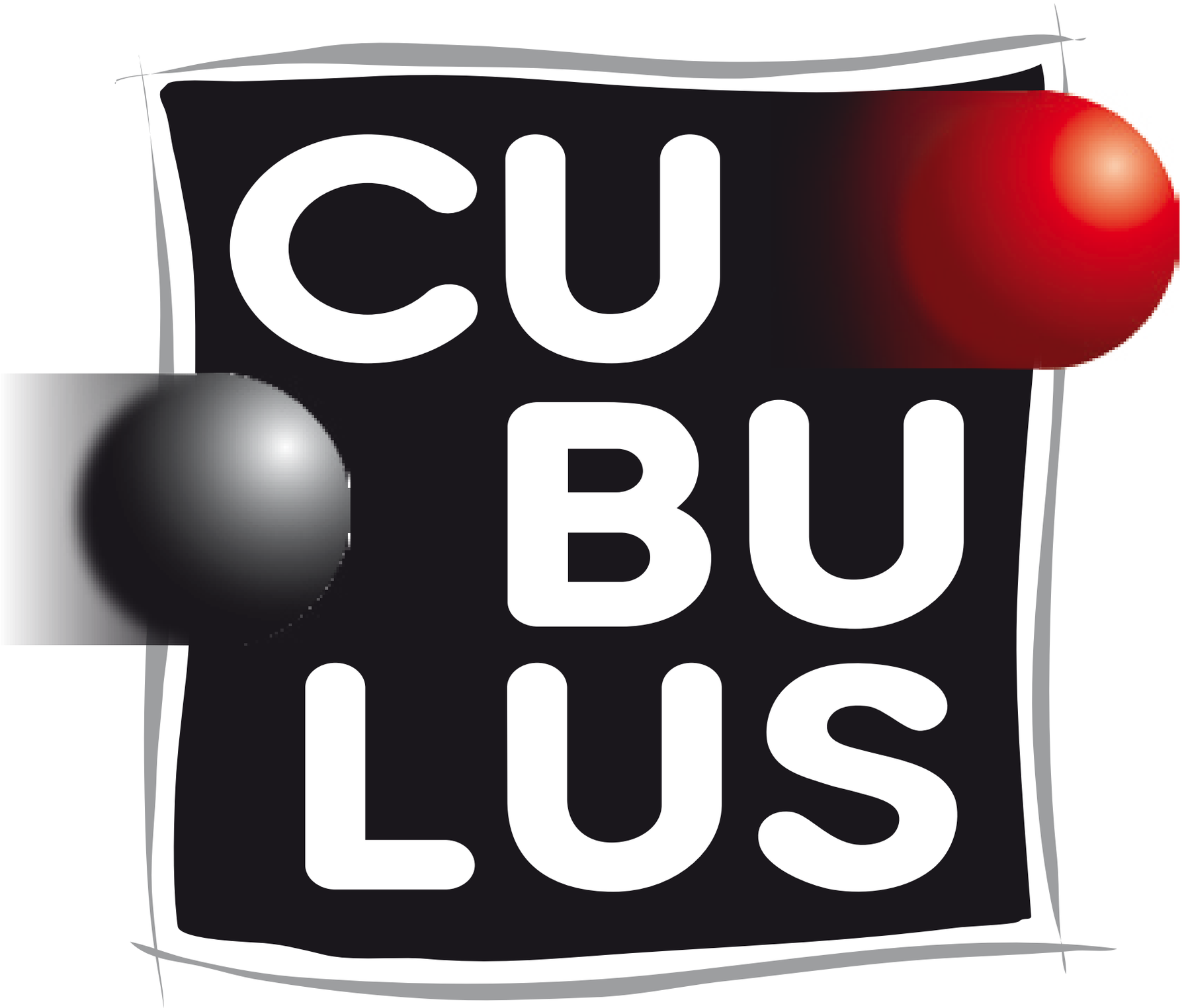
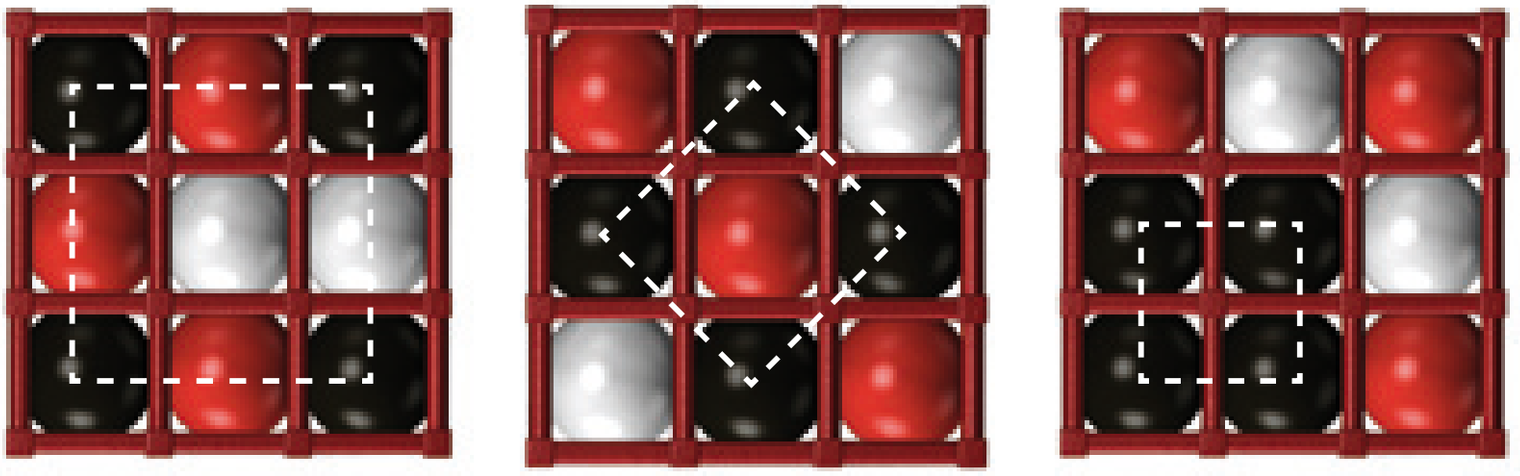
