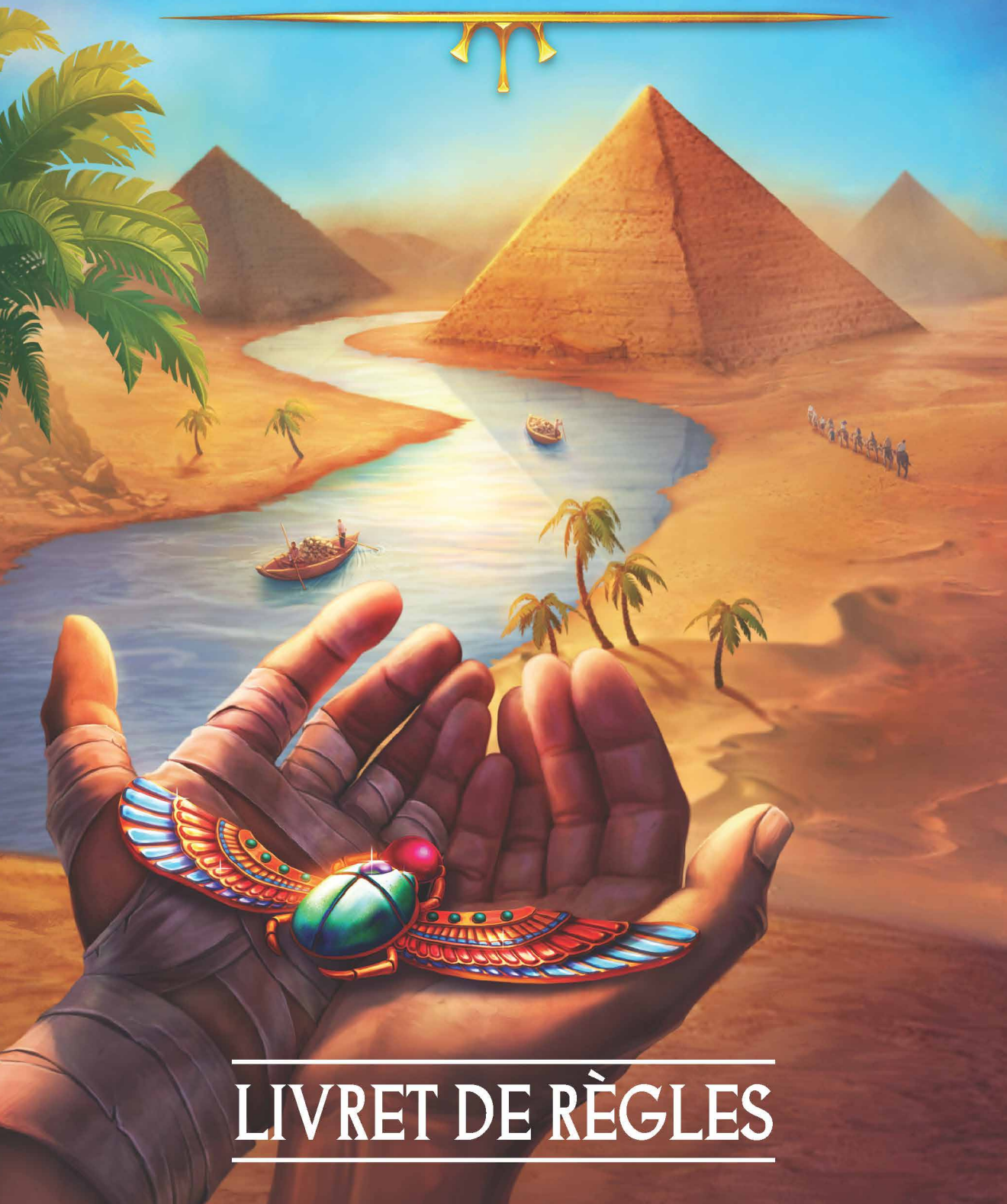


PYRAMIDO



LIVRET DE RÈGLES



Besoin d'aide ? Tu peux consulter une courte vidéo sur notre site web : jeuxsynapsesgames.com

Le grand pharaon Mino est mort et le trône revient à son fils aîné : le pharaon Mido. Insatisfait de l'apparence simpliste de la pyramide dans laquelle son père a été enterré, il souhaite que son tombeau reflète parfaitement sa majesté. Mido a décrété que 2-4 architectes doivent construire des pyramides incrustées de bijoux. L'architecte qui construira la pyramide la plus impressionnante sera nommé Vizir et disposera de richesses et de pouvoir inimaginables.

MATÉRIEL



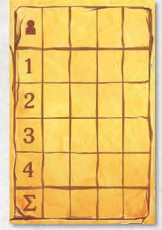
90 Dominos uniques



12 cartes de Recouvrement



24 marqueurs Bijou
(4 de chacun des 6 types)



1 Bloc de feuilles de pointage

BUT DU JEU

Utilise les Dominos pour construire ta pyramide. Regroupe les icônes bijou pour plaire au pharaon et marque le plus de points de prestige lors de la construction de 4 étages.

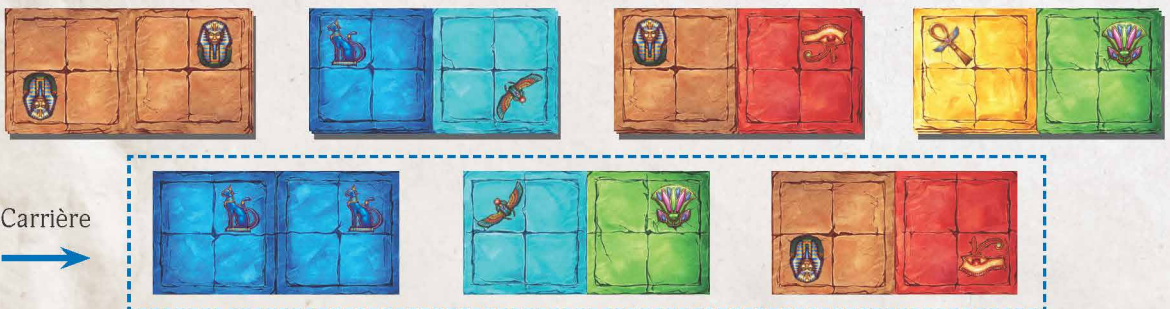
MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 6 marqueurs Bijou (1 de chaque couleur) et 3 cartes de Recouvrement (1 de chaque combinaison de couleurs).

Mélange les Dominos, met 3 d'entre eux de côté et divise le reste en 4 piles de cartes (face révélée) plus ou moins égales. Place ces piles côte à côte, à l'horizontal.



Prends les 3 Dominos que tu as mis de côté et place-les côte à côte, afin que chacun d'entre eux soit placé devant 2 piles. Ces 3 Dominos constituent la carrière.



Tu peux mettre le Bloc de pointage de côté pour l'instant. Il n'est utilisé qu'à la fin de la construction de chaque étage.

La dernière personne qui a réalisé un château de sable sera le premier à jouer.



LE DOMINO

Dans l'univers de Pyramido, le Domino tire son nom du défunt pharaon Mino, est le mot qui désigne les pierres utilisées pour « Dorénavant, faire la volonté de **Mino**. »

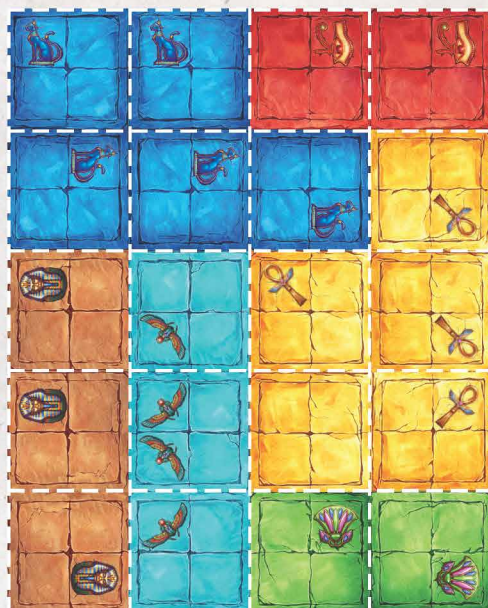
Chaque Domino est composé de **2 blocs** (1 bloc = précisément 1/2 d'un Domino) et de **2 icônes bijou**.

