

TRIGO

(une stratégie en 3 dimensions)

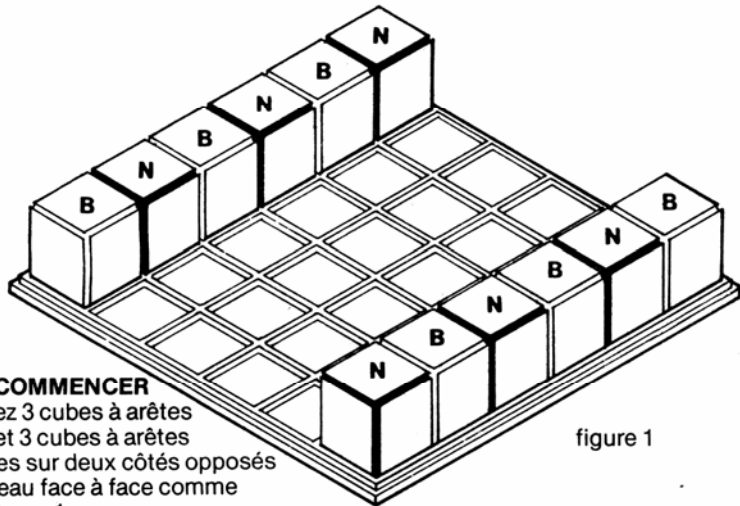


figure 1

POUR COMMENCER

1. Placez 3 cubes à arêtes noires et 3 cubes à arêtes blanches sur deux côtés opposés du plateau face à face comme sur la figure 1.

2. Aucun cube à arêtes blanches ne doit se trouver en face d'un autre cube à arêtes blanches; de même pour les cubes à arêtes noires. La façon dont est disposée chaque couleur de la face supérieure des cubes n'a, par contre, aucune importance.

POUR JOUER

1. Une fois le jeu mis en place, les joueurs tirent au sort pour faire leur choix entre les noirs et les blancs.

2. Par exemple les blancs commencent d'abord. Le joueur peut déplacer n'importe quel cube à arêtes blanches en le basculant en avant.

3. Puis le joueur qui a les noirs déplace à son tour un de ses cubes, soit en avant, soit dans l'espace laissé précédemment par le cube à arêtes blanches, c'est-à-dire sur le côté, voir figure 2.

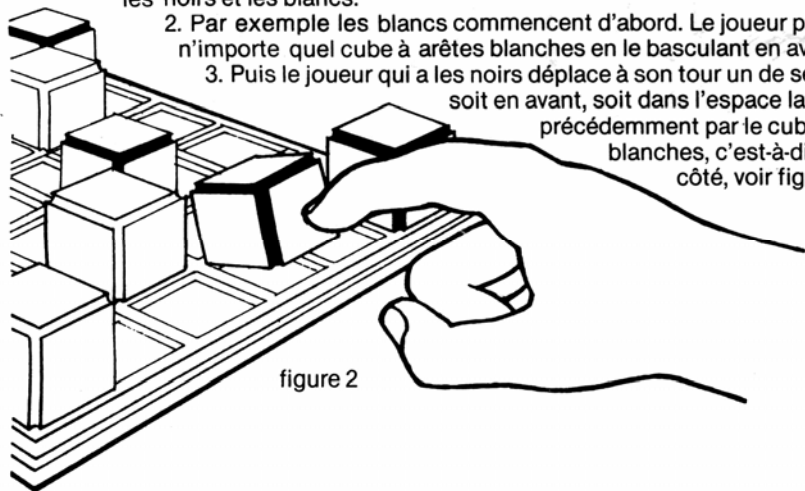


figure 2

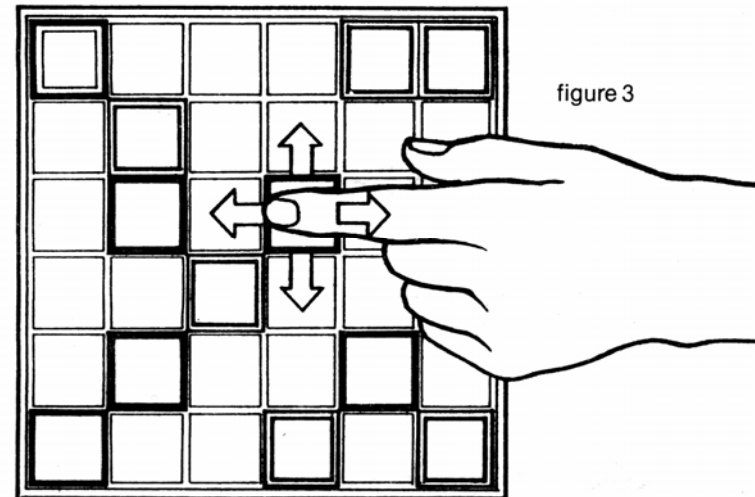


figure 3

4. On joue ainsi à tour de rôle. Les cubes peuvent être déplacés par basculement dans n'importe quelle direction, sauf en diagonale (regardez la figure 3).

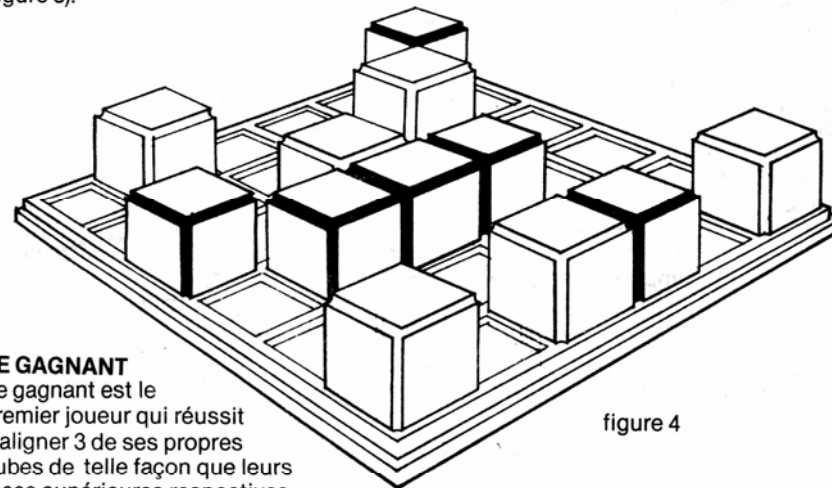


figure 4

LE GAGNANT

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à aligner 3 de ses propres cubes de telle façon que leurs faces supérieures respectives présentent la même couleur. L'alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal.

Les formes et les couleurs des éléments contenus dans cette boîte peuvent varier.

© "1983, CBS Toys, a division of CBS Inc."



2L1717

Mise en page : François Haffner – novembre 2008

Un jeu de la collection

jeuxSOC