

PYRAMIDS™



2-5



10+

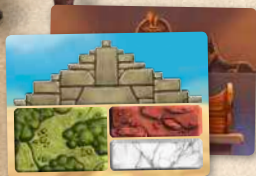


30 min

Principe du jeu

Pyramids est un jeu pour 2 à 5 joueurs qui vous renvoie au temps de l'Égypte antique. Aidez votre dynastie à devenir la plus resplendissante et à perdurer au travers des âges. Honorez les bons Dieux pour obtenir les plus belles pierres et ainsi construire la nécropole la plus éblouissante.

Matériel



105 cartes
Construction



5 tuiles Dieu (Horus, Anubis,
Khépri, Sekhmet, Thot)



5 cartes Aide
de jeu



1 jeton
Premier joueur



1 carnet
de scores

Ce livret
de règles



Aperçu et but du jeu

Quelle dynastie égyptienne sera la plus glorieuse ? Priez les Dieux pour construire des édifices en leur honneur et inscrivez votre dynastie dans la postérité millénaire. Pyramide, Obélisque et Tombeau seront les trois constructions qui composeront votre nécropole, lieu éternel de repos, de luxe et de gloire. Sélectionnez les meilleures combinaisons de pierres dans la carrière, optimisez leur agencement et faites de votre nécropole la plus célèbre de toute l'Égypte !

Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie remporte celle-ci.



Éléments de jeu



CARTES CONSTRUCTION

Les cartes Construction représentent vos matériaux pour construire les édifices de votre nécropole. Elles sont composées de 2 ou 3 pierres qui peuvent être de cinq couleurs différentes : bleu, blanc, rouge, vert ou jaune.

Certaines cartes Construction comportent un Glyphe représentant la Pyramide, l'Obélisque ou le Tombeau et rapportant des points de victoire en fin de partie.



PYRAMIDE



OBÉLISQUE



TOMBEAU

TUILES DIEU

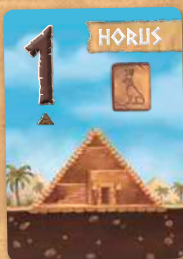
Les tuiles Dieu se composent de ces différents éléments :



Ces tuiles représentent les faveurs octroyées par le Dieu que vous honorez, vous indiquant quel(s) édifice(s) vous pouvez construire pendant votre tour.

Exemple

La tuile Dieu 1 vous autorise à poser des pierres uniquement dans votre Pyramide. En revanche, la tuile Dieu 2 vous autorise à poser des pierres à la fois dans votre Pyramide et dans votre Tombeau.



Remarque : La Pyramide est présente sur chacune des tuiles Dieu. L'Obélisque est présent sur les tuiles numérotées 3, 4 et 5. Le Tombeau est présent sur les tuiles numérotées 2, 4 et 5 (cf. **PRÉCISIONS SUR LES TUILES DIEU** page 8).



Mise en place

- 1 Préparez les tuiles Dieu pour la partie selon le nombre de joueurs :



2/3 joueurs :
prenez les tuiles Dieu de 1 à 4 et laissez la tuile 5 (Thot) dans la boîte.



4/5 joueurs : prenez les 5 tuiles Dieu.

- 2 Placez les tuiles Dieu au centre de la table, disposées par ordre croissant.

Remarque : À 2 joueurs, pour le premier tour, écartez aléatoirement une des tuiles Dieu pour ne jouer qu'avec 3 tuiles parmi les 4. Cette tuile sera remise en jeu par la suite.



- 3 Mélangez les cartes Construction et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur qui en prend connaissance.

- 4 Formez une pioche, face cachée, avec le reste des cartes Construction.

- 5 Le dernier joueur à avoir vu une pyramide devient le premier joueur et prend le jeton Premier joueur ainsi que la pioche de cartes Construction.



Déroulement de la partie

Une partie se déroule en 10 tours pendant lesquels vous construisez votre nécropole. Lorsque tout le monde a construit sa Pyramide, le jeu prend fin et vous passez au décompte des points de victoire.

Remarque : Pour garder le compte des tours joués, comptez le nombre de cartes dans votre Pyramide.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se compose des 5 phases suivantes :

- | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------|---|
| 1 | 2 | 3 |
| Approvisionnement
de la carrière | Sélection
d'une tuile Dieu | Sélection d'une paire
de cartes Construction |
| 4 | 5 | |
| Construction de la nécropole | Fin du tour | |

1 APPROVISIONNEMENT DE LA CARRIÈRE

Le joueur qui possède le jeton Premier joueur prend la pioche de cartes Construction et place, face visible et sur la table, des cartes Construction deux à deux pour former autant de paires qu'il y a de joueurs. Les cartes Construction doivent être visibles de tous, et les paires bien distinctes les unes des autres.

