

# Puissance Cat

La pyramide est vide en début de partie. Chaque joueur pose à tour de rôle un pion dans une case noire de la pyramide. Au premier coup, on ne peut pas utiliser les cubes frontières. Le second joueur peut les utiliser. Le premier joueur qui arrive à faire une suite de 4 pions de sa couleur dans une diagonale d'un damier de côté a gagné. Si tous les pions sont posés, les joueurs retirent un de leurs pions pour le poser dans une case vide.

Quelques exemples avec les noirs gagnant:

