

# CARRÉ

# Carré 2000®

# Un jeu en bois Mirabelle jeux®

# ZOOO

## Récupérer ses cubes Pour former un carré de couleur



Nombre de  
joueurs  
1 à 4 dès 10 ans



Durée moyenne  
d'une partie  
30 minutes

### Contenu :

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

### But du jeu :

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

### Avant de jouer :

Placer les cubes selon les petits points de couleur, afin d'obtenir des carrés tricolores.  
Par exemple ; dans le carré bleu, on dispose de 3 cubes jaunes, 3 rouges et 3 verts.

Chaque joueur choisit sa couleur.

A 3 joueurs, une couleur n'est pas attribuée, mais les cubes de cette couleur restent en jeu.

A 2 joueurs, chacun prend 2 camps en diagonale.

A 1 joueur, il faut mettre les cubes des 4 camps en place dans un minimum de temps.

### Déplacement :

Chaque joueur peut jouer tous les cubes du jeu.

Toutes les cases du jeu sont employées, y compris celles des camps pour passer ou s'arrêter.

Il est interdit :

- de sortir un cube arrivé dans sa couleur (sauf un des siens).
- de manipuler les cubes à l'intérieur du camp adverse s'il n'y a pas de cube d'une autre couleur.

### a) Le glissement :

- Le cube glisse horizontalement ou verticalement, d'une seule case, uniquement à l'intérieur des camps

On ne peut ni entrer ni sortir des camps de cette façon.

- Le glissement en diagonale se fait seulement sur les 4 cases du centre marquées par les flèches.

A 1 joueur, seul le glissement sur la croix centrale est autorisé.

### b) Le saut :

Chaque saut se fait au-dessus d'un cube d'une couleur quelconque.

Le saut s'effectue horizontalement, verticalement ou en diagonal en retombant derrière le cube sauté, sur une case libre.

Le déplacement est possible par un ou plusieurs sauts (au cours d'un seul tour).

Le saut se fait sans prise. Les cubes restent en jeu pendant toute la partie.

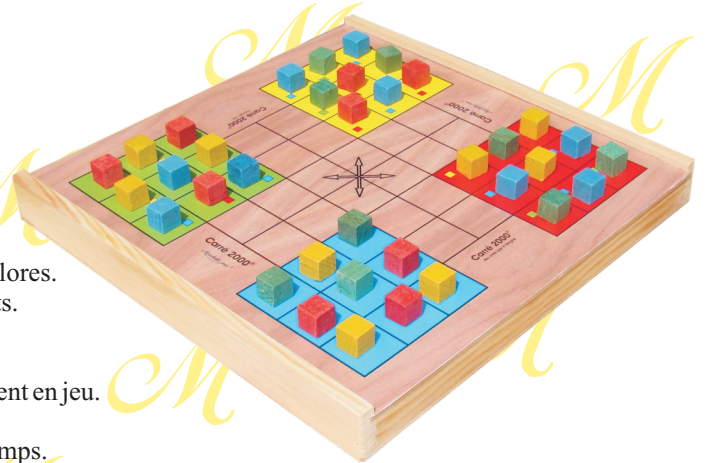
On ne peut pas enchaîner le glissement et le saut dans un même tour.

### Fin de la partie :

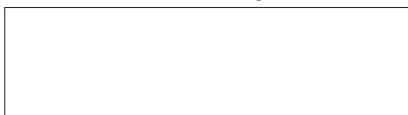
Le(s) premier(s) qui met(tent) en place son dernier cube (dans le même tour de jeu), gagne(nt) la partie.

### Variantes :

Disposer les pions en carré de couleur unie, afin de reconstituer des carrés tricolores en fonction des repères.



[www.mirabellejeux.com](http://www.mirabellejeux.com)



Marque et modèle déposés - Copyright 1998