RÈGLES DU JEU

Chaque joueur construit sa propre pyramide. Une fois complétées, ces pyramides seront composées de 4 étages. Construis chaque étage, Domino par Domino, en marquant, si possible, des blocs colorés. À la fin de la construction de chaque étage, des points de prestige seront attribués aux joueurs en fonction du nombre d'icônes bijou dans une zone marquée.

1^{ER} ÉTAGE

Le 1^{er} étage doit être constitué de 5 x 4 blocs (oui, 4 x 5 fonctionne aussi). Pour construire cet étage, tu as besoin d'exactly 10 Dominos.



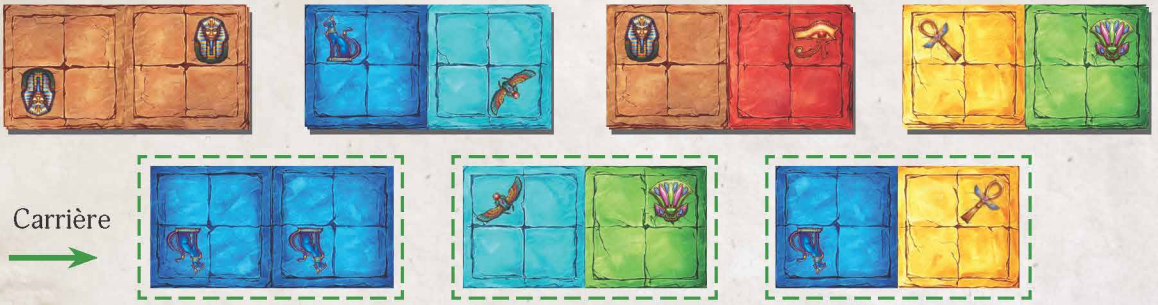
Une fois le premier tour passé, les joueurs continueront dans le sens des aiguilles d'une montre.
Un tour se compose des 4 étapes suivantes :

1. Choisir puis placer un Domino (obligatoire)
2. Marquer le Domino (obligatoire, si possible)
3. Recouvrir le Domino (optionnel)
4. Réapprovisionner la carrière (obligatoire)



I. CHOISIR PUIS PLACER UN DOMINO (OBLIGATOIRE)

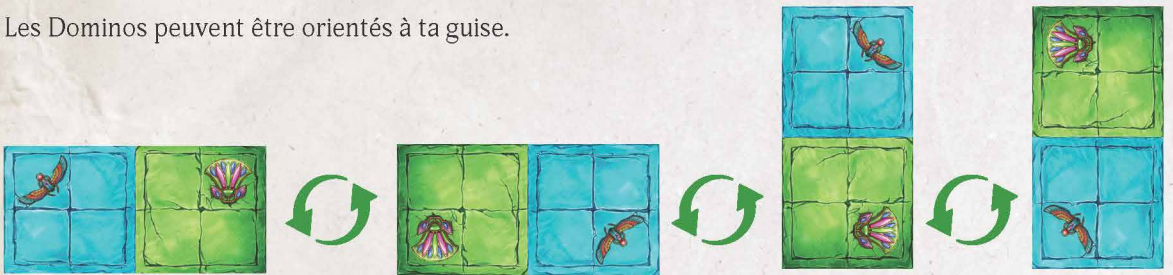
Choisis l'un des 3 Dominos de la carrière et ajoute-le à ta pyramide.



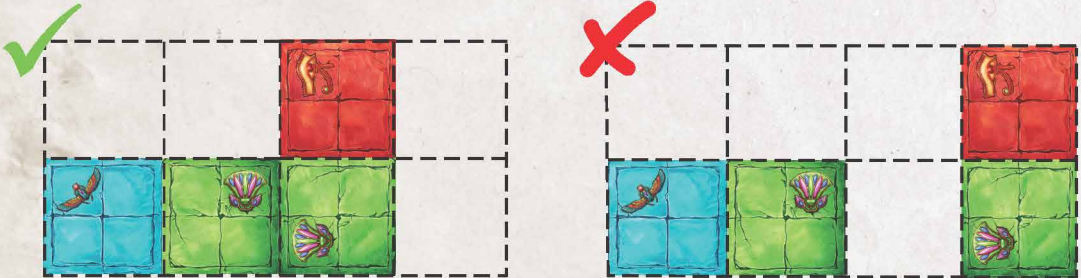
RÈGLES DE PLACEMENT DES DOMINOS

Si c'est ton premier Domino, place-le devant toi, face visible, pour commencer ta pyramide.

