SOCIÉTÉ

Puissance 4 : règles et stratégie (Connect 4)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles du Puissance 4 : aligner 4 pions sur une grille 7×6, avec les bases de la stratégie. Règles claires pour enfants et adultes.

La Puissance 4 (Connect 4 en anglais) est un jeu d'alignement vertical où deux joueurs font tomber des pions dans une grille à 7 colonnes. Le premier à aligner quatre pions de sa couleur : horizontalement, verticalement ou en diagonale : remporte la partie. Simple en apparence, le jeu récompense l'anticipation et la défense. Ce guide reprend les règles officielles Hasbro ainsi que les bases stratégiques pour ne plus perdre bêtement.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier à former une ligne continue de 4 pions de sa couleur.

Matériel : une grille verticale à 7 colonnes × 6 rangées, 21 pions jaunes et 21 pions rouges (ou deux couleurs distinctes), un support incliné permettant aux pions de glisser et de rester en place.

Joueurs : 2 exclusivement. À partir de 6 ans. Durée : 5 à 15 minutes.

Mise en place

1. Installez la grille verticalement, face aux deux joueurs.
2. Chaque joueur reçoit les 21 pions d'une couleur.
3. Le joueur qui commence est tiré au sort (souvent le joueur rouge en édition classique).

La grille est vide au départ. Aucun pion ne doit être dans le support avant le début.

Déroulement d'un tour

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, un joueur :

1. Choisit une colonne parmi les 7 disponibles.
2. Dépose un seul pion de sa couleur dans le haut de cette colonne.
3. Le pion tombe par gravité jusqu'à la case la plus basse encore libre de la colonne.

On ne peut pas placer un pion en laissant un espace vide en dessous : la colonne se remplit toujours du bas vers le haut.

Conditions de victoire

On gagne dès qu'on possède 4 pions alignés de sa couleur, dans l'une des configurations suivantes :

- Horizontale : 4 pions côte à côte sur une même rangée
- Verticale : 4 pions empilés dans une même colonne
- Diagonale : 4 pions en diagonale montante ou descendante

Dès qu'un alignement de 4 est formé, la partie s'arrête immédiatement, même si d'autres coups étaient possibles. Un alignement de plus de 4 pions compte aussi (4 au sein d'une ligne de 5 ou 6).

Match nul

Si les 42 cases (7×6) sont remplies sans qu'aucun joueur n'ait aligné 4 pions, la partie est nulle. En compétition amicale, on relance une nouvelle manche ; le joueur qui n'a pas commencé la manche précédente ouvre la suivante (alternance).

Règles interdites et cas limites

- On ne joue qu'un pion par tour.
- On ne peut pas jouer dans une colonne pleine (6 pions déjà empilés).
- On ne retire ni ne déplace un pion une fois posé (sauf variante maison non officielle).
- Si un joueur oublie de jouer et que l'adversaire joue, le coup oublié est perdu : pas de retour en arrière en règles strictes.

Stratégie essentielle

Contrôler la colonne centrale

La colonne du milieu (4e colonne) offre le plus de chances de diagonales. La prendre tôt est souvent un avantage.

Créer des « menaces doubles »

Le principe clé : amener l'adversaire à un dilemme. Si vous avez deux alignements possibles en un coup (l'adversaire ne peut en bloquer qu'un), vous gagnez au tour suivant. Cherchez à former des situations où deux cases complètent un alignement de 4 simultanément.

Bloquer systématiquement

Avant chaque coup offensif, vérifiez si l'adversaire peut gagner au tour suivant. Un alignement de 3 ouvert des deux côtés (fourchette) est mortel s'il n'est pas bloqué immédiatement.

Piège du « presque alignement »

Un alignement de 3 avec une case vide sous l'alignement peut être un piège : bloquer au-dessus peut permettre à l'adversaire de gagner en jouant en dessous. Analysez toujours la gravité avant de bloquer.

Variantes courantes

- Puissance 4 géant : mêmes règles, grille plus grande (8×7 ou plus) : aligner 4 ou 5 selon la variante.
- Partie en 3 manches gagnantes : on compte les victoires sur plusieurs manches.
- Chrono : 30 secondes par coup pour accélérer le rythme.
- Puissance 4 en ligne : règles identiques, adaptées au jeu numérique.

Erreurs fréquentes

- Ne regarder que sa propre attaque et oublier de bloquer un alignement de 3
- Jouer sous un alignement adverse ouvert, offrant une victoire en diagonale
- Croire qu'un match nul est impossible, avec deux bons joueurs, les nuls sont fréquents
- Commencer systématiquement par la même colonne sans adapter à la réponse adverse

FAQ Puissance 4

Combien de pions par joueur ? 21 chacun, soit 42 cases au total sur la grille standard 7×6.

Le premier joueur a-t-il un avantage ? Légèrement, oui, en jeu parfait, le premier joueur peut forcer la victoire sur la grille classique. En pratique, l'alternance des départs équilibre une série de manches.

Peut-on aligner 4 en formant un carré 2×2 ? Non : seules les lignes droites (horizontal, vertical, diagonal) comptent, pas un bloc carré.

Que faire si on joue par erreur dans une colonne pleine ? Le coup est invalide ; en amical, le joueur reprend son tour dans une colonne valide. En règle stricte, cela peut compter comme fin de tour.

À partir de quel âge peut-on y jouer ? Dès 6 ans pour comprendre l'alignement et la gravité ; les enfants plus jeunes peuvent jouer avec un adulte qui aide au blocage.