

Phil Walker-Harding Silver & Gold



PYRAMIDS

Toujours plus de trésors... Toujours plus d'or !



Joueurs : 2 à 4 **Âge :** dès 8 ans **Durée :** env. 20 min.

Matériel

48 cartes Pyramide

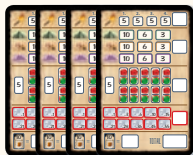
Il y a 16 cartes Pyramide de chaque couleur (vert, orange, violet). Chaque carte Pyramide contient une chambre au trésor, représentée par une grille de 5x5 cases. Ces cases sont cochées au cours de la partie. La **case de départ**, indiquée par une flèche dans la ligne supérieure de la grille, doit toujours être la première case cochée. Vous devez ensuite créer un **chemin ininterrompu** (pouvant inclure des bifurcations) allant de la case de départ jusqu'au **tombeau doré** situé dans la ligne inférieure. Chaque tombeau doré que vous cochez vous rapporte 10 points de victoire. Sur votre parcours, vous pourrez récupérer des pierres précieuses, des torches et des potions qui vous rapporteront des points. Cependant, vous risquez également de cocher des crânes, qui vous en feront perdre à la fin de la partie.

Les **cases marron foncé** sont des murs : vous ne pouvez **jamais** les cocher. Chaque carte Pyramide présente également un numéro allant de 1 à 48, utilisé en cas d'égalité.

8 cartes Expédition (6 motifs différents)

Les cartes Expédition déterminent le nombre de cases que vous devez cocher et un motif à reproduire.

4 cartes Score



4 marqueurs effaçables



Chaque joueur doit cocher exactement 3 cases en ligne droite.

Mise en place

Chaque joueur reçoit une **carte Score**, qu'il pose devant lui face visible. Chaque joueur reçoit également un **marqueur effaçable** et un **chiffon**, qu'il peut utiliser durant la partie pour effacer des **crânes** cochés sur sa carte Score.

Mélangez les **48 cartes Pyramide**, puis distribuez-en **4** à chaque joueur. Conservez-en **2** chacun et posez-les l'une à côté de l'autre, face visible, devant vous. Remettez ensuite les 2 autres cartes Pyramide dans le paquet.



Carte Score



Sarah reçoit 4 cartes Pyramide et en choisit 2.

Mélangez **toutes** les cartes Pyramide restantes et posez-les face cachée au centre de la table pour former la pioche Pyramide. Révélez les **4 premières cartes Pyramide** et posez-les côte à côte, face visible, à côté de la pioche pour former la **réserve**.

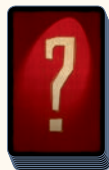
Mélangez également les **8 cartes Expédition** et posez-les face cachée à côté de la réserve pour former la **pioche Expédition**.



Pioche Pyramide



Réserve



Pioche Expédition

Déroulement de la partie

Aperçu du jeu : Révélez 1 carte Expédition. Cette carte s'applique à tous les joueurs. Chaque joueur doit cocher des cases sur l'une de ses deux cartes Pyramide en respectant le motif de la carte Expédition. À chaque manche, seules 7 des 8 cartes Expédition seront révélées et utilisées. La manche prend fin avant que la 8^e carte soit utilisée. Continuez ainsi jusqu'à avoir joué 4 manches. À la fin de la 4^e manche, chaque joueur compte ses points de victoire.

Les **4 actions** ci-dessous sont toujours effectuées dans l'ordre suivant :

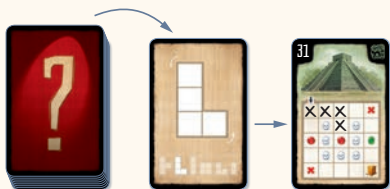
1. Révéler 1 carte Expédition :

Un joueur révèle **la première carte de la pioche Expédition** et la pose face visible à côté de la pioche de manière à ce que tous les autres puissent la voir.

2. Cocher des cases :

Tous les joueurs cochent des cases sur **l'une** de leurs deux cartes Pyramide en respectant le motif de la carte Expédition. Vous pouvez tracer le motif tel qu'il apparaît sur la carte, en le tournant à 90 degrés ou 180 degrés, ou encore en miroir. Vous devez cocher toutes les cases qui constituent le motif. Vous ne pouvez pas cocher moins de cases.