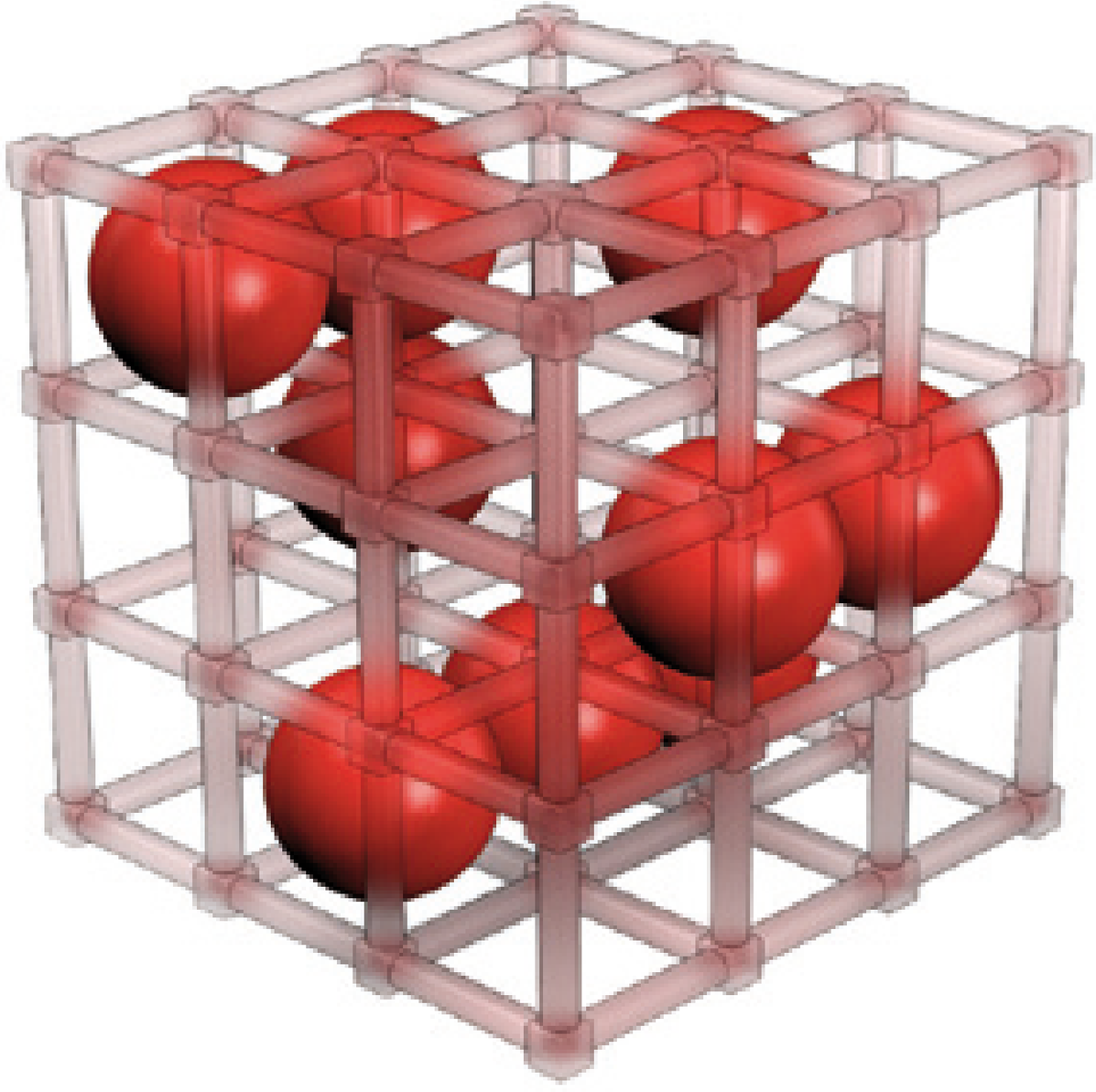


