Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











# PYRAMIDS



# 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





Ce livret de règles



# Aperşu 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.





### **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** 



TOMBEALL

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.

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 ≥, 4 et 7. Le Tombeau est présent sur les tuiles numérotées ≥, 4 et 7 (cf. PRECISIONS SUR LES TUILES DIESU page 8).



# Mise en place

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



2/3 ioueurs: prenez les tuiles Dieu de 1 à 4 et laissez la tuile 5 (Thot) dans la boîte. 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 gu'avec 3 tuiles parmi les 4. Cette tuile sera remise en jeu par la suite.



4/5 joueurs: prenez les 5 tuiles Dieu.











**ÞI**◊<H€



10UEUR 3



JOHELR 4



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

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

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.

### DÉRQULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se compose des 5 phases suivantes :



Approvisionnement



Sélection d'une tuile Dieu



Sélection d'une paire de cartes Construction



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.

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.

## > 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 yous

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 NÉCROPOLE".



# 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



**€**xemple 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 "<>NSTRUCTION DE LA NÉCROPOLE" avant que le joueur suivant ne choisisse, à son tour, une paire de cartes Construction.

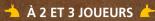


# 4 CONSTRUCTION DE LA NÉCROPOLE

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.



### 🖁 PRÉCISIONS SUR LES TUILES DIEU 🖁





#### 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.



#### **SKHMT**

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.

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.



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**

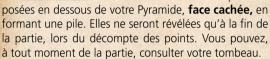
La première carte de votre Obélisque se place à droite de votre Pyramide, en laissant un espace entre ces deux édifices. À chaque fois que vous ajoutez une carte Construction dans votre Obélisque, placez-la de manière à ce qu'elle recouvre la **moitié supérieure** de la dernière carte jouée. Les cartes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





#### **CONSTRUIRE LE TOMBEAU**

Les cartes jouées dans votre Tombeau sont simplement







「一日本一大 10000mm ( 1000mm 1 100mm 1 1

### FIN DU TOUR

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

Replacez 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 ...).
  - 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° 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.

### DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

#### **PYRAMID**€

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.**



△ 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	<b>5</b> фи реція		
Points	1	3	4	10	15		
6 points de victoire							

#### **TOMB**€AU

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.

#### **GLYPH€**\$

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.

iell