

GAME PLAY

There are only two moves a player may make. In turn, players may:

- 1) place one base, column or capital section onto an **UNOCCUPIED** platform on the foundation (Fig. 2), or
- 2) move a single section (Fig. 3a), or a stack of sections (Fig. 3b), on top of a section or stack of sections (Fig. 3c) that is horizontally or vertically **ADJACENT**.

BUILDING CODES

1. The Corinthian column stacking order must always be respected. Capitals rest on columns which rest on bases.
2. A section, or a stack of sections, may not be moved unless it is to stack, therefore, once placed, a base remains on the same platform throughout the game.
3. Stacks may not be separated.
4. Diagonal moves are not allowed.
5. The last placed section, or stack of sections, may not be moved or modified until the next players' turn has passed.
6. Players do not own sections. Once positioned on the foundation, the sections are used by all players.

WINNING THE GAME

The player who creates a row of 3 unmodifiable identically topped sections wins the game.

MODIFYING A ROW OF 3

Using Fig. 4 as an example, say Player 1 creates a row of 3 column-topped stacks. If Player 2 modifies the 3 rows to become 4 rows by adding a column to an adjacent empty space (Fig. 4), victory goes to Player 2 **UNLESS** the next player can modify the 4 rows.

Fig. 5 shows a row of 4 column-topped sections created by Player 2. If Player 3 modifies by adding a capital from an **ADJACENT** platform, but the row of 3 column tops are still present, victory still goes to Player 2.

In Fig. 6, say a row of 4 stacks is created using column-topped sections. If the next player modifies one of the columns by placing an **ADJACENT** capital piece on top of a middle stack, play continues until a new row of 3 unmodifiable stacks has been created.

IQ Museum Collection

#20055-57

Whether displayed in your home or office space, our museum quality wooden puzzles are beautiful to look at and challenging to execute.

Exposés dans votre maison ou dans votre bureau, nos casse-têtes en bois de qualité sont dignes d'un musée. Ils sont aussi plaisants à regarder qu'ils sont difficiles à réaliser.



CATHEDRAL™ Classic #607

Played within the boundaries of a medieval walled city, two rival landowners battle to position their building pieces within the surrounding walls. Strategic and spatial thinking are advantageous when creating inner territories that may block a rival's piece.

Au sein d'une cité médiévale fortifiée, deux propriétaires terriens rivaux luttent pour placer leurs pièces dans l'enceinte. Une véritable stratégie territoriale constitue un avantage certain pour la création d'espaces intérieurs visant à bloquer l'adversaire.



CATHEDRAL™ MAGNETIC TRAVEL Edition #605

The wooden travel case keeps playing pieces secure when closed, opening to reveal two magnetic playing surfaces.

L'étui de voyage en bois maintient les pièces en place lorsqu'il est fermé. Dès qu'on l'ouvre, les deux surfaces de jeu magnétiques apparaissent.



FAMILY GAMES INC.

P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3

www.familygamesamerica.com

CORINTHO™ LICENSED BY: PAOLO SCATTINI AND GIOVANNI CARON

AGENT: ROYALTYPROS LICENSING © 2004

CORINTHO™

AIM OF THE GAME

To construct a row of 3 identically topped and unmodifiable "Corintho" sections. For example, Fig. 1a shows all three stacks are topped with identical "column" sections. Fig. 1b shows three stacks topped with identical "capital" sections. The row may be vertical, horizontal, or diagonal.

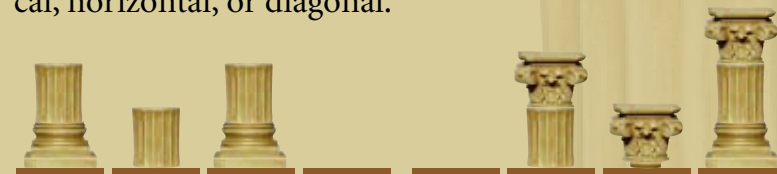


Fig. 1a

Fig. 1b

PREPARING THE SITE

Lay the foundation, consisting of 16 raised building platforms, in the center of the playing area.

For 2 players: Distribute four capital, four column, and four base sections per player.

For 3 players: Distribute two capital, two column, and two base sections per player. Extra pieces may be used by any player when their original number of pieces have been played.

For 4 players: Distribute two capital, two column, and two base sections per player.

Each player keeps their sections in front of them and off the foundation.



