

Gérard Pierson



Joueurs: 2 • Âge: 12+ • Durée: 20 minutes

But du jeu et fin de partie

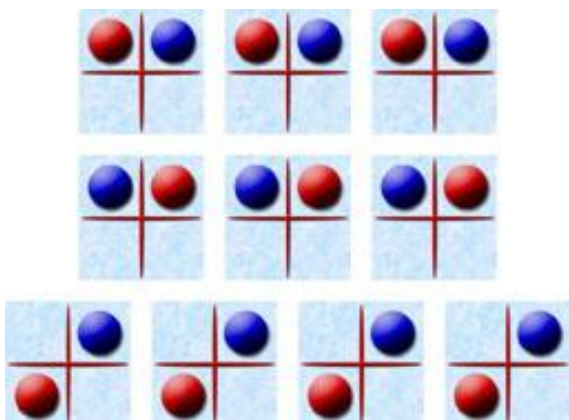
Le but de 4EYES est d'être le premier à former un carré imaginaire avec 4 pions de sa couleur (fig. 1, 2,3). La partie est terminée dès qu'un joueur a atteint ce but.

Déroulement du jeu

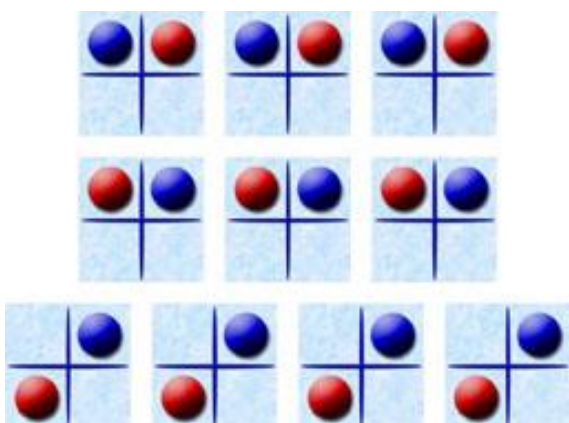
Première phase

Le premier joueur obtient les 10 tuiles avec une croix rouge au milieu, le deuxième les 10 tuiles avec une croix bleue au milieu.

Joueur 1 (pions rouges)



Joueur 2 (pions bleus)



Sur chaque tuile figurent 4 cases, dont une case est occupée par un pion rouge, une par un pion bleu et 2 cases libres.

Le joueur avec les tuiles rouges joue avec les pions rouges, le joueur avec les tuiles bleues joue avec les pions bleus.

Le joueur avec les tuiles rouges commence la partie.

Pendant les 2 phases du jeu, chaque joueur ne peut poser, déplacer ou tourner que ses propres tuiles.

A tour de rôle, chaque joueur pose une de ses tuiles sur une grande case libre (2x2 cases) du tablier.

Pendant la première phase les tuiles ne peuvent pas être déplacées ou tournées.

Si un joueur atteint le but dans cette première phase, la partie est terminée.

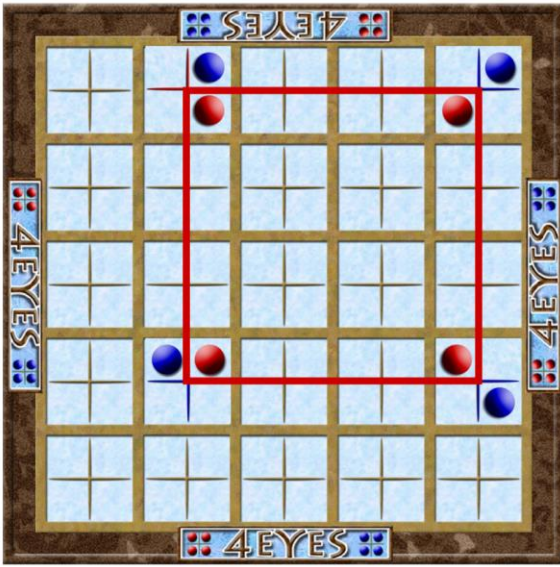
Deuxième phase

Si aucun joueur n'a atteint le but après la pose de toutes les tuiles, une deuxième phase commence.

