

PYRAMIDE

Matériel

Une boîte de jeu comprend :

- Une pyramide et sa base.
- 16 pierres bleues.
- Un obélisque de 13 briques avec curseur.
- Un coffret de 336 cartes comprenant 2000 énigmes et plus de 10000 mots.
- Un dé à 6 faces.
- Deux carnets de 50 feuilles détachables.

Règle du jeu : 4 joueurs

LES ÉQUIPES

2 joueurs par équipe, le "DICO" celui qui fait deviner les mots et le "SYNO" celui qui devine les mots.

OBJECTIF DU JEU

Le gagnant, "MAÎTRE MOT", est celui qui, parvenu en finale avec son équipe, est le premier à atteindre le haut de la PYRAMIDE. Il aura d'abord gravi pierre par pierre les trois premiers niveaux de la PYRAMIDE avec son équipier.

RÈGLE DU JEU

Le jeu se joue en 3 ROUNDS gagnants et la finale. Les quatre joueurs se répartissent en 2 équipes et choisissent chacun une des 4 faces de la PYRAMIDE : NEFERTITI, RAMSES, ISIS, TOUTANKHAMON, de telle sorte que les partenaires d'une même équipe se retrouvent face à face.

Un joueur de chaque équipe lance le dé pour désigner par le plus grand nombre, l'équipe qui débutera la partie.

1^{er} ROUND

L'équipe qui commence désigne ses joueurs "DICO" et "SYNO" dans ce ROUND.

"DICO" tire une carte à l'avant du coffret qu'il pose sur la base de la PYRAMIDE pour avoir les INDICES et les MOTS A DEVINER face à lui.

Les énigmes qui figurent au dos de la carte sont ainsi cachées. Il lance ensuite le dé dont le nombre détermine le numéro de l'indice qui sera joué.

Cet INDICE est suivi de 5 MOTS que "DICO" doit faire deviner l'un après l'autre à son partenaire, à l'aide de MOTS ÉVOCATEURS qu'il imaginera et sur le principe du "MOT POUR MOT".

"DICO" dispose pour cela d'un crédit total de 13 MOTS ÉVOCATEURS, mais il devra annoncer un PARI sur le nombre qu'il utilisera pour chacun des 5 MOTS à faire deviner. Si le MOT JUSTE n'est pas trouvé et que le nombre parié est atteint, il ne sera pas révélé et ils passeront au mot suivant.

C'est l'équipe adverse qui comptabilise les MOTS ÉVOCATEURS utilisés à l'aide de l'obélisque en déplaçant le curseur sur les 13 briques.

Les mots trouvés et les points seront notés sur une feuille du carnet. Les 2 adversaires se répartissent les rôles. A partir des mots trouvés, "SYNO" essaiera de découvrir l'énigme correspondante qui sera vérifiée au verso de la carte sous le même numéro.

La carte est ensuite placée à l'arrière du coffret.

COMPTAGE DES POINTS PAR ÉQUIPE

- 1 point pour chaque mot trouvé.

- Si les 5 mots sont trouvés avant que "DICO" n'ait utilisé son crédit de 13 MOTS ÉVOCATEURS, l'équipe marquera le nombre de points équivalent à la différence.

Exemple : si 11 MOTS ont été utilisés : $13 - 11 = 2$ POINTS.

- 1 point supplémentaire si l'énigme est trouvée.

C'est ensuite à l'équipe adverse de jouer de la même façon après avoir désigné son "DICO" et son "SYNO", et tiré une autre carte.

L'équipe qui totalisera le plus de points gagne le ROUND. La marque se faisant pour chaque joueur de l'équipe par la pose d'une pierre bleue sur la base de la PYRAMIDE, en commençant par la plus large.

En cas d'égalité en nombre de points, le ROUND est rejoué et ainsi de suite.

LES ROUNDS SUIVANTS

Ils se jouent de la même façon mais les rôles entre "DICO" et "SYNO" sont inversés à chaque ROUND.

