

PYRAMIDO

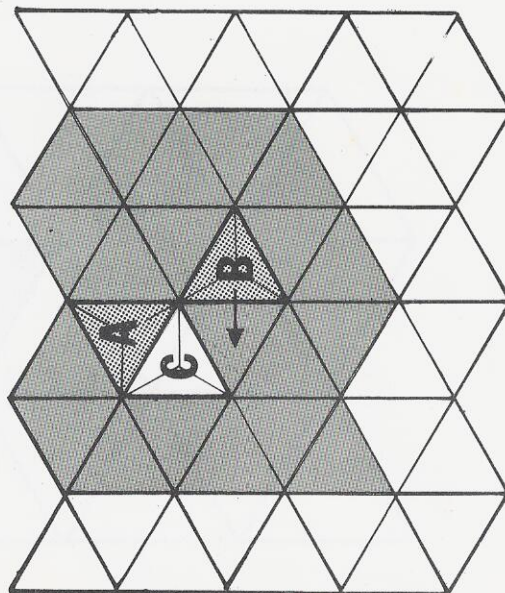
Un jeu de Jean-Jacques BLOCH

c) Prise

Un joueur peut prendre une pyramide adverse s'il la « coince » en occupant avec 2 de ses pyramides **deux** des 3 triangles qui cernent par un de leurs côtés la pyramide attaquée.

Exemple :

La pyramide C sera « coincée » (et prise) si la pyramide adverse B se déplace comme indiqué



Pour 2 joueurs

MATERIEL DE JEU :

- Le jeu se joue sur un **plateau** rectangulaire, marqué de triangles ; la première rangée de triangles, à chaque extrémité du plateau, constitue le camp de chaque joueur.
- Chaque joueur dispose de 4 **pyramides** de sa couleur ;

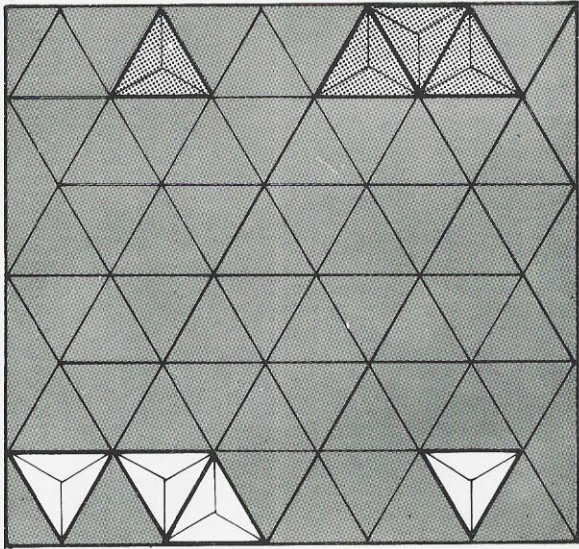
BUT DU JEU :

Amener une de ses pyramides dans le camp adverse, ou capturer toutes les pièces de son adversaire.

DEROULEMENT DU JEU :

a) Disposition des pyramides en début de partie

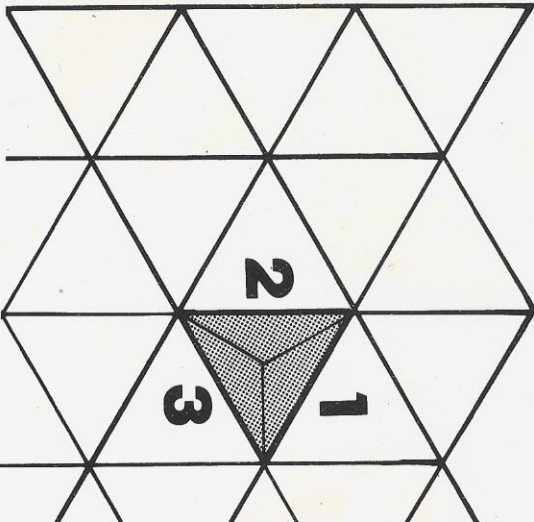
Chaque joueur dispose ses pyramides, comme il le désire, sur 4 des 10 cases triangulaires qui constituent son camp.



b) Déplacement des pyramides

Les pyramides se déplacent d'une case à chaque coup, par basculement sur une de leurs arêtes, autour d'un des côtés du triangle qu'elles occupent, et dans n'importe quelle direction.

Il est important de noter que le basculement se fait sur une arête, et non sur une pointe.



① Autorisé

La pyramide peut se déplacer sur les cases 1, 2, 3.

② Interdit

La pyramide ne peut pas se déplacer sur les cases 4, 5, 6.

