

Nombre de joueurs : 2.

Durée d'une partie : 15 minutes.

Matériel

Un plateau de 6x6.

Chaque joueur prend 12 pyramides d'une couleur (4 petites, 4 moyennes et 4 grandes).

But du jeu

Amener une pyramide à la ligne de départ de l'adversaire.

Préparation

Chaque joueur construit une armée de pyramides d'une valeur maximale de 15 points (nombre d'encoches des pyramides). Les joueurs se placent de part et d'autre du plateau de 6x6.

Sélectionnez le premier joueur selon la méthode de votre choix.

Déroulement de la partie

En commençant par le premier joueur, chaque joueur place tour à tour une pyramide sur une case vide de sa ligne de départ. Une fois que toutes les cases sont occupées, les pyramides suivantes sont empilées sur les six premières.

Déplacement

Lors de son premier tour, le premier joueur effectue un déplacement. Ensuite, chaque joueur effectue deux déplacements par tour.

La pyramide supérieure d'un empilement peut toujours être déplacée suivant son mode de déplacement normal, mais la ou les autres pyramides de l'empilement ne peuvent pas être déplacées. Les pyramides ne peuvent être empilées que lors de la préparation initiale ou pour un blocage.

- Les petites pyramides poussent une et une seule pyramide voisine, en déplaçant les deux pyramides d'une case dans toute direction.
 - Les petites pyramides ne peuvent être déplacées qu'en poussant une autre pyramide.
 - Les pyramides empilées ou les alignements de pyramides ne peuvent pas être poussés.
 - Pousser une pyramide ne compte que pour un déplacement.
 - Aucune pyramide ne peut être poussée sur un empilement.
- Les moyennes pyramides se déplacent d'une case dans toute direction et ne peuvent pas être bloquées.
- Les grandes pyramides se déplacent d'une case dans toute direction et peuvent bloquer.
 - Pour bloquer, déplacez la pyramide sur une petite ou grande pyramide adverse.
 - Les pyramides bloquées sont libérées si la pyramide les bloquant quitte l'empilement.
 - Il n'existe aucune limite à la taille d'un empilement lors d'un blocage.

Les pyramides ne peuvent pas être déplacées ou poussées en diagonale si cela suppose qu'elles passent entre deux pyramides adjacentes.

Fin de la partie

Un joueur remporte la victoire si l'une de ses pyramides atteint la ligne de départ de son adversaire.

Variantes

Infiltrate peut aussi être joué avec des positions initiales identiques, mais inversées.

Le nombre total de points utilisés peut être modifié librement.