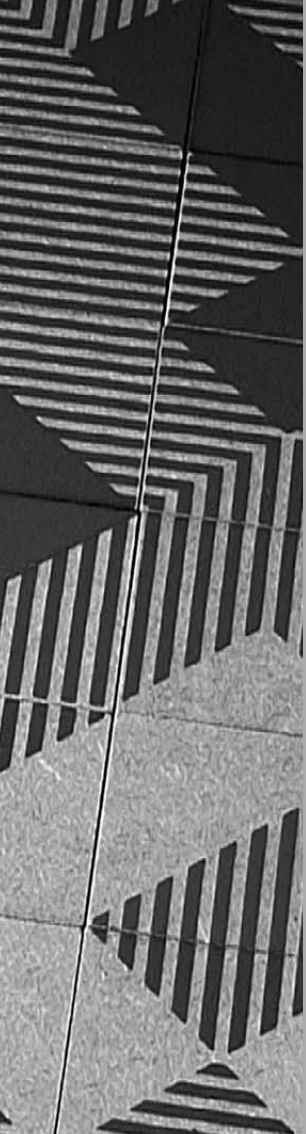
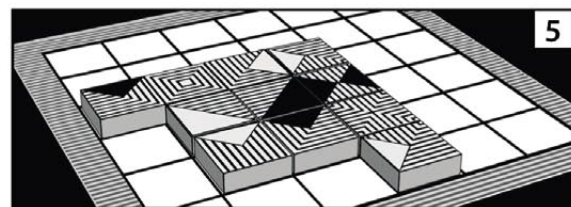
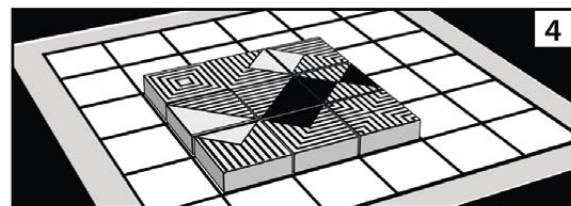
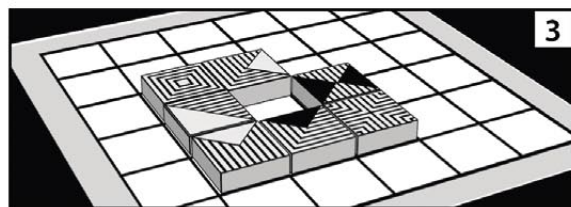
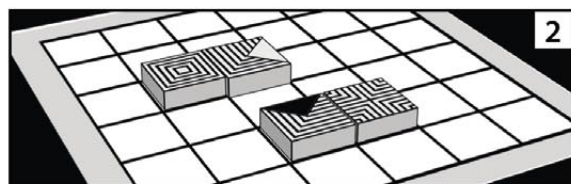
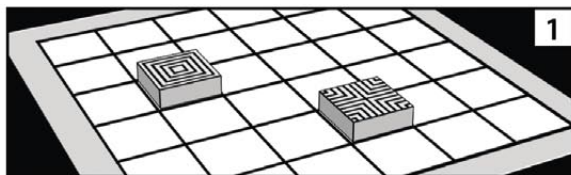


QUADS

Magnetic

Gigamic





PRESENTATION ET PREPARATION

- Un plateau de 36 cases, 17 pièces claires, 17 pièces foncées et 2 pièces neutres.
- Les 2 joueurs tirent au sort leur couleur; ils disposent leurs pièces devant eux, faces visibles pour les 2 joueurs ; clair commence.

BUT DU JEU :

Mettre l'adversaire dans l'impossibilité de jouer .

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Au premier tour, clair place une pièce neutre sur une case de son choix, puis foncé pose l'autre pièce neutre sur une case non voisine de la première (fig 1).

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur choisit une de ses pièces et la pose sur une case libre de son choix, en respectant les règles suivantes :

- une pièce doit être posée à coté d'au moins une autre pièce .
- les côtés en contact doivent être identiques (fig 2) :
 - > foncé à coté de foncé
 - > clair à coté de clair
 - > lignes verticales à coté de lignes verticales

> lignes horizontales a coté de lignes horizontales.

- Clair peut poser une de ses pièces à côté d'une pièce déjà jouée par foncé, et vice versa (fig 3).

- Une pièce peut être posée de manière à en toucher plusieurs autres (fig 4).

L'objectif du jeu est donc de poser ses pièces de manière à laisser le moins d'emplacements possibles aux pièces adverses.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui ne peut pas jouer perd la partie.

VARIANTE n° 1

En début de partie, les joueurs disposent leurs pièces sur la tranche, faces cachées à l'adversaire.

VARIANTE n° 2

Le coté des pièces posées en contact avec les bords du plateau doit présenter des lignes identiques à celles du plateau :

- > lignes verticales à côté de lignes verticales
- > lignes horizontales à coté de lignes horizontales (fig 5).

DUREE D'UNE PARTIE

De 5 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

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