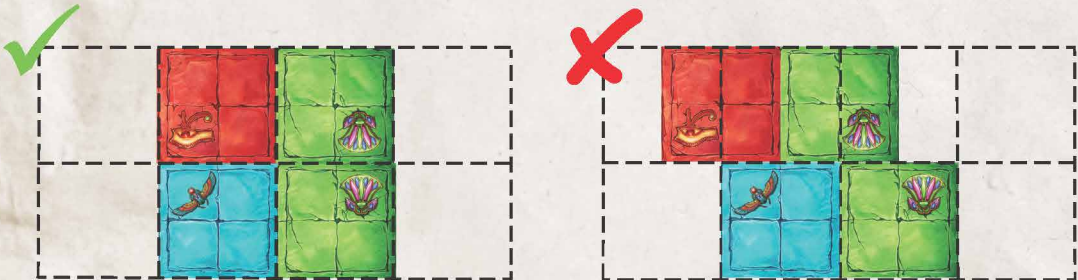
Les Dominos peuvent être orientés à ta guise.



Si ce n'est pas ton premier Domino, tu **dois** le connecter à un autre Domino. Tu peux tout à fait connecter des blocs qui ne sont pas de la même couleur.



Les côtés des blocs connectés **doivent** être parfaitement alignés. Ils **ne peuvent pas** être connectés qu'à moitié.

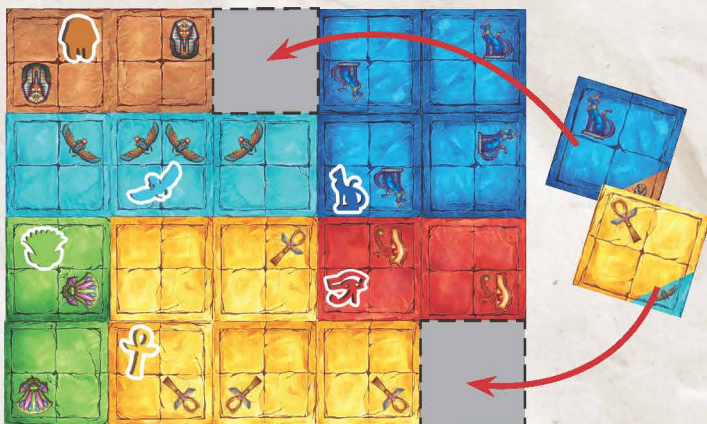


IMPORTANT: À partir du 2^e étage, tous les Dominos sont considérés connectés.

Une fois un Domino placé, il **ne peut plus** être déplacé. Fais attention à laisser assez de place pour pouvoir poser les prochains Dominos.

Tu dois construire des étages complets et placer tous tes Dominos dans le carré 4x5. Si, une fois l'étage construit, il ne reste plus de place pour un Domino, tu dois jouer 2 de tes cartes de Recouvrement et les placer dans les espaces restants. Tu **ne peux pas** y placer un marqueur Bijou.

IMPORTANT : Fais attention; si tu n'as pas assez de cartes de Recouvrement pour remplir les espaces vides, tu perds automatiquement la partie !



2. MARQUER LE DOMINO (OBLIGATOIRE, SI POSSIBLE)

Place 1 marqueur Bijou sur le **nouveau** Domino. Si c'est possible, tu dois le faire. Prends l'un de tes marqueurs Bijou inutilisés et place-le sur un nouveau bloc de Domino qui a une icône bijou de la même couleur. Une fois placé, un marqueur Bijou **ne peut plus** être déplacé avant la phase de pointage à la fin de la construction de l'étage.



Si tu n'as pas un marqueur Bijou disponible de la même couleur que le Domino qui vient d'être placé, passe cette étape.

