

Carré 2000®

LA COULEUR DU CUBE AU CARRÉ

Avec 36 ou 100 cubes, Carré 2000 vous propose une situation originale pour chasser l'occupant et faire revenir les cubes dispersés aux trois autres camps, en manipulant, à tour de rôle, n'importe quel cube. Le secret de la réussite tient à la réflexion et à la tactique !

RECOMPENSE

Carré 2000, dans sa version petit modèle, a été primé de la "boucle d'argent" au concours international des créateurs des jeux de Besançon (France) en 1998.

Nombre de joueurs : 1 à 4 dès 7 ans
Durée moyenne d'une partie : 30 minutes

Jeu créé par Henri VERGNE
Copyright© 1998



Distribué par :

Mirabelle jeux®

La Gueule d'enfer 42560 Marols – France

Site : www.mirabellejeux.com

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
A utiliser sous la surveillance d'un adulte.
A conserver

Fabriqu^é en FRANCE



Règle du jeu Carré 2000®

CARRÉ 2000®

Petit Modèle

Pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs.

Carré 2000 vous propose une situation originale : chasser l'occupant et faire revenir dans leur camp les cubes dispersés dans les trois autres camps.

Vous jouerez bien à tour de rôle, mais en manipulant n'importe quel cube, qu'il soit à vous ou non. Pourquoi faire un travail dont les autres se chargeront peut-être ? Là est le secret de la réussite !

Contenu :

- 1 plateau de Carré 2000
- 36 cubes : 9 bleus, 9 jaunes, 9 verts et 9 rouges.

But :

Pour gagner, il faut sortir 9 cubes adverses qui occupent votre camp et, à leur place, y mettre les vôtres qui sont dispersés chez vos trois rivaux.

Disposition initiale :

Placer les cubes selon les **PETITS POINTS de COULEUR**, afin d'obtenir les carrés tricolores.

On a par exemple ; dans le carré bleu : 3 jaunes, 3 rouges et 3 verts.

1- Règle pour 4 joueurs :

Déplacement :

Principe général : n'importe qui peut bouger n'importe quel cube, que ce soit le sien ou celui d'un adversaire.

Celui dont c'est le tour de jouer choisit le cube qu'il désire manipuler.

On se déplace de 2 manières :

a) Le pas :

Il se fait horizontalement, verticalement, de case en case, à l'intérieur des camps seulement. Les seuls autorisés en diagonale se font sur les 4 cases du centre. On ne peut ni entrer ni sortir des 4 cases du centre et des camps de cette façon.

b) Le saut :

Simple ou multiple, il se fait latéralement et en diagonale en retombant derrière le cube sauté, ami ou adverse. On peut enchaîner les sauts horizontaux, verticaux et diagonaux, mais on ne peut pas enchaîner le pas et le saut. Toutes les cases du jeu sont employées, y compris celles des camps pour passer ou s'arrêter. Il est seulement **INTERDIT DE SORTIR UN CUBE ARRIVE DANS SON CAMP** (sauf un des siens) ou de manipuler à l'intérieur du camp adverse s'il n'y a pas de cube "étranger" ou en trop dans ce camp.

Fin de la partie :

Celui qui met en place son dernier cube, gagne la partie. Pour respecter l'égalité des chances, on termine le tour de jeu, s'il y a lieu, ce qui peut donner des gagnants ex-aequo.

2- Pour 3 joueurs :

Une couleur n'est attribuée à personne, mais les cubes de cette couleur sont mis en jeu.

3- Pour 2 joueurs :

Chacun prend 2 camps en diagonale.

4- Pour 1 joueur :

Il faut mettre les cubes des 4 camps en place dans un minimum de temps. Le Pas ne se fait pas à l'intérieur des camps.

Variantes :

On peut choisir de faire le chemin inverse. A la fin d'une partie, on peut aussi proposer la revanche en revenant à la situation initiale ou encore enchaîner l'aller-retour.

Les cubes en trop sont ceux excédants le nombre de points de couleur de référence dans le camp.