Capital



Column



Base

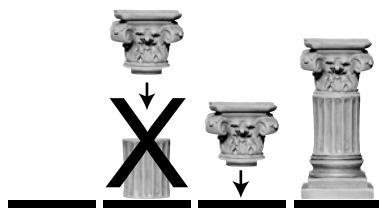


Fig. 2

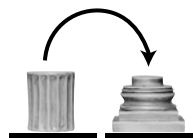


Fig. 3a

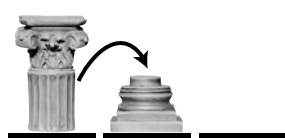


Fig. 3b

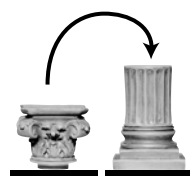


Fig. 3c



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

BUT DU JEU

Construire une rangée de 3 sections de “ CORINTHO ” non modifiables qui partagent la même section supérieure. Par exemple, dans fig. 1a, les piles ont la même section supérieure soit des colonnes. Dans fig. 1b, les piles ont la même section supérieure soit des chapiteaux. Les rangées peuvent être verticales, horizontales ou diagonales.



Fig. 1a

Fig. 1b

PRÉPARATION DU JEU

Mettre la fondation qui consiste en une planchette avec 16 plateformes surélevées, au centre de la table.

Deux joueurs : Distribuez 4 chapiteaux, 4 colonnes et 4 bases à chaque joueur.

Trois joueurs : Distribuez 2 chapiteaux, 2 colonnes et 2 bases à chaque joueur. Une fois qu'un joueur a placé toutes les pièces qui lui ont été distribuées, il peut alors utiliser d'autres pièces.

Quatre joueurs : Distribuez 2 chapiteaux, 2 colonnes et 2 bases à chaque joueur. Chaque joueur place ses pièces en face de lui, à l'extérieur de la surface de jeu, jusqu'à ce qu'il puisse les placer sur le jeu.



Chapiteau



Colonne



Base

DÉROULEMENT DU JEU

Déterminez l'ordre des joueurs. Chaque joueur peut, à tour de rôle, effectuer l'un des deux déplacements suivants :

- 1) Placer une base, une colonne ou un chapiteau sur une plateforme **VIDE** de la surface de jeu (fig. 2); OU
- 2) Déplacer de côté une section (fig. 3a) ou un groupe de sections (fig. 3b) sur une section ou une pile voisine (fig. 3c) qui est **ADJACENTE** horizontal ou vertical seulement.

RÈGLES

1. L'ordre de construction doit toujours être respecté. Les chapiteaux sont placés sur les colonnes qui reposent sur les bases.
2. Une section ou une pile de sections ne peut pas être déplacée sur la surface de jeu sauf pour l'empiler. Alors, une fois jouée, la base restera sur la même plateforme, jusqu'à la fin de la partie.
3. Une fois qu'une pile est assemblée, on ne peut pas la séparer.
4. Il n'est pas permis d'effectuer un déplacement ou un empilement en diagonale.
5. La ou les dernières pièces jouées ne peuvent pas être rejouées avant le prochain tour complet.
6. Une fois qu'un joueur place une pièce sur la surface de jeu, tous les joueurs peuvent alors l'utiliser.

LE GAGNANT

Un joueur remporte la partie lorsqu'il réussit à créer une rangée de 3 piles non modifiables qui partagent la même section supérieure.

MODIFIER UNE RANGÉE DE 3

Utilisant le fig. 4 comme exemple, joueur 1 crée une rangée de trois dont les sections supérieures sont des colonnes. Si le joueur 2 peut modifier les trois rangées pour en faire quatre, la victoire va au joueur 2 à moins que le prochain joueur puisse à nouveau modifier les rangées.

Fig. 5 démontre une rangée de quatre piles surmontées de colonnes créé par le joueur 2. Si le joueur suivant peut modifier une des piles en ajoutant un chapiteau d'une plateforme **ADJACENTE**, mais que trois piles sont toujours alignées, le joueur 2 gagne toujours la partie.

Fig. 6 démontre une rangée de quatre piles surmontées de colonnes. Si le joueur suivant peut modifier une des piles en ajoutant un chapiteau d'une plateforme **ADJACENTE**, et ainsi éliminant non seulement la rangée de quatre, mais aussi la rangée de trois piles, le jeu continue puisqu'aucune rangée de trois n'est demeurée intacte.