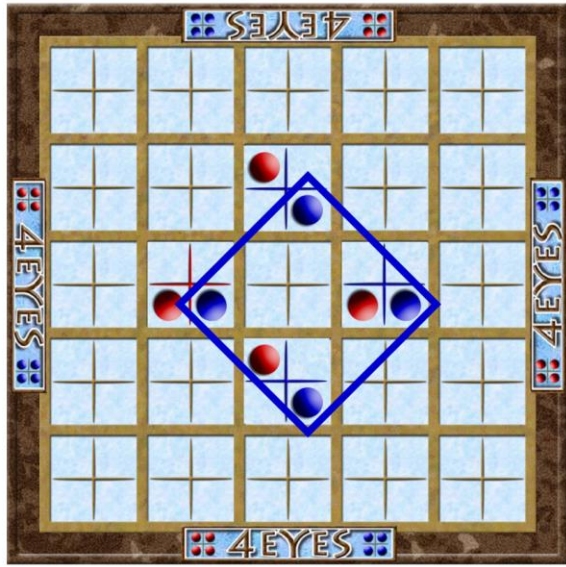
A tour de rôle, chaque joueur peut maintenant, soit déplacer une de ses tuiles horizontalement, verticalement ou diagonalement d'une grande case sans la tourner (la case cible doit être libre), soit tourner une de ses tuiles d'un quart de tour vers la gauche ou la droite (fig. 4, 5, 6).

Remarque: Un joueur ne peut poser, déplacer ou tourner une tuile avec laquelle il formerait en même temps un carré composé de quatre pions de sa couleur **et** un carré composé de quatre pions de la couleur de l'adversaire.

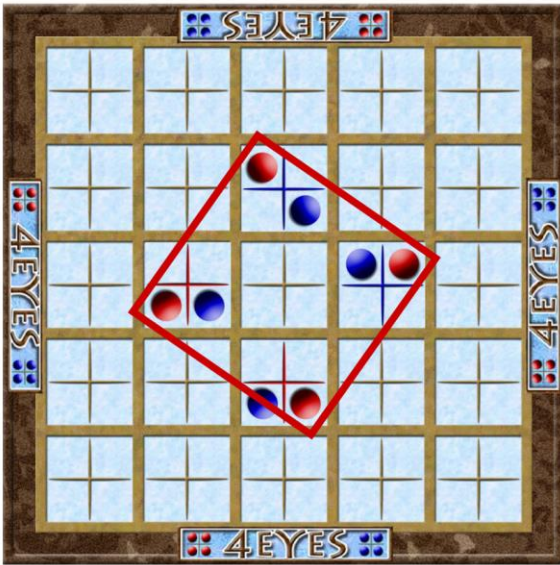
1



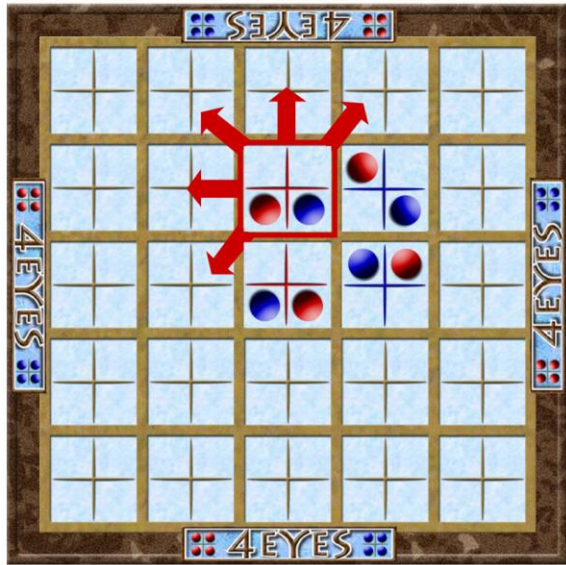
2



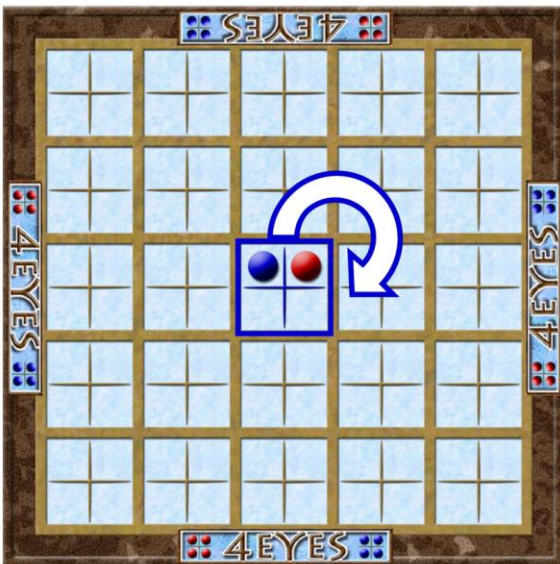
3



4



5



6