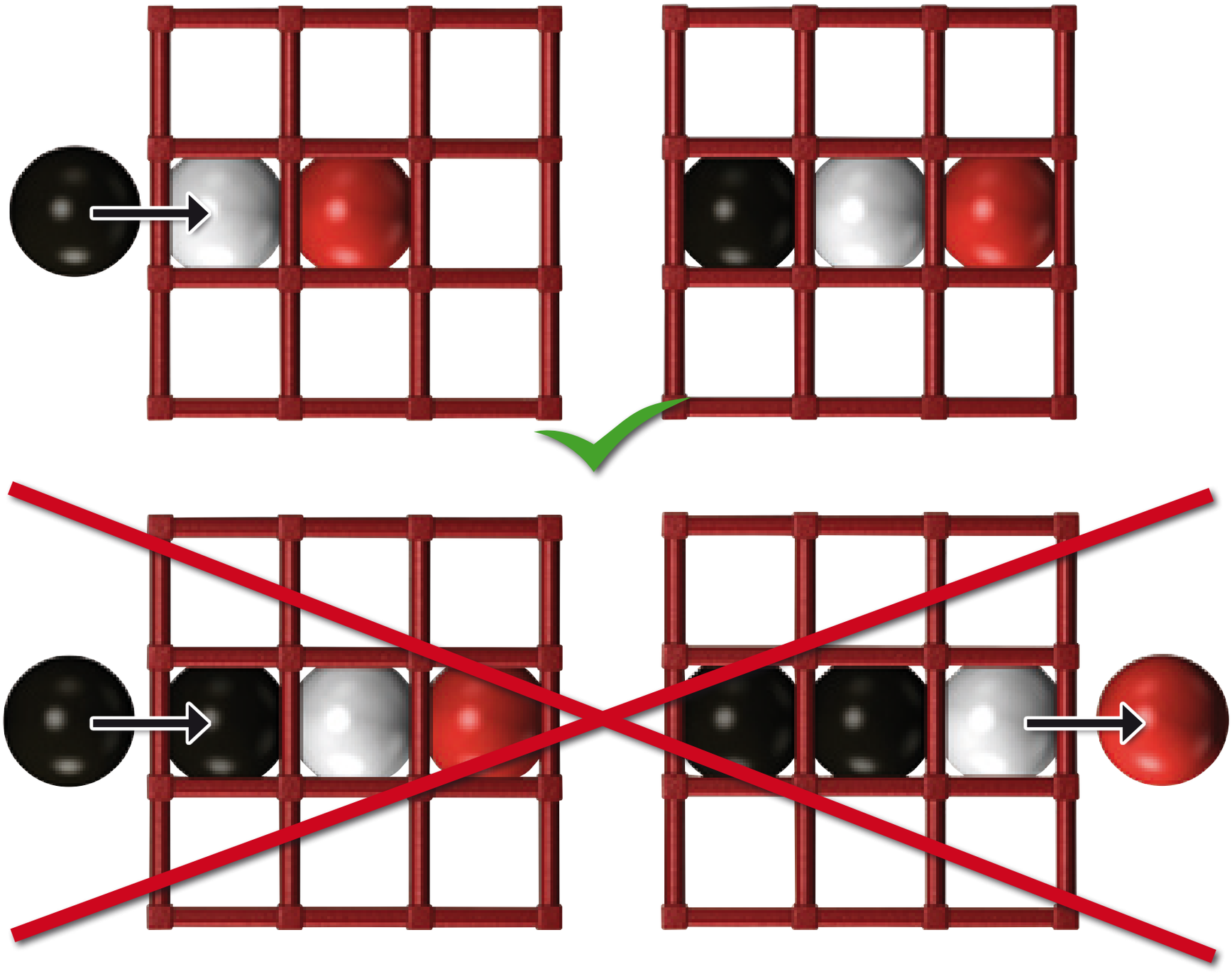
RULES

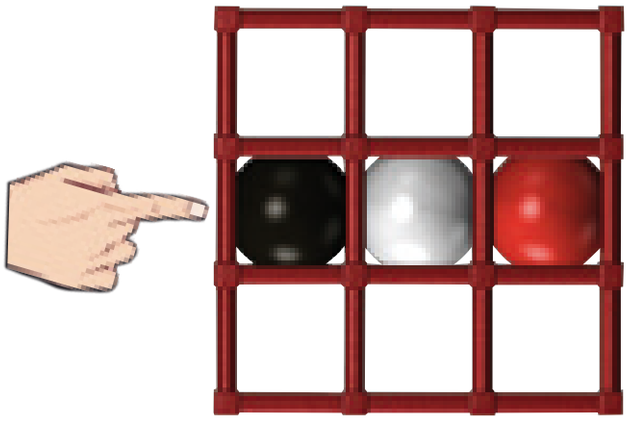
1



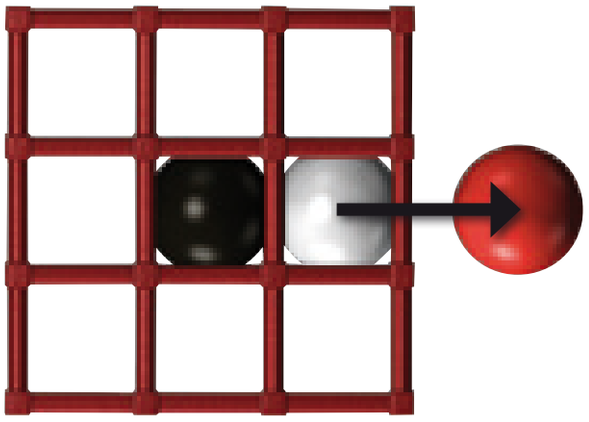
2



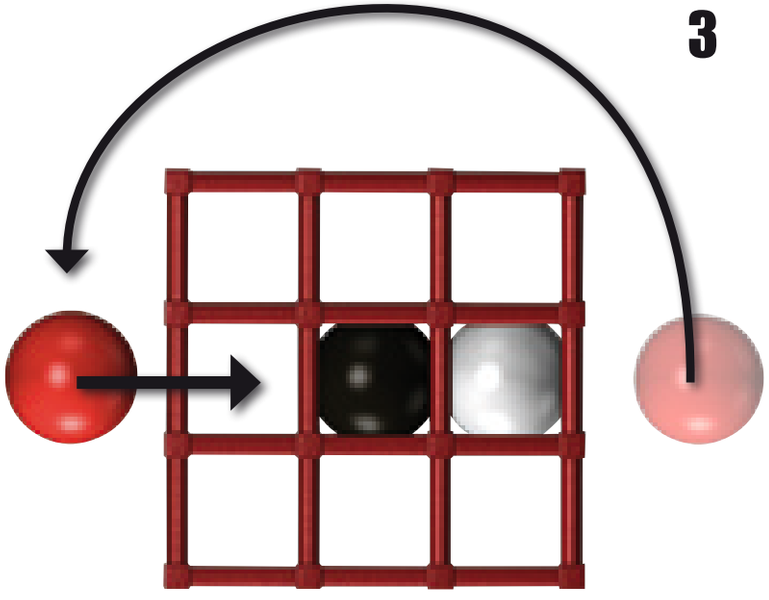




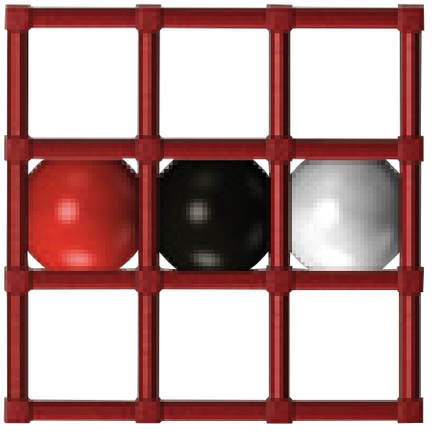
1



2



3



4

FR

CONTENU
- 1 cube souple composé de 27 cases;
- 27 boules de 3 couleurs différentes;
- règle du jeu.

BUT DU JEU
Former un carré de 4 boules à sa couleur sur une des 6 faces du cube (cf fig 1).

JEU A DEUX

MISE EN PLACE
Toutes les boules sont extraites du cube.
Chaque joueur choisit une couleur ; les boules de la troisième couleur sont neutres.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE
Le 1er joueur est tiré au sort.
Son adversaire place librement les 9 boules neutres dans le cube (cf. fig.2).
Puis le 1er joueur introduit une de ses boules dans le cube, son adversaire fait de même, et ainsi de suite.

