

SAHARA FR

PRESENTATION

- un plateau de 54 cases triangulaires ;
- 6 pyramides claires et 6 pyramides foncées.

BUT DU JEU

Bloquer une pyramide adverse.

Préparation

En début de partie, les pyramides sont réparties aux angles du plateau (fig. 1).

Déroulement d'une partie

A tour de rôle, chaque joueur déplace une pyramide.

Une pyramide se déplace en basculant vers une case adjacente libre (fig. 2).

Lorsqu'une pyramide rentre dans une case foncée, elle peut soit y rester, soit rebondir vers une case adjacente libre (fig. 3);

il est interdit de rebondir vers la case de départ.

FIN DE LA PARTIE

Un joueur gagne quand il bloque une pyramide adverse :

- soit entre 3 pyramides de sa couleur ou de la couleur de l'adversaire (fig. 4),
- soit entre 2 pyramides de sa couleur ou de la couleur de l'adversaire et le bord du plateau (fig.5).

DUREE D'UNE PARTIE

De 10 à 20 minutes.

En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

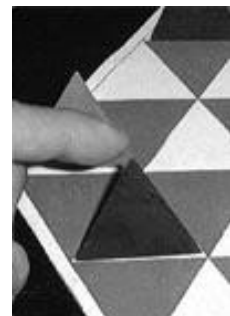
© & ® 2001 GIGAMIC s.a.r.l. Inventor: Victor AMERI (Copyright U.S.A. 1994)

U.S. Patent 1995 " 5.409.235 Licensors: How Rich Unlimited LLC.

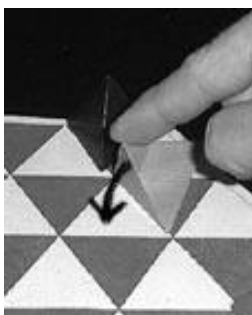
1



2



3



4