Chaque fois qu'une équipe gagne 1 ROUND, les deux joueurs "montent d'un niveau", "DICO" et "SYNO" ajoutent une pierre bleue devant chacun d'eux. Lorsqu'une équipe a gagné 3 ROUNDS, elle accède à la finale "LA GRANDE PYRAMIDE".

LA GRANDE PYRAMIDE

LA GRANDE PYRAMIDE est jouée par les deux joueurs de l'équipe finaliste dans le but de les départager et de sortir un vainqueur.

Un joueur de l'équipe adverse sera désigné "ARBITRE" et tire une carte de 5 mots composés qu'il pose sur la base de la PYRAMIDE. Le second joueur de l'équipe adverse doit ensuite faire deviner chaque mot composé aux deux finalistes en même temps, en utilisant librement gestes, expressions verbales et mimiques, mais sans jamais prononcer un des deux mots qui le composent. "L'ARBITRE" donnera 1 point au premier joueur qui prononce le MOT COMPOSÉ. C'est aussi l'arbitre qui décidera de mettre fin au temps de recherche pour un mot qu'aucun des joueurs ne semble trouver.

A l'issue des 5 MOTS, le finaliste qui totalise le plus de point est sacré "MAÎTRE-MOT", à ce titre, a droit aux honneurs qui étaient jadis réservé au DIVIN qu'il avait choisi de représenter : NEFERTITI, RAMSES, ISIS, TOUTANKHAMON.

En cas d'égalité, une autre liste est jouée avec changement d'arbitre.

Règle du jeu : 3 joueurs

Chaque joueur joue pour soi en étant tantôt "DICO", tantôt "SYNO", en compétition avec un second "SYNO".

BUT DU JEU

Le gagnant, MAÎTRE-MOT, est celui qui, parvenu en finale est le premier à atteindre le SOMMET de la PYRAMIDE. Les deux finalistes auront d'abord gravi les 2 premiers niveaux de la PYRAMIDE pour se qualifier.

RÈGLE DU JEU

Le jeu se joue en 2 ROUNDS gagnants et la finale. Les trois joueurs choisissent chacun une face de la PYRAMIDE quel que soit l'ordre. Chaque joueur lance le dé pour désigner par le plus grand nombre celui qui débutera la partie dans le rôle de "DICO". Chacun jouera à son tour le rôle de "DICO" dans un ROUND qui comprend donc 3 JEUX.

1^{er} ROUND

1^{er} jeu

"DICO" étant désigné, les deux autres joueurs joueront en même temps le rôle de "SYNO".
"DICO" tire une carte et lance le dé dont le nombre détermine le numéro de l'indice qui sera joué.
Cet INDICE est suivi de 5 MOTS que "DICO" doit faire deviner aux deux joueurs "SYNO".
Chacun peut proposer un mot mais c'est le premier d'entre eux à prononcer le MOT JUSTE qui l'emporte.
"DICO" dispose pour cela d'un crédit total de 12 MOTS ÉVOCATEURS mais il devra annoncer un PARI sur le nombre qu'il utilisera pour chacun des 5 MOTS à faire deviner. Si le MOT JUSTE n'est pas trouvé et que le nombre parié est atteint, il ne sera pas révélé et ils passeront au mot suivant.
A partir des MOTS trouvés, c'est le joueur "SYNO" en avance au score dans ce round, qui proposera une ÉNIGME. S'il ne la trouve pas, le second joueur "SYNO" pourra tenter de la découvrir. En cas d'égalité entre les deux "SYNO", c'est celui qui se trouve à gauche du "DICO" qui proposera en premier l'ÉNIGME.

2^e et 3^e JEUX

Ils se jouent de la même façon mais le rôle de "DICO" passe au joueur suivant à sa gauche.

