

Les 4 colonnes



Avant-propos :

Ce jeu est une version adaptée du « Parcheesi », lui-même dérivé du Pachisi hindou / pakistanais.

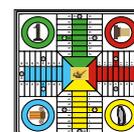
Caractéristiques de cette version :

Nombre de joueurs : De 2 à 4.

Durée : Entre 45 minutes et 1 heure environ.

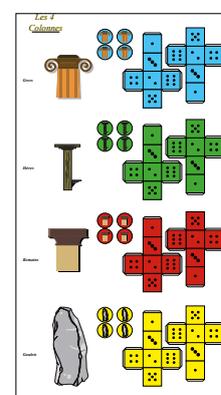
Composants :

- 1 plateau de jeu divisé en 4 quartiers (jaune, rouge, vert, bleu).



- 16 jetons « colonnes » dont 4 pour chaque joueur (4 par couleur) qui représentent les 4 colonnes nécessaires pour construire le bâtiment. Chaque joueur est le représentant d'une des 4 cultures présentes lors de la Protohistoire-Antiquité en France métropolitaine (Grecs, Gaulois, Ibères et Romains).

- 2 dés à 6 faces par joueur. On peut jouer avec un seul dé, ou à deux pour avancer plus vite. Les deux modalités sont possibles mais le choix doit être fait avant de commencer la partie et sans modification au cours de la partie. Dans tous les cas, le deuxième dé est nécessaire pour construire le bâtiment une fois les 4 jetons sont parvenus sur le centre du plateau.



Objectif : L'objectif est d'arriver le premier avec ses 4 jetons (chacun représentant une colonne) au centre du plateau et de « construire » son bâtiment après avoir parcouru toutes les cases. Au passage, il est permis d'empêcher les autres joueurs d'y parvenir (*voir comment en dessous*). Pour construire le bâtiment de chaque culture, les 4 jetons doivent être au centre du plateau et le joueur doit réussir un double 3 avec les 2 dés.

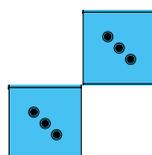


Pourquoi un double 3? Parce que le 3 c'est le nombre trigonométrique sur lequel se base la construction dans les cultures représentées dans ce jeu (Grecs, Gaulois, Ibères et Romains).

Déplacement : Les jetons se déplacent sur les cases numérotées en suivant l'ordre croissant et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. On lance le dé puis on avance d'autant de cases que le chiffre indiqué. Quand on obtient un 6, on avance et on rejoue. Si dans ce deuxième tirage on obtient à nouveau un 6, on avance puis on rejoue une troisième fois. Si lors du troisième tirage on obtient encore un 6, on est renvoyé à la case de départ correspondant à notre couleur. En cas de tirage multiple (suite de 6), il est possible de changer de jetons à chaque déplacement.



Par exemple, un jeton est plus avancé que les autres et on ne veut pas courir le risque de le voir renvoyé à la case de départ, lors du deuxième tirage, on peut déplacer un autre jeton.



(suite...)

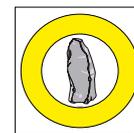
(suite...)

Les 4 colonnes



Type de cases :

- Atelier. Ce sont les cases circulaires dans chaque angle du plateau. Elles sont ornées de la couleur et de la colonne de chaque équipe (Grecs, Gaulois, Ibères et Romains). C'est le point de départ où sont mis les jetons au début de la partie, avant d'obtenir le 5 de départ.



- Cases blanches. Elles sont majoritaires. Elles sont numérotées de 1 à 68 à l'exception des cases spéciales (cercles gris et cases colorées). Il s'agit de cases de passage. **C'est dans ces cases-là que l'on peut renvoyer à son atelier le jeton d'un autre joueur** lorsque l'on tombe sur la même case que celui-ci. Si deux jetons d'un même joueur restent sur une de ces cases, ils ne forment en aucun cas une barrière. En revanche, ils ne pourront pas non plus être renvoyés lorsqu'ils restent ensemble. Si les jets de dés obligent, un autre joueur, à « tomber » sur cette case et que ce mouvement n'est pas possible (déjà occupée par 2 jetons), le dé est relancé.

| |
|---|
| 4 |
| 3 |
| 2 |
| 1 |

- Cases avec cercle gris. Il y a 8 (n° 12, 17, 29, 34, 46, 51, 63 et 68). Ce sont des cases refuge où il est possible de stationner temporairement sans qu'aucun joueur ne puisse renvoyer le jeton à son atelier s'il tombe sur la même case. **Si 2 jetons d'un même joueur sont sur cette case, ils forment automatiquement une barrière et empêchent les autres joueurs de passer. Cette action dure jusqu'à que le joueur qui a créé la barrière obtienne un 6 (voulu ou involontaire) dans le prochain tirage, ou qu'il décide de se déplacer et ainsi réouvrir volontairement le passage.** Si les deux jetons appartiennent à des joueurs différents, le passage est permis sans restriction. Quand la partie se déroule à deux dés, le tirage de 6 peut résulter de l'accumulation de points de ces 2 dés : *par exemple 4+2, 3+3, etc.*

| |
|----|
| 61 |
| 62 |
| 63 |
| 64 |

- Cases colorées. Il s'agit des 4 cases de départ (une pour chaque joueur). Elles ont le même rôle que les cases avec cercle gris : **ce sont des refuges et aucun joueur ne peut renvoyer un autre jeton s'il tombe sur la même case. Cependant, il y a une exception :** Si un premier joueur garde un jeton sur sa case de départ et que le jeton d'un deuxième joueur vient s'arrêter à cet endroit, celui-ci est renvoyé lorsque le premier (joueur) obtient un 5 avec un nouveau tirage et que le jeton du deuxième joueur est toujours là.

| |
|-------------------------|
| 7 |
| 6 |
| 5 <small>Départ</small> |
| 4 |
| 3 |



Par exemple, un jeton rouge arrive sur la case de départ du joueur vert, lequel dispose déjà d'un de ses jetons à cet endroit. Si le joueur vert obtient un 5 lors du tirage suivant, il est obligé de sortir un de ses jetons et donc de renvoyer le jeton rouge pour ne pas être lui-même pénalisé. Si le joueur vert ne dispose pas de jetons à sortir, le rouge ne sera pas renvoyé.

