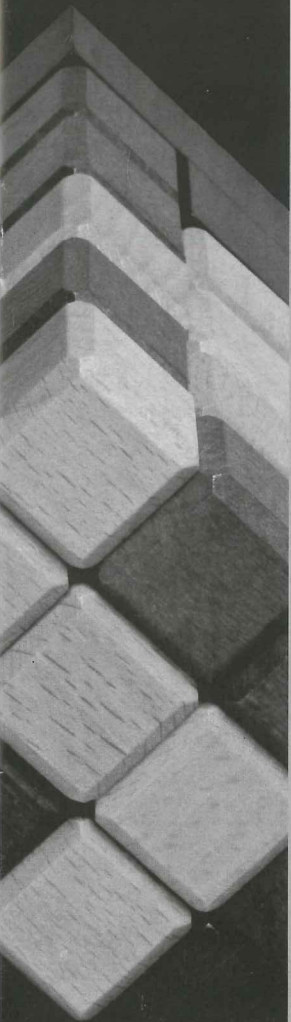


INSIDE[®]

Gigamic



PRÉSENTATION

- Un plateau de 15 cases en relief;
- 18 cubes clairs et 18 cubes foncés.

BUT DU JEU

Les deux joueurs construisent une pyramide en plaçant alternativement leurs cubes. Lorsque la pyramide est complétée chacune de ses trois faces est constituée de 15 carrés. Le vainqueur est le joueur dont la couleur est dominante sur au moins 2 faces.

PRÉPARATION

Un tirage au sort détermine le joueur clair. Chaque joueur prend 18 cubes: 13 clairs et 5 foncés pour le joueur clair; 13 foncés et 5 clairs pour le joueur foncé (cf fig. 1). Clair joue le premier puis chacun joue à tour de rôle.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

A son tour de jeu chacun choisit dans son stock la couleur du cube qu'il va jouer et le dispose où il le souhaite dans une des cases du plateau (cf fig. 2) ou sur une case formée par 3 cubes préalablement joués (cf fig. 3). Un cube posé sur le plateau ne peut pas être déplacé.

Si en plaçant un cube, le joueur crée une nouvelle case formée par 3 cubes de même couleur (cf fig. 4), il doit immédiatement saisir un cube à la couleur de son choix dans le stock résiduel de son adversaire pour le placer dans la nouvelle case ainsi formée (cf fig. 5).

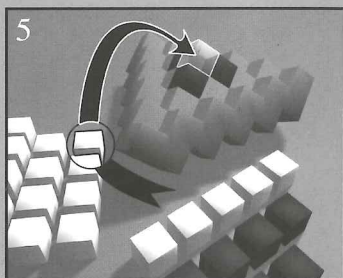
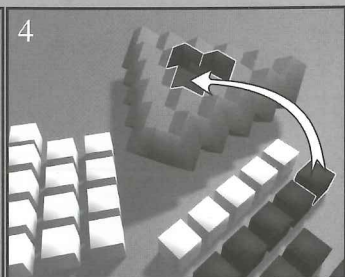
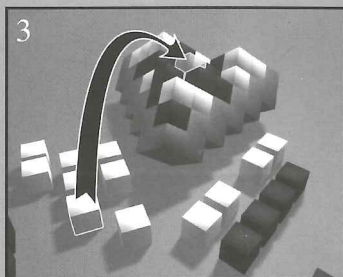
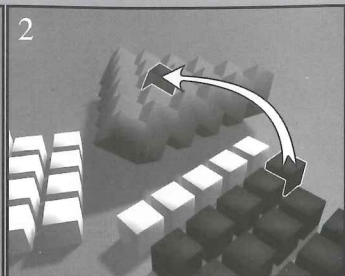
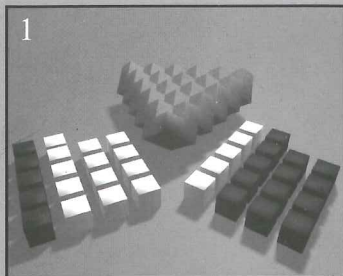
Un joueur qui n'a plus de cubes laisse l'adversaire compléter la pyramide avec le reste de ses cubes.

FIN DE LA PARTIE



La partie prend fin lorsque la pyramide est complète. Les joueurs comptent les carrés clairs et foncés sur chacune de ses 3 faces. Le gagnant est le joueur dont la couleur est majoritaire sur au moins deux faces (cf fig. 6).

DURÉE DE LA PARTIE

De 10 à 20 minutes



6

 = 7  = 8

