

Règle du Puissance 4 : jouer, aligner et gagner une manche



Regle.Net

Règle de jeu

Le duel des 4 jetons alignés

Deux couleurs, une grille verticale, des coups qui tombent tout seuls et une tension immédiate : ce classique se comprend en quelques minutes, mais il devient vite un vrai petit duel d'anticipation. Voici la règle claire pour lancer une manche sans débat, vérifier les diagonales, gérer une égalité et éviter le fameux coup qui offre la victoire à l'autre joueur.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur choisit une couleur et laisse tomber un jeton à son tour dans une colonne non pleine. Le premier à aligner 4 jetons de sa couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale gagne immédiatement la manche.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur choisit une couleur

2 joueurs

Matériel

1 grille verticale, 2 séries de jetons, un socle selon

Objectif

Aligner 4 jetons de sa couleur avant l'adversaire

Type

Jeu d'alignement, de duel et d'anticipation

Puissance 4

Est un jeu de duel pour 2 joueurs dans lequel chaque coup modifie la grille et peut créer une attaque, une défense ou un piège. Une manche est généralement courte, ce qui explique pourquoi on enchaîne facilement les parties : après une défaite, on a souvent envie de dire "allez, revanche immédiate".

Principe et but du jeu

Le but est d'aligner 4 jetons de sa couleur avant son adversaire. L'alignement doit être continu, sans trou, et peut se former dans trois directions : horizontalement, verticalement ou diagonalement. Dès qu'un alignement valide apparaît, la manche s'arrête : il n'est pas nécessaire de remplir la grille.

À chaque tour, un joueur choisit une colonne et y laisse tomber un seul jeton. Le jeton descend jusqu'à l'emplacement libre le plus bas de cette colonne. Cette gravité est

Règle du Puissance 4 : jouer, aligner et gagner une manche



Regle.Net

essentielle : on ne place pas un jeton directement à une hauteur choisie, on construit les lignes étage par étage.

Alignement continu

Les 4 jetons gagnants doivent se toucher dans la même direction. Une ligne avec un espace vide au milieu ne compte pas, même si elle semble prometteuse pour le coup suivant.

Jeton irréversible

Une fois le jeton lâché et stabilisé dans la grille, le coup est joué. Pour une partie d'apprentissage, les joueurs peuvent s'accorder une souplesse, mais ce n'est pas la règle normale.

Matériel et mise en place

Le matériel peut varier légèrement selon les fabricants, les formats de voyage ou les éditions spéciales. La version la plus répandue utilise une grille de 7 colonnes par 6 rangées, soit 42 emplacements, avec généralement 21 jetons par joueur. Si votre boîte propose un autre format, suivez la notice de cette édition.

Avant de commencer, installez la grille sur une surface stable et vérifiez que le système de fermeture en bas est bien en place. Rien ne casse plus l'ambiance qu'une pluie de jetons au premier tour, sauf peut-être le joueur qui prétend que "ça faisait partie de sa stratégie".

- Monter la grille verticale sur son socle, si la version en possède un.
- Fermer la trappe ou le mécanisme qui retient les jetons en bas de la grille.
- Donner une couleur à chaque joueur, souvent rouge et jaune selon les éditions.
- Désigner le premier joueur au hasard, par accord commun, ou en laissant commencer le perdant de la manche précédente.
- Placer les jetons à portée de main pour que les tours restent fluides.

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, le joueur actif choisit une colonne qui n'est pas pleine et y introduit un jeton de sa couleur. Le jeton tombe automatiquement à la case disponible la plus basse. Le tour passe ensuite à l'adversaire, qui fait la même chose avec sa propre couleur.

La manche continue jusqu'à ce qu'un joueur forme un alignement de 4 jetons ou jusqu'à ce que la grille soit complètement remplie. Pour garder une règle de table simple, annoncez clairement quand vous pensez avoir gagné, puis vérifiez ensemble la ligne : horizontale, verticale ou diagonale. Les diagonales sont les plus faciles à rater, surtout quand tout le monde regarde la colonne centrale depuis cinq minutes.

- Le premier joueur place 1 jeton dans une colonne non pleine.

Règle du Puissance 4 : jouer, aligner et gagner une manche



Regle.Net

- Le jeton descend jusqu'au plus bas emplacement libre de cette colonne.
- Le second joueur joue à son tour, avec la même contrainte.
- Après chaque coup, les joueurs peuvent vérifier s'il existe un alignement de 4 jetons.
- La manche s'arrête immédiatement en cas de victoire, ou se termine par une égalité si la grille est pleine sans alignement gagnant.

Règles particulières et cas fréquents

Une colonne pleine ne peut plus être jouée. Si tous les emplacements d'une colonne sont occupés, il faut en choisir une autre. Un jeton ne peut pas être déplacé après avoir été joué : il reste en place jusqu'à la fin de la manche, même si le joueur réalise une seconde plus tard qu'il vient d'offrir une victoire directe.

Un alignement de plus de 4 jetons compte aussi. Si un joueur possède 5 ou 6 jetons continus dans une même direction, la condition de victoire est remplie puisque 4 jetons alignés sont bien présents dans cette ligne. La victoire est donc validée.

