

Règles du Quoridor

Imagine un jeu de stratégie où tu dois traverser un plateau pour atteindre l'autre côté, pendant que ton adversaire essaie de te barrer la route avec des petits murs. C'est exactement ça, **Quoridor** ! Un jeu malin, rapide, qui tient dans la poche et qui va te faire chauffer les neurones sans jamais te prendre la tête. Allez, je t'explique tout.

Comment jouer à Quoridor

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à amener son pion de l'autre côté du plateau.
- **Mécanique principale** : À chaque tour, tu choisis entre avancer ton pion d'une case ou poser une barrière pour gêner ton adversaire.
- **Condition de victoire** : Atteindre une case de la première ligne adverse.

Quoridor se joue à 2 ou à 4 joueurs, à partir de 8 ans, pour des parties d'environ 15 minutes. Le principe est d'une simplicité redoutable, mais la profondeur stratégique est bluffante. On est quelque part entre les [Règles des Échecs](#) et un petit casse-tête de labyrinthe.

Le matériel et la mise en place

Avant de démarrer, prépare la table. Tu as besoin de poser le **plateau** quadrillé (9 cases sur 9) au centre, puis chaque joueur prend un **pion** d'une couleur différente.

Côté **barrières**, ça dépend du nombre de joueurs :

- À **2 joueurs** : chacun prend 10 barrières.
- À **4 joueurs** : chacun prend 5 barrières.

Chaque joueur place ensuite son pion au **centre de la première rangée** de son côté du plateau. À 4 joueurs, les pions se répartissent sur les 4 côtés. Et voilà, le plateau est prêt, pas

une seule barrière en vue au départ.

Les actions possibles à ton tour

C'est là que ça devient croustillant. À ton tour, tu dois choisir entre deux actions, pas plus, pas moins. Pas de combo, pas de bonus, juste un choix cornélien à chaque fois.

Déplacer son pion

Tu bouges ton pion d'**une seule case** : en avant, en arrière, à gauche ou à droite. Jamais en diagonale, jamais par-dessus un mur. C'est aussi simple que ça.

Poser une barrière

Au lieu de bouger, tu peux placer une **barrière** sur le plateau. Elle se pose entre 4 cases, soit horizontalement, soit verticalement, et elle fait la longueur de 2 cases. L'idée ? Forcer ton adversaire à faire un détour pour allonger son chemin.

La règle en or à ne jamais oublier : tu n'as pas le droit de bloquer complètement le chemin de ton adversaire. Il doit toujours lui rester au moins une route possible, même longue, pour atteindre son objectif. C'est ce qu'on appelle le **fair-play** du jeu.

Petit conseil d'ami : ne gaspille pas tes barrières au début ! Elles sont précieuses et une fois posées, elles ne bougent plus. Garde-en toujours quelques-unes en réserve pour les moments critiques.

[IMAGE_MATERIEL]

Le face à face et le saut par-dessus

Il arrive que les deux pions se retrouvent nez à nez, sur deux cases adjacentes. Dans ce cas, c'est la fête : le joueur dont c'est le tour peut **sauter par-dessus** le pion adverse pour atterrir sur la case juste derrière. Un petit raccourci bien pratique.

Mais que se passe-t-il si une barrière se trouve juste derrière le pion sauté ? Pas de panique : tu places alors ton pion à **gauche ou à droite** du pion adverse (sur une case libre, bien sûr). Ça

permet de ne pas rester coincé bêtement.

Comment gagner la partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint **n'importe quelle case de la première ligne du côté opposé** au sien. Celui qui y parvient en premier remporte la partie. Simple, direct, efficace. Attention : à 4 joueurs, chaque joueur doit atteindre le côté opposé au sien, donc les trajectoires se croisent et ça devient vite un joyeux bazar stratégique.

Les variantes pour pimenter les parties

Une fois que tu maîtrises le jeu de base, tu peux tester des versions alternatives. C'est l'un des gros points forts de Quoridor : il s'adapte à tous les niveaux et toutes les envies.

La version simplifiée

Idéale pour les plus jeunes (dès 6 ans) ou pour une partie éclair. Tu réduis la taille du plateau à **7x7 ou 5x5 cases** avec des caches improvisés, et tu diminues proportionnellement le nombre de barrières. Les parties sont bien plus rapides.

La version coopérative

Vous êtes 4 ? Formez **2 équipes de 2 joueurs**, avec 5 barrières par personne. Le but : qu'un des deux coéquipiers atteigne la ligne d'arrivée adverse. Les règles ne changent pas, mais vous devez vous coordonner. Un peu comme dans [Spirit Island](#), la discussion est clé.

La variante mathématique

Pour corser l'affaire, notez les déplacements de l'adversaire :

Type de déplacement	Points
1 pas en avant	+1 point
1 pas de côté	0 point

Type de déplacement	Points
1 pas en arrière	-1 point

La partie se termine quand les 2 pions sont arrivés. Celui qui a atteint le camp adverse en premier peut continuer à poser des barrières pour gêner l'autre. Le vainqueur n'est pas forcément le plus rapide, mais celui qui a fait le trajet le plus efficace.

[IMAGE_FIN]

Nos conseils stratégiques pour briller

Quoridor a l'air simple, mais il demande vraiment de l'anticipation. Voici quelques astuces pour ne pas te faire plumer dès ta première partie.

- **Économise tes barrières** : elles sont ta ressource la plus précieuse. Ne les pose pas sans réfléchir, pose-les au bon endroit, au bon moment.
- **Pense à ton chemin AVANT de penser à bloquer l'autre** : si tu passes ton temps à poser des murs sans avancer, tu vas te retrouver loin derrière.
- **Repère les goulots d'étranglement** : une bonne barrière bien placée peut forcer ton adversaire à faire 3 ou 4 cases de détour. C'est énorme !
- **Anticipe le saut par-dessus** : si tu es face à face avec l'adversaire et qu'il peut te sauter, pose plutôt une barrière stratégique à ce moment-là.

Si tu aimes les jeux de stratégie à deux joueurs avec un plateau, tu adoreras aussi les [Règles d'Othello](#) ou les [Règles des Dames chinoises](#). Et pour varier les plaisirs dans un registre plus léger, jette un œil aux [Règles de la Course des Tortues](#), parfaites pour jouer en famille.

Allez, à toi de jouer ! Pose le plateau, prends tes barrières, et prépare-toi à transformer un simple quadrillage en véritable terrain de bataille cérébrale.