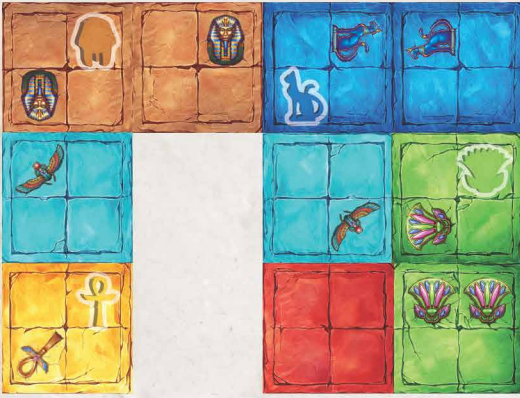
Exemple : Tu ne peux pas mettre ton marqueur Bijou turquoise sur le Domino double-turquoise qui vient d'être placé, car ce marqueur a déjà été placé lors d'un tour précédent et ne peut donc pas être déplacé.



3. RECOUVRIR LE DOMINO (OPTIONNEL)

Tu peux jouer 1 de tes cartes Recouvrement sur le nouveau Domino et la placer, **recto ou verso**, sur un bloc qui n'a pas de marqueur Bijou. Si possible, tu dois ajouter un marqueur Bijou sur la carte Recouvrement.

Début du tour



Placer et marquer un Domino



Recouvrir un bloc



Le marquer



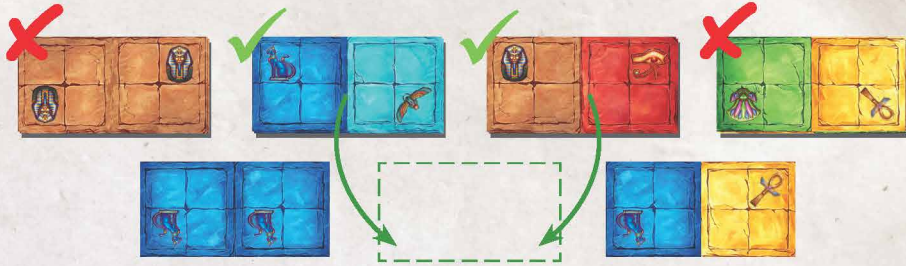
C'est la seule façon de placer 2 marqueurs Bijou sur le même Domino et de le faire lors d'un même tour.

Une fois placée, une carte de Recouvrement **ne peut plus** être déplacée pour le reste de la partie.

4. RÉAPPROVISIONNER LA CARRIÈRE (OBLIGATOIRE)

Remplis l'espace vide de la carrière avec 1 des 2 Dominos qui se trouve directement au-dessus.

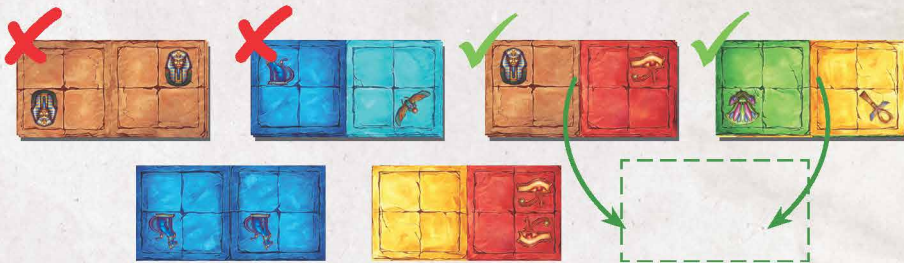
Exemple 1 : Le joueur choisit le Domino du milieu de la carrière. Il doit donc choisir soit le Domino bleu-turquoise, soit le Domino brun-rouge pour le remplacer.



Le joueur choisit le Domino brun-rouge et le met dans la carrière.



Exemple 2 : Le joueur choisit le Domino de droite de la carrière. Il doit donc choisir soit le Domino brun-rouge, soit le Domino vert-jaune pour le remplacer.



Le joueur choisit le Domino vert-jaune et le met dans la carrière.



Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, commence maintenant son tour.

Note : il doit toujours y avoir 4 piles de Dominos. Si une pile est vide, prends la moitié inférieure d'une autre pile pour la reconstituer avec de nouveaux Dominos.

POINTAGE À LA FIN DE LA CONSTRUCTION DE CHAQUE ÉTAGE

À la fin de la construction de chaque étage, des points de prestige sont attribués aux joueurs en fonction du nombre d'icônes bijou dans les zones marquées. Une **zone** est constituée d'un groupe de blocs connectés de la même couleur.