- Cases colorées spéciales. Il s'agit des cases colorées qui composent la flèche de chaque couleur qui mène vers le centre du plateau. En tout, il y en a 32, dont 8 par couleur. **Elles sont réservées en exclusivité aux jetons de la même couleur et aucun autre joueur ne peut y accéder.** C'est la dernière phase de la partie et les jetons ne peuvent accéder à ce « couloir » sécurisé qu'une fois effectué le tour complet du plateau.

| | |
|----|---|
| 60 | 8 |
| 61 | 7 |
| 62 | 6 |
| 63 | 5 |
| 64 | 4 |
| 65 | 3 |
| 66 | 2 |



Par exemple, le joueur jaune lance le dé et obtient un 5. Son jeton commence à partir de la case 5 qui correspond à sa case de départ, puis il doit réaliser un tour complet du plateau et arriver jusqu'à la case 68 pour accéder à la flèche jaune. Ensuite, il doit remonter jusqu'à se placer sur la pointe de la flèche. Ce parcours doit être réalisé par les 4 jetons afin de « lancer » la construction de son bâtiment (tirage du double 3) et gagner la partie.

(suite...)

(suite...)

Les 4 colonnes



Déroulement de la partie :

Les 4 jetons « colonnes » sont placés dans l'atelier correspondant (cercle avec l'image d'une colonne) dans chaque angle (jaune, rouge, vert, bleu). Le premier à lancer le dé est le joueur le plus jeune. Ensuite, on suit l'ordre des aiguilles d'une montre pour chaque tour.

Pour pouvoir commencer la partie (sortir les jetons « colonnes » de l'atelier), il faut obtenir un tirage de 5 pour chacun des jetons. Ce tirage fonctionne comme une clé pour ouvrir les portes de l'atelier. Une fois obtenu un premier 5, on peut se déplacer sans être obligé d'attendre la sortie des autres jetons. Cependant, l'obtention de ce premier 5 est obligatoire pour se placer sur la case de départ. Sans lui, on reste bloqué tandis que les autres joueurs avancent. En revanche, on a le droit d'essayer le tirage à chaque tour.

Ensuite, il faut réaliser un tour complet du plateau avec chacun des jetons « colonnes » depuis la case départ jusqu'à la base du couloir fléché de notre couleur, tout en évitant les pièges déployés par les autres joueurs (barrières, renvois, etc.). On peut s'aider des cases refuge, ainsi que des bonus (*voir au-dessous*) et de la stratégie de chacun. Au final, il faut accéder au sommet (pointe) de la flèche et lancer la construction du bâtiment (tirage d'un double 3).

Le succès dépendra de la chance, des possibles bonus gagnés et surtout de la stratégie suivie pour alterner les mouvements de nos colonnes et pouvoir les emmener à « bon port » (ou plutôt au sommet).

Bonus du jeu :

- Quand un joueur renvoie le jeton « colonne » d'un autre, il reçoit en bonus la possibilité d'avancer de 20 cases un jeton « colonne » de son choix parmi ceux de sa couleur.
- Quand un joueur réussit à placer un de ses jetons « colonnes » au sommet de sa flèche, il reçoit en bonus la possibilité d'avancer de 10 cases un jeton « colonne » de son choix parmi ceux de sa couleur.
- Les bonus sont indivisibles. Un seul jeton « colonne » bénéficie de l'intégralité du bonus.
- Dans le cas de parties « par équipes » (*voir au-dessous*), un partenaire peut faire profiter à son binôme de ses bonus, seulement s'il a placé auparavant tous ces jetons « colonnes » au sommet de sa flèche.

Modalités de jeu :

- Modalité individuelle : Chaque joueur choisit une couleur. La partie se déroule normalement.
- Modalité « par équipes » : Chaque joueur choisit une couleur (jaune, rouge, verte et bleue). Dans la modalité « par équipes », les deux joueurs qui font équipe se placent l'un en face de l'autre. Ainsi, l'équipe jaune ira toujours en binôme avec l'équipe verte et la rouge avec la bleue. Chaque joueur effectue ses tirages de façon indépendante et la partie se déroule normalement, mais quand un des joueurs est bloqué ou lorsqu'il a placé tous ses jetons au centre du plateau, ses tirages sont utilisés pour aider son partenaire de jeu. Une stratégie commune est envisageable et même souhaitable face à l'autre équipe. Par exemple, en bloquant avec une barrière les jetons de l'équipe rivale pour que le binôme puisse les renvoyer. Dans le jeu par équipes, il faudra attendre que les 8 jetons de l'équipe soient au centre pour pouvoir « construire » son bâtiment. En revanche, ils disposeront de deux tirages par tour (un par membre de l'équipe) pour obtenir un double 3.

Bonne partie !