Si deux joueurs pensent gagner au même moment, il faut regarder le dernier coup joué. Dans une partie normale, seule l'action du joueur qui vient de poser son jeton peut créer l'alignement décisif pour lui. Si un alignement adverse existait déjà avant ce coup et n'a pas été vu, il aurait dû arrêter la manche plus tôt ; le plus simple est de revenir au moment où la victoire était visible et de l'accorder au joueur concerné.

Pour les parties avec enfants, vous pouvez prévoir une règle maison avant de commencer : par exemple, autoriser un conseil ou une annulation tant que le jeton n'a pas été lâché. Une fois le jeton tombé, on évite la négociation permanente. C'est plus clair, plus juste et beaucoup moins long.

Tableau récapitulatif

Règle du Puissance 4 : jouer, aligner et gagner une manche



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Tour de jeu	Le joueur place 1 jeton dans 1 colonne disponible.	Un seul jeton par tour.
Colonne pleine	Il est interdit d'y jouer.	Choisissez une autre colonne.
Placement	Le jeton tombe à la case libre la plus basse.	On ne choisit pas la hauteur.
Victoire	4 jetons continus de même couleur sont alignés.	Horizontal, vertical ou diagonal.
Égalité	La grille est pleine sans alignement gagnant.	La manche est nulle.

Comment gagner ?

Vous gagnez dès que vous alignez 4 jetons de votre couleur. La fin de partie est immédiate : on ne joue pas un tour supplémentaire pour "voir si l'autre peut répondre". L'objectif n'est donc pas seulement de construire votre ligne, mais aussi d'empêcher l'adversaire de terminer la sienne avant vous.

Pour progresser, commencez par un réflexe simple : après chaque coup adverse, cherchez d'abord s'il menace de gagner au prochain tour. S'il a déjà 3 jetons alignés avec une case jouable pour compléter la ligne, vous devez généralement bloquer. Ensuite seulement, regardez votre propre attaque.

Les meilleurs coups sont souvent ceux qui créent une double menace : deux façons de gagner au tour suivant. Si l'adversaire ne peut en bloquer qu'une seule, il est coincé. Les diagonales sont particulièrement utiles pour cela, car elles demandent des supports précis et se rèpent moins vite qu'une ligne horizontale bien visible.

Astuce de table : avant de lâcher votre jeton, posez-vous cette question rapide : "est-ce que je lui donne la case parfaite pour gagner juste après ?". Ce petit contrôle évite beaucoup de défaites express.

Erreurs fréquentes

Regarder seulement ses propres lignes

Une bonne attaque ne sert à rien si l'adversaire gagne au coup suivant. Vérifiez toujours les menaces adverses avant de poursuivre votre plan.

Règle du Puissance 4 : jouer, aligner et gagner une manche



Regle.Net

Oublier les diagonales

Les victoires en diagonale sont fréquentes et parfois discrètes. Observez les étages qui se construisent, pas seulement les lignes déjà visibles.

Jouer une colonne qui sert de support

Un jeton peut offrir à l'adversaire la hauteur exacte dont il avait besoin. Avant de jouer sous une menace, vérifiez ce que votre jeton va rendre possible.

Jeux proches

Si vous aimez les duels rapides, les règles faciles à expliquer et les parties où chaque coup compte, vous pouvez aussi explorer d'autres jeux de réflexion, de plateau ou d'affrontement. Pour rester dans une logique de jeu accessible, Mindbug propose un duel très tendu avec bluff et retournements, tandis que Labyrinthe mise davantage sur le déplacement et l'anticipation. Les amateurs de jeux plus stratégiques peuvent aussi consulter la catégorie Jeux de Plateaux.

Mindbug Labyrinthe Jeux de Plateaux

Questions fréquentes

Est-ce qu'on peut gagner en diagonale ?

Oui. Un alignement gagnant peut être horizontal, vertical ou diagonal, à condition que les 4 jetons soient continus et de la même couleur.

Que se passe-t-il si une colonne est pleine ?

Une colonne pleine ne peut pas être jouée. Le joueur doit choisir une autre colonne avec au moins un emplacement libre.

Si on aligne plus de quatre jetons, est-ce que ça compte ?

Oui. Dès qu'au moins 4 jetons de même couleur sont alignés de façon continue, la victoire est valable, même si la ligne contient 5 ou 6 jetons.

Peut-on déplacer un jeton déjà placé ?

Non. Une fois le jeton lâché dans une colonne et stabilisé dans la grille, il reste en place jusqu'à la fin de la manche.

Comment gérer une égalité ?

Si la grille est entièrement remplie sans aucun alignement gagnant, la manche est nulle. Vous pouvez simplement rejouer ou compter les victoires sur plusieurs manches.

Règle du Puissance 4 : jouer, aligner et gagner une manche



Regle.Net

Quelle est une bonne astuce pour mieux jouer ?

Avant de jouer, vérifiez toujours si l'adversaire peut gagner au prochain coup. Bloquer une victoire immédiate est souvent plus important que poursuivre votre propre attaque.