COMPTAGE DES POINTS

- Pour chaque MOT trouvé: le "SYNO" concerné et le "DICO" marquent 1 POINT.
 - Si les 5 MOTS sont trouvés avant que "DICO" n'ait utilisé son crédit de 12 MOTS ÉVOCATEURS, c'est "DICO" ainsi que le "SYNO" en avance au score qui marquent le nombre de points équivalents à la différence.
Exemple : si 11 MOTS ont été utilisés : $12 - 11 = 1$ POINT.
 - 1 POINT supplémentaire pour le "SYNO" qui a trouvé l'ÉNIGME.
- Le joueur qui totalisera le plus de points gagne le ROUND.
La marque se faisant par la pose de son PION sur le 1^{er} niveau de la PYRAMIDE. En cas d'égalité en nombre de points entre 2 ou 3 joueurs, c'est le joueur qui a trouvé le plus d'ÉNIGMES qui l'emporte. Si le nombre d'ÉNIGMES ne peut les départager, le ROUND est rejoué.

LES ROUNDS SUIVANTS

Ils se jouent de la même façon. Chaque fois qu'un joueur gagne 1 ROUND, il pose une pierre sur la PYRAMIDE.
Lorsqu'un joueur a gagné 2 ROUNDS, il est qualifié pour la finale "LA GRANDE PYRAMIDE", mais en attendant qu'un deuxième joueur se qualifie, il poursuivra le jeu normalement.
Si aucun des joueurs ne se qualifie et que le premier finaliste remporte un 3^e puis un 4^e ROUND, il a gagné la partie.

Règle du jeu : 2 joueurs

A 2 joueurs, le principe du jeu repose davantage sur le plaisir pur de jouer avec les MOTS et ÉNIGMES que sur la compétition. Sur ce principe, les joueurs doivent exclure eux-mêmes la tentation de l'"ANTI-JEU". Les variations de la règle ci-après les y aideront.

"SYNO" peut proposer l'ÉNIGME sans attendre d'avoir joué les 5 MOTS de la liste. Si elle est juste, il gagne alors 2 POINTS supplémentaires. Si l'énigme n'est proposée qu'après avoir joué les 5 MOTS de la liste, la marque ne sera que d'1 POINT en cas de bonne réponse.

"DICO" fait découvrir les 3 premiers MOTS de la liste en utilisant moins de 8 MOTS ÉVOCATEURS : il marque pour lui seul 1 point supplémentaire.

"DICO" fait découvrir les 5 MOTS de la liste en utilisant moins de 13 MOTS ÉVOCATEURS : il marque pour lui seul 1 point supplémentaire cumulable avec le précédent.

Après avoir découvert 5 MOTS, "SYNO" propose une ÉNIGME et vérifie lui-même la réponse dans le RÉPERTOIRE. Si la réponse est fautive, "DICO" pourra en proposer une autre.

Les ROUNDS comprennent 2 jeux : les rôles de "DICO" et "SYNO" sont inversés entre les 2 jeux. Le joueur qui réalise le meilleur score aux points gagne le ROUND.

La partie se joue en 3 ROUNDS gagnants sur les listes de 5 MOTS avec ÉNIGMES + 1 ROUND FINAL sur les listes de 5 MOTS COMPOSÉS. LE ROUND FINAL, sur les MOTS COMPOSÉS n'est joué que lorsqu'un des joueurs a gagné son 3^e ROUND. Si ce dernier ne gagne pas le ROUND FINAL, le second joueur marque ce ROUND en montant d'une pierre sur la PYRAMIDE comme s'il gagnait un ROUND normal. Dans ce cas, c'est un 2^e ROUND FINAL qui est joué et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des 2 joueurs atteigne le sommet de la PYRAMIDE.

COMPTAGE DES POINTS

- Par MOT trouvé: "DICO" et "SYNO" marquent 1 point.
- Une ÉNIGME trouvée par "SYNO" avant d'avoir joué les 5 MOTS = 2 points.
- Une ÉNIGME trouvée par "SYNO" ou par "DICO" après avoir joué les 5 MOTS = 1 point.
- Si 3 MOTS sont trouvés en moins de 8 MOTS ÉVOCATEURS "DICO" marque 1 point.
- Si 5 MOTS sont trouvés en moins de 13 MOTS ÉVOCATEURS "DICO" marque 1 point.