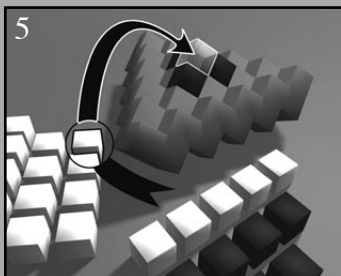
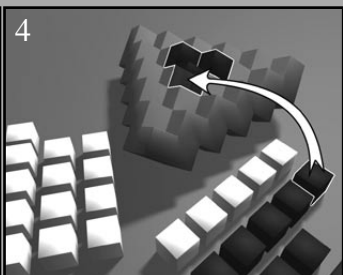
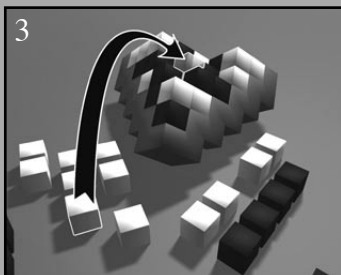
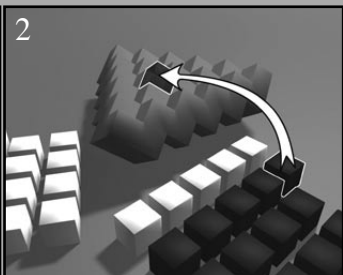
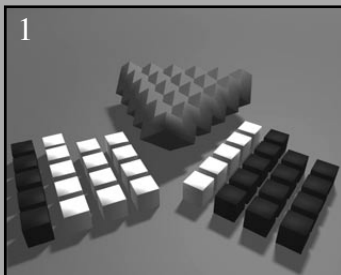


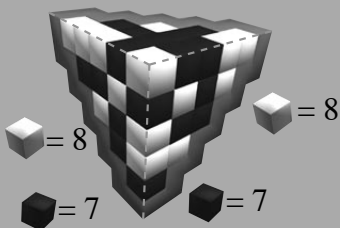
INSIDE[®]

Gigamic



6

$\text{white cube} = 7$ $\text{black cube} = 8$



$\text{white cube} = \text{crown}$

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

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

www.gigamic.com