INTRODUCTION D'UNE NOUVELLE BOULE
Une boule ne peut être introduite que dans une case de périphérie ; elle peut en pousser 1 ou 2 autres, mais pas plus: lorsqu'on introduit une boule, il est donc interdit d'en éjecter une autre (cf. fig. 3).

MODIFICATION D'UNE LIGNE COMPLÈTE
Au lieu d'introduire une nouvelle boule, un joueur peut choisir de modifier l'ordre d'une ligne complète: il pousse la première pour éjecter la troisième, qu'il replace immédiatement dans l'espace vide (cf. fig. 4).
Au tour suivant, on ne peut pas effectuer le mouvement exactement inverse de celui qui vient d'être fait.

Quand toutes les boules sont introduites, on ne procède plus qu'à des modifications de ligne.

FIN DE LA PARTIE

Le premier qui forme un carré de 4 boules à sa couleur sur une face du cube l'emporte. Un carré peut être créé de 3 façons différentes (cf. fig.1).
Si un carré de couleur adverse apparaît simultanément, c'est l'adversaire qui gagne.

JEU A TROIS

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les règles et le but du jeu sont identiques hormis le fait qu'il n'y a pas de boules neutres.
Chacun choisit une couleur et prend les 9 boules correspondantes; le 1er joueur est tiré au sort puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun introduisant à tour de rôle une boule de sa couleur (cf. fig. 3) ou modifiant l'ordre d'une ligne complète (cf. fig. 4).

FIN DE LA PARTIE

Le premier qui forme un carré de 4 boules à sa couleur sur une face du cube l'emporte. Si un carré de couleur adverse apparaît simultanément, c'est l'adversaire concerné qui gagne.

© 2011 Gigamic from a concept by Sylvain Ménager