Chaque case ne peut être cochée qu'**une seule fois**. Le premier motif que vous tracez sur une carte Pyramide doit inclure la case de départ. Chaque motif suivant doit toujours être relié **horizontalement ou verticalement** à une case déjà cochée, de sorte à conserver un chemin ininterrompu depuis la case de départ.



Léon trace le motif en L (tourné à 90° et en miroir) sur sa carte Pyramide. La case de départ fait partie des cases cochées par le motif.

Remarque importante : Si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser le motif de la carte Expédition révélée, vous pouvez **à la place** cocher 1 case au choix sur l'une de vos deux cartes Pyramide. Pour chaque carte Expédition, vous **devez toujours** cocher soit le motif, soit 1 case au choix sur l'une de vos deux cartes.

La règle suivante s'applique sans aucune exception : Si vous choisissez de cocher 1 seule case, celle-ci doit également être reliée **horizontalement ou verticalement** à au moins 1 case déjà cochée. Vous pouvez utiliser cette option pour cocher la case de départ de l'une de vos cartes Pyramide. Vous pouvez également utiliser cette option pour cocher le tombeau doré.

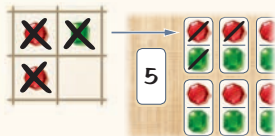
Les symboles que vous cochez sur vos cartes Pyramide ont des effets, détaillés ci-dessous :



Croix rouge : Vous devez cocher immédiatement une autre case sur l'une de vos deux cartes Pyramide (soit la case de départ, soit une case adjacente à une case déjà cochée). Si la case que vous cochez contient elle aussi une croix rouge, vous devez cocher une autre case, et ainsi de suite.



Pierre précieuse : Chaque fois que vous cochez une pierre précieuse sur une carte Pyramide, cochez la première pierre de même couleur disponible sur votre carte Score, de gauche à droite en commençant par la rangée supérieure. Une fois que vous avez coché les 10 pierres précieuses d'une même couleur sur votre carte Score, les prochaines pierres de cette couleur n'ont plus d'effet.



Torche : Cochez immédiatement la torche sur votre carte Score pour **la manche en cours**. **Remarque :** À chaque manche, vous ne pouvez cocher qu'une seule torche sur votre carte Score (la première torche uniquement lors de la première manche, la deuxième torche uniquement lors de la deuxième manche, etc.). À chaque manche, vous pouvez cocher plusieurs torches sur vos cartes Pyramide, mais une seule sur votre carte Score.



Lors de la première manche, Tom coche une torche sur l'une de ses cartes Pyramide ainsi que la case correspondante sur sa carte Score. Pour cocher la case suivante sur sa carte Score, il devra cocher une autre torche sur l'une de ses cartes Pyramide lors de la deuxième manche.



Crâne : Chaque fois que vous cochez un crâne sur une carte Pyramide, cochez le premier crâne disponible sur votre carte Score, de gauche à droite en commençant par la rangée supérieure. Une fois que vous avez coché les 10 crânes de votre carte Score, les prochains crânes n'ont plus d'effet.



Potion : Effacez **immédiatement** les 2 crânes déclenchant les plus gros malus déjà cochés sur votre carte Score. Si vous n'avez coché qu'un seul crâne **sur votre carte Score**, effacez seulement ce crâne. Si vous n'en avez coché aucun, ce symbole n'a aucun effet.



Tombeau doré : Lorsque vous cochez le tombeau doré sur l'une de vos cartes Pyramide, cette carte est achevée.

3. Pyramide achevée ! Prononcez cette phrase **à voix haute** si vous avez achevé l'une de vos cartes Pyramide (ou les deux) en cochant la case du tombeau doré au cours de l'action 2. Posez la carte Pyramide achevée face visible devant vous, à l'écart de vos cartes inachevées. Cette carte reste visible par tous les joueurs jusqu'à la fin de la partie. Remplacez-la ensuite en prenant la première carte de la pioche Pyramide ou en choisissant l'une des cartes disponibles dans la réserve. Si vous avez achevé vos deux cartes Pyramide au cours d'une manche, vous pouvez faire le même choix ou un choix différent pour la deuxième.

Remarque : Remplissez la réserve à la fin de votre action seulement. Pour cela, prenez le nombre de cartes nécessaire dans la pioche Pyramide.



Léon a achevé sa carte Pyramide de droite. Il met sa carte achevée de côté et en prend une nouvelle dans la réserve au centre de la table. Il remplace ensuite la carte qu'il vient de prendre, de sorte qu'il y ait toujours 4 cartes dans la réserve.

