

Quadrio

Un jeu d'adresse amusant, avec différents degrés de difficulté. Les cubes multicolores peuvent également être utilisés pour réaliser des constructions au gré de votre fantaisie.

Age:
Joueurs:

4-99
2 ou 4

Contenu:

36 cubes en plastique verts, jaunes, rouges, bleus
4 ventouses sur tiges
1 dé en bois

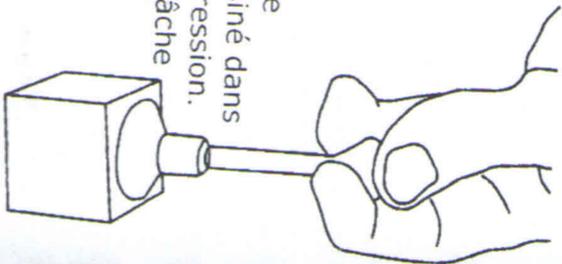
Idée du jeu:

Dialogform, Weimar

Comment fonctionne la „ventouse sur tige“ ?

On la prend avec trois doigts (voir illustration) et on exerce une poussée vers le bas, sur le cube, avec le pouce. L'air emmagasiné dans la cloche en caoutchouc est alors chassé et on obtient une dépression. On peut alors lever le cube et le déplacer. Dès que le pouce relâche la boule, l'air pénètre dans la cloche en caoutchouc par le petit tube et compense la dépression. Le cube n'adhère plus à la ventouse.

Préparation du jeu :



Répartir tous les cubes sur le plateau de jeu en mélangeant bien les couleurs. Chaque joueur prend une ventouse sur tige de la couleur de son choix. La couleur de la ventouse sur tige détermine la couleur des cubes à prendre.

Variante 1 pour les plus jeunes qui ne savent pas encore compter :

- A l'aide de la ventouse sur tige, chaque joueur prend les cubes de sa couleur et les dépose devant lui.
- Ensuite, il remet les cubes de sa couleur sur le plateau de jeu en les rangeant dans les petites cases (soit en regroupant tous les cubes de même couleur soit en alternant les couleurs pour former un dessin).
- Chaque joueur empile les cubes de sa couleur sur le plateau de jeu ou en dehors du plateau pour former 3 tours composées chacune de 3 cubes.
- Rapidité : qui a réussi le premier à construire une tour de 6 ou 9 cubes de sa couleur ? (avant de commencer à jouer, déterminer le nombre de cubes en fonction de l'âge des enfants)

Soit les joueurs jouent tous en même temps, soit chacun leur tour.

Variante 2

Le benjamin lance le dé. Avec la ventouse sur tige, il déplace un cube de sa couleur du nombre de cases correspondant au chiffre figurant sur le dé. Ceci peut être à l'horizontale ou à la verticale mais le joueur doit pouvoir déposer le cube sur un autre cube de sa couleur.

Si le chiffre obtenu avec le dé ne lui permet pas de déposer le cube sur un autre de la même couleur, il peut le déposer sur une case vide. Si ceci n'est pas non plus possible, il passe son tour au joueur suivant. Le premier qui a construit 3 tours composées chacune de 3 cubes a gagné.

Variante 3

Avec de l'adresse, de l'attention et un peu de chance, il s'agit de sauter et de ramasser le plus grand nombre de cubes possible.

Avec la ventouse sur tige, le benjamin prend un cube de son choix sur le plateau. Le joueur suivant prend un cube de sa couleur et saute par-dessus un autre cube si celui-ci est suivi d'une case vide. Il prend le cube par-dessus lequel il a sauté. Les doubles sauts sont permis si les cubes sont séparés par une case vide. Si le joueur ne peut pas sauter, il passe son tour.

Si un joueur fait tomber le cube de la ventouse, il n'a pas le droit de prendre les cubes par dessus lesquels il a sauté. Le jeu est terminé s'il ne reste plus qu'un cube de chaque couleur ou si aucun joueur ne peut sauter. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de cubes a gagné.

Variante 4 : Jeu stratégique : 3 dans une rangée (pour les enfants de plus de 6 ans)

Retirer tous les cubes du plateau de jeu. Chaque joueur prend les cubes de la couleur de sa ventouse sur tige. Chacun leur tour, les joueurs placent les cubes sur le plateau en essayant d'aligner trois cubes de la même couleur dans une rangée. Ceci peut être à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale. Les autres joueurs essaient bien sûr de l'en empêcher. Celui qui réussit à aligner 3 cubes de sa couleur a gagné.