

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

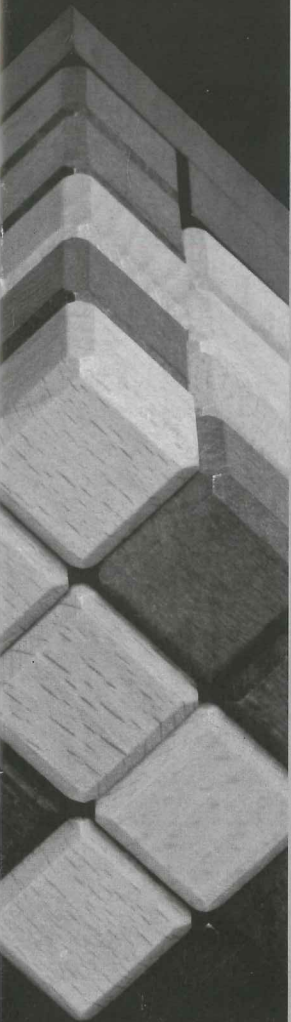
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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).

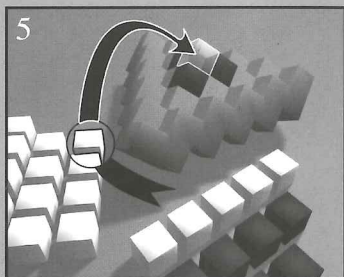
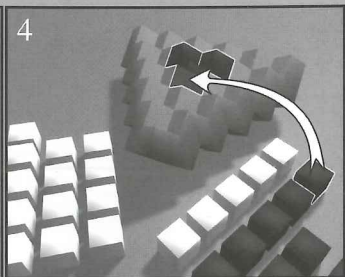
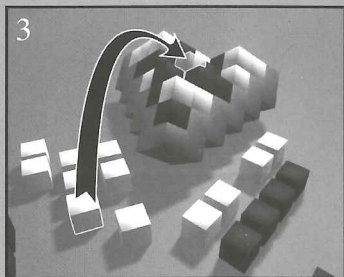
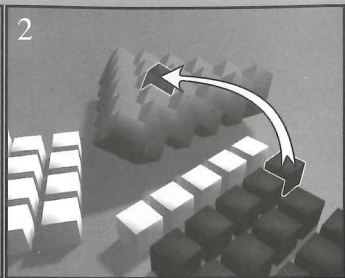
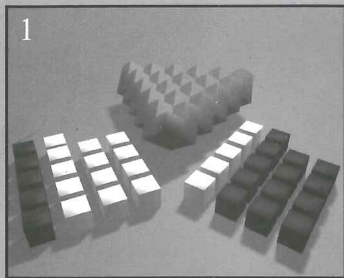
Un joueur qui n'a plus de cubes laisse l'adversaire compléter la pyramide avec le reste de ses cubes.

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

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

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

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