Toute zone contenant un marqueur Bijou est une **zone marquée**.




- Tu marques 1 point de prestige pour chaque icône bijou dans une **zone marquée**.
- Aucun point de prestige n'est marqué pour les icônes bijou dans les zones non marquées.

BONUS DE MINO




Marque **1 point de prestige** pour chaque icône bijou présente dans la zone marquée où il y en a le **moins**. En cas d'égalité entre plusieurs zones, choisis-en une.

POINTAGE DU 1^{ER} ÉTAGE

Icônes bijou dans les zones marquées

-  : 4 icônes bijou = 4 points de prestige
-  : 4 icônes bijou = 4 points de prestige
-  : 3 icônes bijou = 3 points de prestige
-  : 4 icônes bijou = 4 points de prestige
-  : 3 icônes bijou = 3 points de prestige
-  : 3 icônes bijou = 3 points de prestige

Bonus de Mino

 /  /  :
3 icônes bijou = 3 points de prestige

Total : 24 points de prestige



Chaque joueur note son score sur la feuille de pointage, puis retire ses marqueurs Bijou de sa pyramide pour préparer le prochain étage.

Le joueur qui a gagné le moins de points de prestige pour cet étage commence le tour suivant. S'il y a égalité, le joueur à égalité qui est le prochain à jouer dans l'ordre déjà établi commence l'étage suivant. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : Le 4^e joueur sera le premier à jouer lors de la construction du 2^e étage, car il a gagné le moins de points de prestige (18) lors de ce tour.

	Min	Carl	Jo	Bru
1	20	24	21	18
2				
3				
4				
Σ				



2^E-4^E ÉTAGES

Les prochains étages sont construits sur ceux qui précèdent, comme le montrent les exemples suivants.

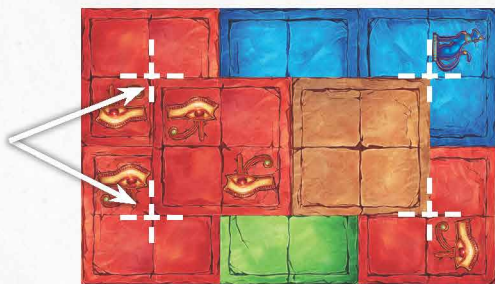
COINS SUR LES CENTRES

Lors de la construction d'un nouveau étage, il faut respecter une règle importante :

Le coin de chaque Domino doit se situer au centre du bloc sur lequel il se trouve.

Pour t'aider à construire ta pyramide, le centre de chaque bloc est marqué par deux lignes perpendiculaires.

Chaque bloc est connecté aux blocs qui le soutiennent. Des zones peuvent donc s'étendre sur plusieurs étages.



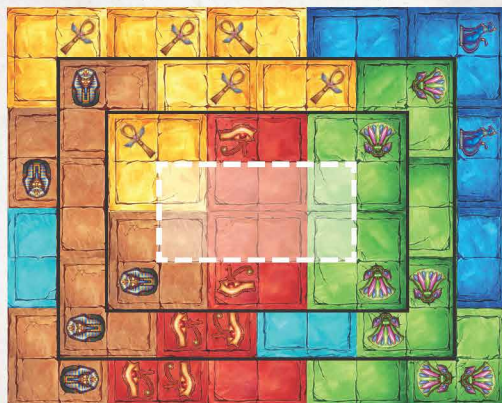
2^E ÉTAGE (4X3 / 6 DOMINOS)



3^E ÉTAGE (3X2 / 3 DOMINOS)



4^E ÉTAGE (2X1 / 1 DOMINO)




POINTAGE DES ÉTAGES 2-4


Le pointage reste identique à celle de l'étage précédent, mais comme une zone peut s'étendre sur plusieurs étages, les icônes bijou des étages précédents peuvent être comptabilisées de nouveau.


GAGNER DES POINTS SUR PLUSIEURS ÉTAGES


POINTAGE DU 2^E ÉTAGE

Icônes bijou dans les zones marquées



 : 6 icônes bijou = 6 points de prestige

 : 5 icônes bijou = 5 points de prestige

 : 4 icônes bijou = 4 points de prestige



 : 4 icônes bijou = 4 points de prestige

Bonus de Mino

 /  : 4 icônes bijou = 4 points de prestige

Total : 23 points de prestige


Rappel : il ne faut pas prendre en compte les zones non marquées.