Exemple

Pour une partie à 4 joueurs, vous placez 4 paires de cartes Construction, prises au hasard dans la pioche, pendant la phase d'Approvisionnement de la carrière. Pour une partie à 3 joueurs, vous placez 3 paires de cartes Construction, et ainsi de suite.



Les paires ainsi constituées sont indissociables et ne peuvent jamais être remaniées.

2 SÉLECTION D'UNE TUILE DIEU

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, choisissez une tuile Dieu parmi celles disponibles et placez-la, face visible, devant vous.

Les tuiles Dieu se composent :

- d'un **chiffre** indiquant l'ordre du tour pour la phase 3 "SÉLECTION D'UNE PAIRE DE CARTES CONSTRUCTION",
- des **édifices** pouvant être construits par les joueurs qui les possèdent lors de la phase 4 "CONSTRUCTION DE LA NÉCROPOLIS".



3 SÉLECTION D'UNE PAIRE DE CARTES CONSTRUCTION

En commençant par le joueur qui possède la tuile Dieu la plus proche du 1 et dans l'ordre croissant des tuiles Dieu, choisissez une paire de cartes Construction disponible dans la carrière et ajoutez-la à votre main.



Exemple

Dans une partie à 4 joueurs, vous choisissez la tuile Dieu Anubis, numérotée 2. Vous êtes donc le deuxième joueur à choisir votre paire de cartes Construction.



Passez immédiatement à la phase 4 "CONSTRUCTION DE LA NÉCROPOLIS" avant que le joueur suivant ne choisisse, à son tour, une paire de cartes Construction.

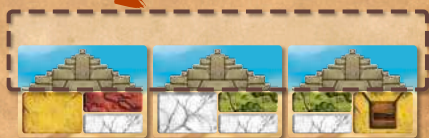


4 CONSTRUCTION DE LA NÉCROPOLÉ

Juste après avoir sélectionné une paire de cartes Construction et avant que le joueur suivant ne choisisse sa paire, posez les cartes que vous avez en main pour construire les édifices de votre nécropole selon la tuile Dieu que vous possédez. **Vous ne pouvez poser qu'une seule carte Construction par édifice à chaque tour.**

Exemple

Vous avez choisi la tuile Dieu 2 (Anubis). Sur cette carte sont représentés la Pyramide et le Tombeau. Vous pouvez donc poser une carte Construction dans votre Pyramide et une carte Construction dans votre Tombeau.



PYRAMIDE



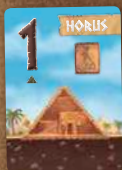
TOMBEAU



Une carte Construction posée dans votre nécropole ne peut jamais être retirée, déplacée ou échangée pour toute la durée de la partie.

♀ PRÉCISIONS SUR LES TUILES DIEU ♀

👉 À 2 ET 3 JOUEURS 👉



HORUS

Vous **devez** ajouter 1 carte Construction à votre Pyramide.



ANUBIS

Vous **devez** ajouter 1 carte Construction à votre Pyramide et vous **pouvez** jouer 1 carte Construction dans votre Tombeau.



KHÉPRI

Vous **devez** ajouter 1 carte Construction à votre Pyramide et vous **pouvez** aussi jouer 1 carte Construction dans votre Obélisque.



SEKHMET

Vous **devez** ajouter 1 carte Construction à votre Pyramide. Vous **pouvez** aussi jouer 1 carte dans votre Tombeau **ET** 1 autre dans votre Obélisque. **Vous pouvez donc jouer 3 cartes.**

👉 À 4 ET 5 JOUEURS 👉



SEKHMET

Vous **devez** ajouter 1 carte Construction à votre Pyramide. Vous **pouvez** aussi jouer 1 carte dans votre Tombeau **OU** votre Obélisque.



THOT

Vous **devez** ajouter 1 carte Construction à votre Pyramide. Vous **pouvez** aussi jouer 1 carte dans votre Tombeau **ET** 1 carte dans votre Obélisque. **Vous pouvez donc jouer 3 cartes.**



CONSTRUIRE LA PYRAMIDE

À chaque tour, vous devez toujours ajouter une carte Construction dans votre Pyramide en respectant les règles de pose suivantes :

- 🦁 **Adjacente à une carte Construction** déjà en place si l'étage concerné de la Pyramide n'est pas encore complété.



OU

- 🦁 **Au-dessus de deux cartes adjacentes** pour commencer la construction de l'étage supérieur.



