

PYRAMIDIS

F

Nombre de joueurs: 2 ou 4

Contenus de la boîte: 4 ensembles de 8 pièces de jeu, en forme de pyramides, de couleur différentes.

1 plateau de jeu

1 livret de règles

Durée de jeu : 20 - 30 minutes

Objet du jeu:

Etre le premier à amener 5 pyramides de sa couleur à son but.

Préparation du jeu - 4 joueurs

D'un commun accord on attribue une couleur à chaque joueur et on désigne le premier joueur, les autres suivent à tour de rôle. Chaque joueur empile les 8 pyramides de sa couleur sur la case de départ de sa couleur (représentation d'une pyramide vue du dessus).

Chaque joueur devra parcourir la piste (16 cases) fléchée de pyramides de sa couleur. Le but de chaque couleur est situé à côté de la case finale, case indiquée par un large triangle de la même couleur pointant vers l'extérieur.

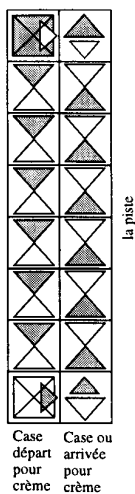
Il en résulte que les couleurs marron et turquoise (bleu-vert) se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre, et que moutarde et crème dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque couleur est également associée avec un icône égyptien. Les ailes pour le marron, le scarabé pour turquoise, le chacal pour moutarde (jaune), et l'oiel pour crème.

Mouvements de base

Lorsqu'il désire déplacer une pile de pyramides, le joueur est obligé de prendre toutes les pièces d'une même case. Sur chaque case parcourue, le joueur laissera tomber, successivement une pyramide (en commençant par celle du dessous), que les cases soient préalablement occupées ou non.

Le joueur ne peut déplacer que des piles dont il a le contrôle (sa couleur se trouvant au sommet de ces dernières). Il se déplacera dans le sens indiqué par les flèches de sa couleur.

Le nombre de cases à parcourir sera déterminé par le nombre total des pyramides superposées sur la case d'où le joueur décide de se mouvoir. Toutefois, sur sa case de départ, à l'exclusion de toute autre, chaque joueur peut choisir le nombre de pyramides qu'il déplacera, avec un maximum de 5 et donc de cases qu'il parcourera. Voyez l'exemple de départ ci-dessous

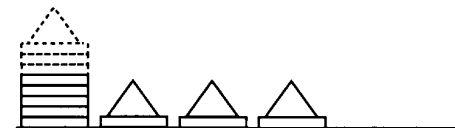


Position de départ



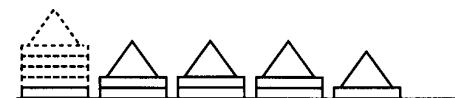
Premier coup:

Le joueur décide de bouger 3 pyramides



Deuxième mouvement:

Le joueur bouge 4 pyramides de sa case de départ



Troisième mouvement:

Le joueur déplace 2 pyramides et obtient 2 superpositions de 3 pyramides.



Contrôle, colonnes et tours

C'est la couleur de la pyramide du sommet de chaque superposition de pyramides qui déterminera l'appartenance de toute la colonne de pyramides. On ne peut superposer plus de 5 pyramides l'une sur l'autre. Une colonne de cinq pyramides s'appellera une tour. Si une tour se trouve sur votre piste, elle ne constitue pas un obstacle; la tour sera simplement sautée lors du déplacement.

Position avant déplacement de la colonne.



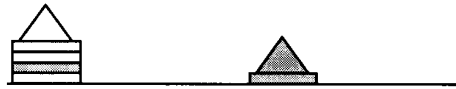
Situation après le déplacement de la colonne (2 pyramides ont dû sauter la tour)



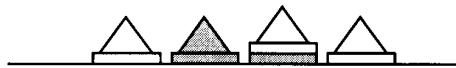
Piège

Tout joueur peut donc bloquer une ou plusieurs pyramides adverses en superposant une des siennes sur elle(s). Toutefois un déplacement ultérieur d'une colonne mixte entraînera automatiquement le déplacement des pyramides adverses enclavées dans la colonne.

Situation avant le déplacement de la colonne.



Situation après le déplacement de la colonne.



Passer son tour

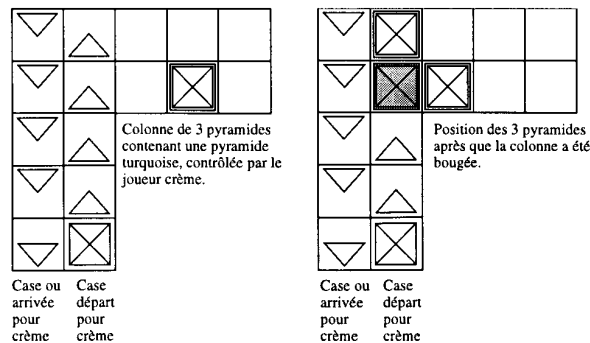
Aucun joueur n'est autorisé à passer son tour de jeu, sauf si toutes ses pyramides sont enclavées (prisonnières).

Retour sur sa propre piste

Les 4 cases centrales du plan de jeu sont l'unique endroit, où les pyramides de tous les joueurs peuvent se rencontrer. C'est sur ces cases que les pyramides peuvent être détournées de leur parcours naturel.

Les pyramides qui se trouvent sur une piste étrangère devront emprunter le chemin le plus court pour retourner sur le parcours et leur direction initiale. Dès qu'un joueur est parvenu à ramener sa pyramide égarée sur une des 4 cases centrales, il sera obligé de suivre le parcours fléché, à partir de cette case.

Exemple de pyramide ramenée sur sa propre piste



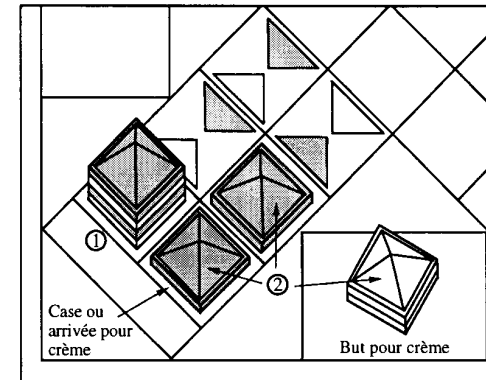
NB : Seules les flèches de couleur crème sont illustrées dans cet exemple.

Amener une pyramide à son but

Les pyramides qui ont atteint leur case d'arrivée, sont rangées dans leur espace hors jeu. Les pyramides adverses, enclavées dans une colonne/tour, sont toutes abandonnées sur la case arrivée, dans l'ordre de superposition.

Si par le déplacement d'une tour ou d'une colonne, un joueur pose une pyramide adverse sur la case d'arrivée de celle-ci, cette pyramide adverse est arrivée à bon port et est donc retirée du jeu, au bénéfice du joueur concerné.

- ① Position de départ de la pile
- ② Position des pyramides après le déplacement de la colonne



Fin du jeu

Le premier joueur à ramener 5 pyramides au minimum à son point d'arrivée gagne la partie.

Option À 2 joueurs

Les 2 joueurs se font face, soit que l'on utilisera émeraude et crème, ou marron et moutarde. Les positions de départ et le but du jeu restent inchangés. Ainsi que toutes les règles relatives au mouvement. Chaque joueur parcourra sa piste prévue, mais les changements de parcours sur cette autre piste n'auront évidemment pas lieu.