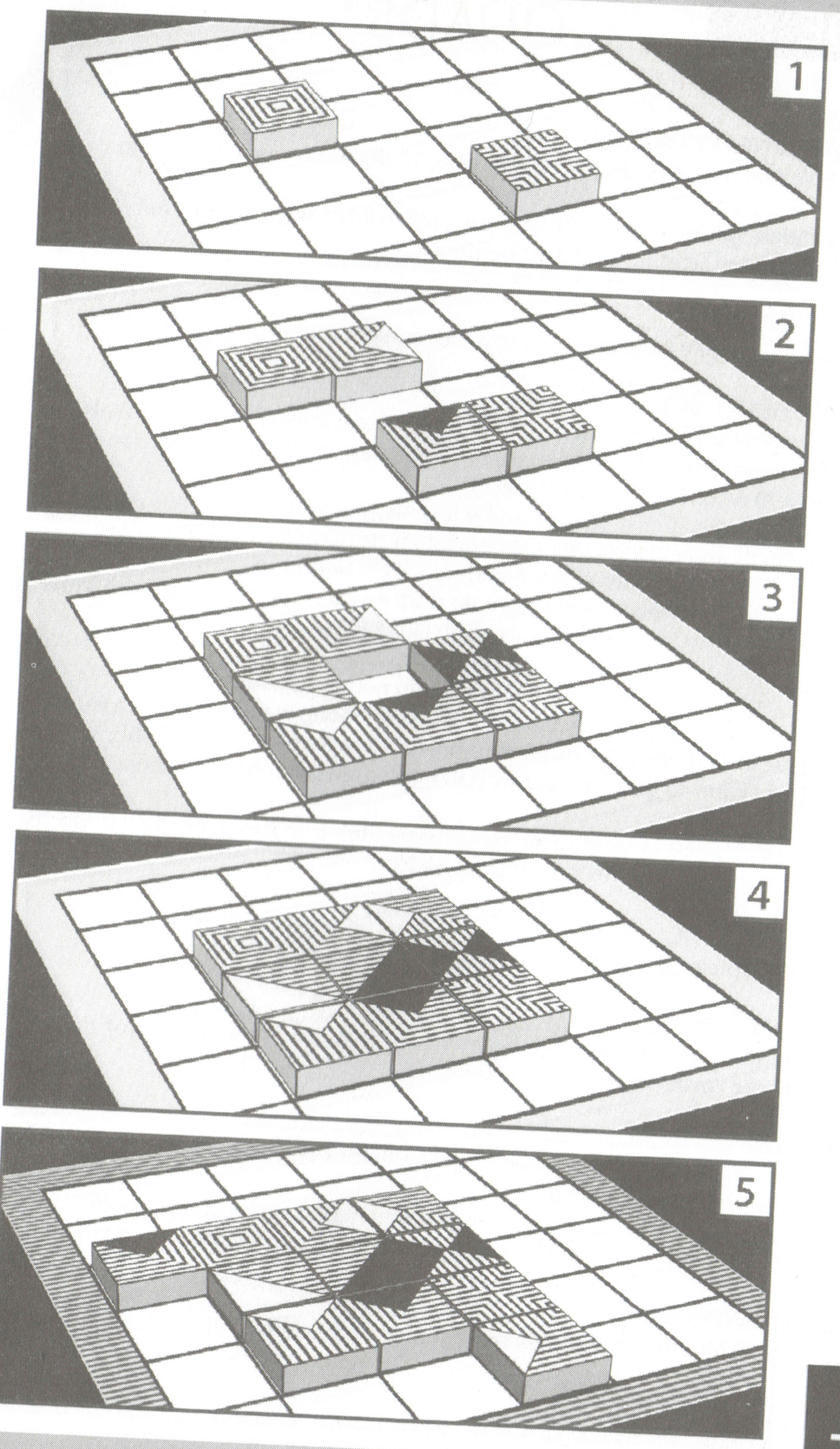
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE
Au premier tour, clair place une pièce neutre sur une case de son choix, puis foncé pose l'autre pièce neutre sur une case non voisine de la première (fig 1).
Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur choisit une de ses pièces et la pose sur une case libre de son choix, en respectant les règles suivantes :
- une pièce doit être posée à coté d'au moins une autre pièce .
- les côtés en contact doivent être identiques (fig 2) :
  > foncé à coté de foncé
  > clair à coté de clair
  > lignes verticales à coté de lignes verticales
  > lignes horizontales a coté de lignes horizontales.
- Clair peut poser une de ses pièces à côté d'une pièce déjà jouée par foncé, et vice versa (fig 3).
- Une pièce peut être posée de manière à en toucher plusieurs autres (fig 4).
L'objectif du jeu est donc de poser ses pièces de manière à laisser le moins d'emplacements possibles aux pièces adverses.

FIN DE LA PARTIE
Le premier joueur qui ne peut pas jouer perd la partie.

VARIANTE n° 1
En début de partie, les joueurs disposent leurs pièces sur la tranche, faces cachées à l'adversaire.

VARIANTE n° 2
Le coté des pièces posées en contact avec les bords du plateau doit présenter des lignes identiques à celles du plateau :
  > lignes verticales à côté de lignes verticales
  > lignes horizontales à coté de lignes horizontales (fig 5).

DUREE D'UNE PARTIE
De 5 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

A406

® & © Copyright 1995 & 2004 GiGamic. d'après un concept de Kris Burm.