À la fin de la partie, votre Pyramide sera donc composée de 4 étages pour un total de **10 cartes Construction** disposées comme suit :



CONSTRUIRE L'OBÉLISQUE



La première carte de votre Obélisque se place à droite de votre Pyramide, en laissant un espace entre ces deux édifices. À chaque fois que vous ajoutez une carte Construction dans votre Obélisque, placez-la de manière à ce qu'elle recouvre la **moitié supérieure** de la dernière carte jouée. Les cartes Construction s'alignent alors sans recouvrir les blocs de Construction.



CONSTRUIRE LE TOMBEAU



Les cartes jouées dans votre Tombeau sont simplement posées en dessous de votre Pyramide, **face cachée**, en formant une pile. Elles ne seront révélées qu'à la fin de la partie, lors du décompte des points. Vous pouvez, à tout moment de la partie, consulter votre tombeau.



5 FIN DU TOUR

Lorsque tous les joueurs ont posé des cartes dans leur nécropole, le tour de jeu prend fin. Procédez alors comme suit :

Remplacez toutes les **tuiles Dieu** au centre de la table.

🦁 **À 2 joueurs** : Réintégrez aléatoirement dans le jeu le Dieu mis de côté et écartez le Dieu avec le **chiffre suivant** (1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4 ▶ 1...).

🔍 **Exemple**

Si Sekhmet (4) a été sorti du jeu, sortez maintenant Horus (1) pour le tour. Il n'y a toujours que 3 tuiles Dieu disponibles au début du tour.

🦁 Vérifiez que vous avez au maximum **1 carte Construction dans votre main**. Si vous en avez plus d'une en main, défaussez les cartes en excédent, face visible, dans la boîte, pour finir avec 1 seule carte Construction.

🦁 Le joueur à la **gauche** du premier joueur récupère le jeton Premier joueur pour le prochain tour. Le tour suivant peut maintenant commencer.

Fin de la partie et décompte des points

La partie se termine à la **fin du 10^e tour de jeu**, lorsque tous les joueurs ont terminé la construction de leur Pyramide composée alors de 10 cartes Construction. Défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main et **révélez toutes les cartes de votre Tombeau**.

Comptabilisez votre score en additionnant les points de victoire **pour chacun de vos édifices individuellement** (Pyramide, Obélisque et Tombeau) et des **Glyphes** présents dans votre nécropole.

Le joueur qui possède le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

DÉCOMPTÉ DES POINTS DE VICTOIRE

PYRAMIDE

Observez, pour chacune des 5 couleurs des cartes Construction, le nombre de pierres connectées (adjacentes orthogonalement) de même couleur dans votre Pyramide.

△ Gagnez 1 point de victoire pour chaque pierre dans votre **plus grande connexion de chaque couleur**.

△ Gagnez 1 point de victoire **supplémentaire** par pierre dans la **plus grande connexion de votre Pyramide**.

Exemple



	4 points
	2 points
	6 + 6 points
	3 point
	1 point

△ **Bonus de la Pyramide :** Gagnez 10 points supplémentaires si chacune des couleurs vous rapporte **au moins** 3 points de victoire.

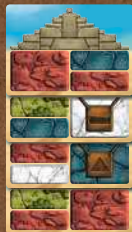
DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE (suite)

OBÉLISQUE

Observez la couleur présente dans le maximum d'étages de votre Obélisque (un étage signifie une carte Construction). Gagnez les points de victoire correspondant au nombre d'étages où celle-ci est présente. **Vous ne gagnez les points de victoire que d'une seule couleur**, même si plusieurs sont à égalité.

Nombre d'étages	1	2	3	4	5 ou plus
Points	1	3	6	10	15

6 points
de victoire



TOMBEAU

Comptez le nombre de **pierres** de chaque couleur présente sur les cartes Construction de votre Tombeau. Comparez avec les autres joueurs et regardez, pour chacune des cinq couleurs, quel joueur possède le plus de pierres et donc la majorité.

Marquez 5 points de victoire pour chaque majorité que vous remportez. En cas d'égalité pour une couleur, il n'y a pas de majorité, donc personne ne gagne les 5 points de victoire de cette couleur.

GLYPHES

Gagnez 2 points de victoire par Glyphe présent dans le bon édifice.



Chaque Glyphe **Pyramide** présent dans votre Pyramide vous rapporte 2 points.



Chaque Glyphe **Obélisque** présent dans votre Obélisque vous rapporte 2 points.



Chaque Glyphe **Tombeau** présent dans votre Tombeau vous rapporte 2 points.



Remerciements pour la relecture : Philippe Gérard, Romain Loussert, Arnaud Derlon, Jean-Marie Mouret et Stéphane Verstraeten.