Les icônes bijou  et  ne comptent pas, car elles n'ont pas de marqueurs Bijou sur leur Dominos.





POINTAGE DU 3^E ÉTAGE

Icônes bijou dans les zones marquées


 : 7 icônes bijou = 7 points de prestige

 : 6 icônes bijou = 6 points de prestige

 : 6 icônes bijou = 6 points de prestige

 : 5 icônes bijou = 5 points de prestige

Bonus de Mino

 : 5 icônes bijou = 5 points de prestige

Total : 29 points de prestige



POINTAGE DU 4^E ÉTAGE

Exemple sans carte de Recouvrement :

Icônes bijou dans les zones marquées

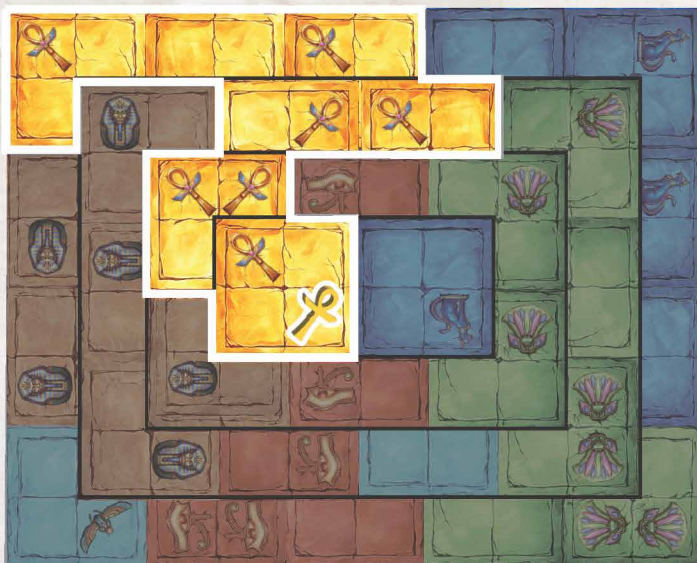
✂ : 7 icônes bijou = 7 points de prestige

Bonus de Mino

✂ : 7 icônes bijou = 7 points de prestige

Total : 14 points de prestige

Remarque : lorsqu'il n'y a qu'une seule zone marquée, tu obtiens le bonus de Mino, car cette zone est automatiquement ta plus petite zone.



POINTAGE DU 4^E ÉTAGE

Exemple avec carte de Recouvrement :

Icônes bijou dans les zones marquées

🌸 : 8 icônes bijou = 8 points de prestige

✂ : 7 icônes bijou = 7 points de prestige

Bonus de Mino

✂ : 7 icônes bijou = 7 points de prestige

Total : 22 points de prestige



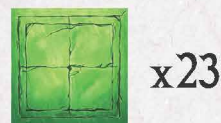
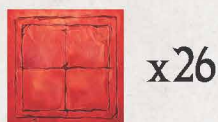
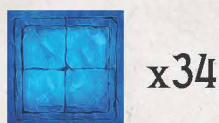
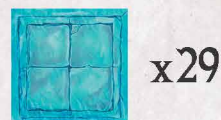
FIN DU JEU

Le jeu se termine une fois que les joueurs ont tous calculé leurs points pour le 4^e étage. La personne qui a gagné le plus de points de prestige remporte la partie et le titre de Vizir.

En cas d'égalité, le joueur qui a joué le moins de cartes de Recouvrement gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur à égalité qui a obtenu le plus de points de prestige pour la construction d'un seul étage gagne.

	Min	Carl	Jr	Bru
1	20	24	21	18
2	24	23	22	21
3	26	29	25	24
4	19	22	18	20
Σ	89	98	86	83

DISTRIBUTION DES ICÔNES ET DES COULEURS



CRÉDITS

Designer : Ikwan Kwon

Développeur : Carl Brière

Illustrateur : The Creation Studio

Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé

Graphiste : Marie-Elaine Bérubé

Rédacteur : Adam Marostica

Traductrice : Charlotte Hebbourn

Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.



© 2023 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com

[f](#) [@](#) @jeuxsynapsesgames