Remarque : Si plusieurs joueurs achèvent une carte Pyramide lors de l'action 2, les **numéros indiqués sur les cartes Pyramide achevées** déterminent l'ordre dans lequel elles sont remplacées. Le joueur qui a le **plus petit numéro** remplace sa carte en premier. Le joueur qui a le plus petit numéro suivant choisit ensuite une carte, et ainsi de suite. Dans les rares cas où la pioche Pyramide est épuisée, continuez de jouer normalement, sans remplacer les cartes prises dans la réserve.

4. Points de pyramide ! Prononcez immédiatement cette phrase à voix haute lorsque vous achevez votre **2^e, 4^e ou 6^e pyramide** d'une même couleur, puis collectez le nombre de points indiqué dans la première case disponible pour cette couleur (s'il reste au moins une case disponible).

Le premier joueur qui marque des points de pyramide dans une certaine couleur coche la **case 10 points** correspondante sur sa carte Score. Tous les autres joueurs noircissent immédiatement cette case sur leur carte Score. **Le deuxième joueur** qui marque des points de pyramide dans cette couleur coche la **case 6 points** correspondante sur sa carte Score. Tous les autres joueurs noircissent immédiatement cette case sur leur carte Score. **Le troisième joueur** qui marque des points de pyramide dans cette couleur coche la **case 3 points** correspondante sur sa carte Score. Tous les autres joueurs noircissent immédiatement cette case sur leur carte Score. Ensuite, plus aucun joueur ne peut marquer de points de pyramide pour cette couleur.

Léon vient d'achever sa 2^e pyramide verte, et Tom sa 2^e pyramide violette. Léon coche sa case 10 points verte. Tous les autres joueurs noircissent leur case 10 points verte. Tom coche sa case 10 points violette. Tous les autres joueurs noircissent leur case 10 points violette.

Remarque : Si plusieurs joueurs achèvent leur 2^e, 4^e ou 6^e carte Pyramide d'une même couleur au cours de l'action 4, le **numéro indiqué sur leur carte Pyramide** détermine l'ordre dans lequel ils marquent des points. Le joueur qui a le **plus petit numéro** marque des points en premier. Le joueur qui a le plus petit numéro suivant marque des points en deuxième, et ainsi de suite.

Sarah vient d'achever sa 2^e pyramide violette, et Tom sa 4^e pyramide violette. La carte Pyramide de Sarah indique le numéro 33, et celle de Tom le numéro 15. Tom coche donc la case 6 points encore disponible. Sarah doit ensuite cocher la case 3 points encore disponible. Ensuite, plus personne ne peut marquer de points pour les pyramides violettes.

Fin d'une manche

La manche prend fin dès que **7 des 8 cartes Expédition** ont été révélées et utilisées par tous les joueurs pour cocher une case ou tracer un motif. La **8^e carte** n'est **pas** révélée et n'est donc **pas** utilisée. Pour commencer la manche suivante, mélangez les 8 cartes Expédition et posez-les face cachée au centre de la table pour former une nouvelle pioche Expédition.

Fin de la partie

La partie prend fin après la 4^e manche. Les cartes Pyramide non achevées n'octroient pas de points. Vous pouvez donc les mettre de côté. Additionnez vos points de victoire sur votre carte Score comme suit :

- Chaque torche cochée sur votre carte Score rapporte 5 points.
- Additionnez tous vos points de pyramide (10, 6, 3).
- Chaque paire de pierres précieuses (1 rouge et 1 verte) rapporte 5 points. Les autres pierres précieuses cochées rapportent 1 point chacune.
- Les crânes font perdre des points. **Remarque :** Comptabilisez uniquement le crâne coché indiquant le malus le plus élevé et ignorez les autres.

Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a achevé la carte Pyramide portant le plus petit numéro remporte la victoire.



Léon a achevé 7 cartes Pyramide, ce qui lui rapporte 70 points. Il a coché 1 torche au cours de la 1^{re} et de la 4^e manche, ce qui lui rapporte 10 points. Il a gagné 19 points de pyramide grâce à ses 2 cartes Pyramide orange et ses 4 cartes Pyramide vertes. Il possède également 3 paires de pierres précieuses et 3 pierres rouges seules, qui lui rapportent 18 points (5+5+5+3). Son crâne coché le plus élevé lui fait perdre 6 points. Au total, Léon a donc 111 points de victoire.