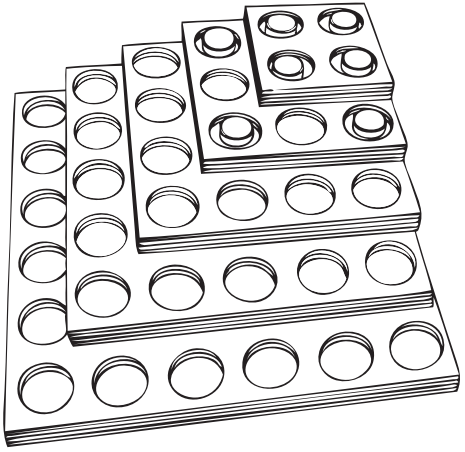
QUINAMID

MONTER DANS L'ART DE LA STRATEGIE



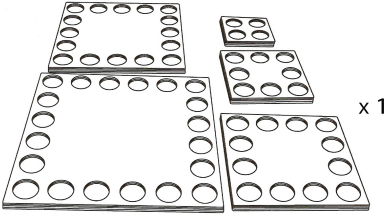
GAGNER LE JEU

Le gagnant est le premier joueur qui atteind 5 jetons ou plus consécutifs.

PARTIE DU JEU

Le jeu comprend

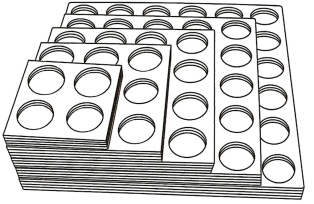
- 5 planches de tailles différentes
- 60 jetons de deux couleurs (30 par couleur)

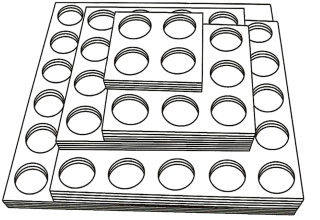


CONSTRUIRE LA PYRAMIDE

Le jeu doit être assemblé en commençant par la plus large planche et toutes les autres planches sont placées au dessus, en haut à droite par ordre de taille.

Nous recommandons au débutants d'utiliser une des deux positions ci-dessous pour commencer.





Essayez de varier votre jeu avec les différentes configurations des planches.

REGLES DU JEU

Vous pouvez faire durant votre tour, les règles suivantes:

- Placer un simple jeton dans un trou vide et sur une des planches.
- Bouger une planche, un simple carré orthogonal (un angle droit) (en avant, en arrière, gauche/droite).
- Faire une rotation de la planche, excepté la plus large planche qui est la base, à 90 degrés dans n'importe quel direction.

Note:

- Aucune planche doit dépasser l'espace de la planche du dessous dans le jeu .
- Mouvement ou une rotation a été joué, il est impossible de revenir en arrière.
- Lorsqu'une planche a été tourné ou bougé, le joueur suivant n'a pas le droit de tourner ou bouger la même planche à son tour.

Quand vous avez fini votre tour, le joueur suivant prend son tour.

MOUVEMENT DES PLANCHES

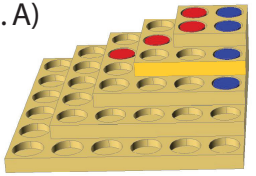
Au lieu de placer un jeton dans un des trous, le joueur peut choisir de bouger une des planches (avec tous son contenu, jetons, et planches situées au dessus).

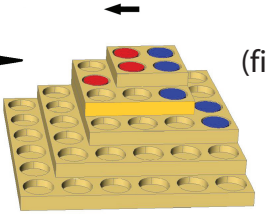
RAPPEL:
la plus petite planche doit rester dans l'espace de la planche située au dessous

Exemple

L'image ci-dessous, montre que le joueur rouge peut bouger quand il joue la face de la planche de la figure A, ainsi arrêter le joueur bleu qui obtenait les 5 jetons consécutifs. La seconde planche du haut a été bougé dans l'espace a gauche,comme le montre la figure B.

(fig. A)





(fig. B)

ROTATION DES PLANCHES

Le joueur peut choisir de tourner la planche (et tout son contenu, jetons et planche au dessus), 90 degrés dans n'importe quelle direction, à la place de placer un jeton.

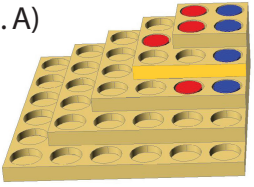
RAPPEL

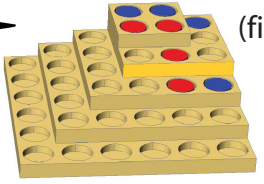
La planche peut occupée le même espace qu'avant lorsque le joueur la tourne.

Exemple

L'image ci-dessous montre que le joueur rouge peut bouger quand il joue la face de la planche de la figure A, arrêter le joueur bleu qui obtenait les 5 jetons consécutifs. La seconde planche du haut a été bougé et a été tourné 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, comme le montre la figure B.

(fig. A)





(fig. B)

TYPE DE STRATEGIES

- Couvrir plusieurs pièces de votre adversaire le plus tot possible
- Essayez de grouper des jetons par deux ou trois pour qu'ils puissent être joints par la suite ensemble.
- Quand vous jouez, rappelez-vous seulement de penser à l'avance pour votre propre jeu mais contre votre adversaire.
- Créer des rangées dans deux directions différentes pour créer la confusion et une mauvaise interprétation de votre jeu.

REGLES POSSIBLE

a) Le premier joueur ne peut pas placer un jeton sur la plus petite planche au premier tour

b) Les joueurs peuvent seulememt placer un simple jeton chacun sur la plus petite planche Durant le jeu

c) Chaques joueurs doivent placer un jeton dans toutes les autres planches

d) Jouer pour obtenir six consécutifs si cela est possible.

e) Il est autorisé que les planches peuvent être tournée dans le sens des aiguilles d'une montre avec ceci, le second joueur ne peut pas tourner la même planche dans le tour suivant

L'auteur et le publieur, vous remercie d'avoir testé leur jeu official:
Mike Oakes, Steve Price and Christian Alvey

Si vous avez un commemtaire ou des suggestions, merci d'envoyer un e-mail

EMAIL: enquiries@quinamid.com

© Antony Brown. Brevet en cours
© 2006 Third Dynasty Games .Tous droits réservés
Toutes les marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs