

PYRAMIDE

1411

VERSION LUXE

- . 1 Pyramide et sa base
- . 1 Obélisque et son Curseur-logo
- . 4 x 4 «Pierres» bleues
- . 110 Cartes ▲ 110 Cartes ■ et 110 cartes ●
- . 4 Pochettes-Ecran
- . 1 Crayon feutre effaçable à sec
- . 1 Bloc-Effaceur
- . 4 pions de couleurs
- . 1 Dé à 6 faces.

VERSION STANDARD

- . Un plateau pyramide
- . 1 Obélisque et son Curseur-logo
- . 2 x 110 Cartes : ▲ et ●
ou suivant la boîte :
- ▲ et ■ - ou ■ et ●
- . 4 Pochettes-Ecran
- . 1 Crayon feutre effaçable à sec
- . 1 Bloc-Effaceur
- . 4 pions de couleurs
- . 1 Dé à 6 faces

PYRAMIDE JUNIOR

- . Un plateau pyramide junior
- . 1 Obélisque et son Curseur-logo
- . 165 Cartes spéciales Juniors
- . 4 Pochettes-Ecran
- . 1 Crayon feutre effaçable à sec
- . 1 Bloc-Effaceur
- . 4 pions de couleurs
- . 1 Dé à 6 faces

PRINCIPE ET BUT DU JEU

PYRAMIDE se joue par équipe de 2 joueurs dont l'un va essayer de faire découvrir à l'autre, 5 mots faisant partie d'une phrase. Chaque mot trouvé rapporte un point et contribue à reconstituer la phrase qui pose une énigme. Si l'énigme est découverte c'est un point de plus. Le but est d'accumuler le plus de points pour gagner des ROUNDS et participer à la GRANDE PYRAMIDE ; il s'agit alors de faire découvrir 5 expressions ou mots composés. Une partie se joue en 2 ROUNDS gagnants + la GRANDE PYRAMIDE.

PREPARATION

Que vous soyez 2,3 ou 4 joueurs, nous vous conseillons de lire ce qui suit, pour l'adapter ensuite au nombre de joueurs.

Les cartes comportent chacune :

- 6 phrases-énigmes numérotées de 1 à 3 au Recto et de 4 à 6 au Verso

- 5 réponses aux énigmes 1 à 3 au verso et 4 à 6 au Recto, dans la partie inférieure.

- 5 expressions ou mots composés dans la partie supérieure du Recto, pour la phase finale, la Grande Pyramide.

Chaque phrase comprend un titre-indice souligné, 5 **mots** en caractères gras, et pose une énigme. Les 5 **mots** en gras sont les **mots à découvrir**; Il s'agit toujours de mots seuls.

Formez deux équipes de 2 joueurs qui choisissent chacun une des 4 faces de la pyramide, de 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 chiffre, l'équipe qui débutera la partie.

Dans l'équipe qui commence, un des joueurs jouera le rôle de «DICO» celui qui fait découvrir les mots, et l'autre jouera le rôle de «SYNO» celui qui devine les mots. Au choix pour commencer.

Dans l'autre équipe, qui attend son tour à jouer, un des joueurs jouera le rôle de «SCRIPTO» celui qui transcrit les mots à découvrir, et l'autre jouera le rôle de «REGLO» celui qui compte les mots.

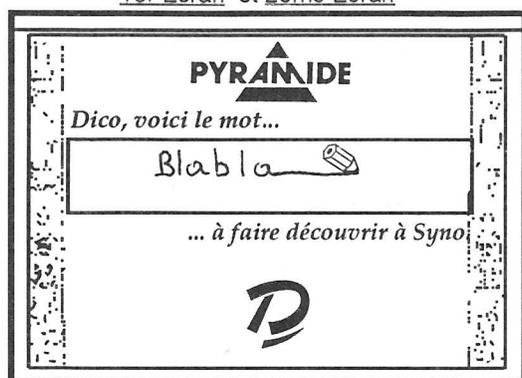
Chaque joueur choisit un pion.

- Pour les versions STANDARD et JUNIOR: Répartissez les cartes dans 6 cases du sabot de façon égale. Le moment venu, la carte à jouer sera prise dans le fond de la case choisie par SYNO. Après utilisation, elle sera remise sur le dessus du même paquet.

- Pour le jeu LUXE : Sortez le sabot complet avec les cartes. Le moment venu, les cartes pour jouer seront prises à l'arrière et remises ensuite à l'avant du sabot.

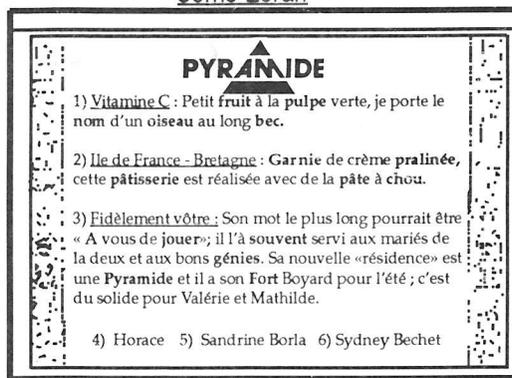
Dans le jeu vous disposez de 4 Pochettes-Ecran transparentes en plastique qui vont servir d'écritoire avec le Crayon Feutre effaçable à sec. Vous aurez d'abord glissé à l'intérieur de ces Pochettes-Ecran les cartes suivantes :

1er Ecran et 2ème Ecran



Les 2 premiers Ecrans permettront à SCRIPTO d'écrire les mots à découvrir. Au verso de l'un d'entre eux, vous inscrirez les scores.

3ème Ecran



Dans le 3ème vous glisserez le moment venu la carte à jouer.

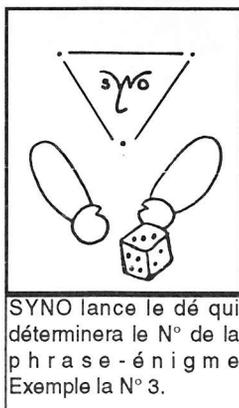
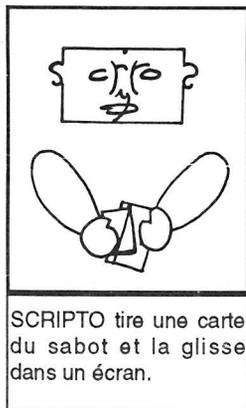
Le 4ème Ecran reste disponible en rechange ou pour y glisser une feuille de score par exemple.

Faites maintenant un essai avec le Crayon Feutre fourni, inscrivez un mot sur le plastique d'un des écrans, puis effacez-le à l'aide du Bloc-Effaceur.

Recommandations : Rebouchez le feutre aussi souvent que possible, vous augmenterez sa durée de vie. Ne pas écrire directement sur les cartes, vous risqueriez de les endommager ensuite en effaçant. Utiliser un crayon feutre effaçable à sec c'est plus pratique, mais ne pas utiliser de marqueur indélébile.

Préparez l'Obélisque en le glissant dans les deux fentes du Curseur-logo. Il comporte 13 Briques jaunes qui permettront à REGLO de tenir les comptes des mots et des paris.

TOUT EST PRET POUR COMMENCER, DECOUVREZ MAINTENANT LA REGLE DU JEU AU TRAVERS D'UN EXEMPLE EN «BANDE DESSINEE».



PYRAMIDE

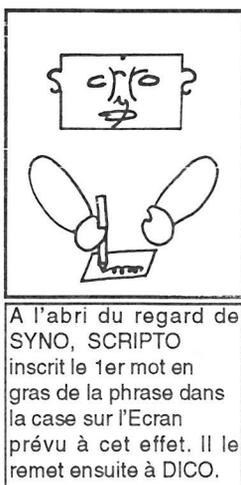
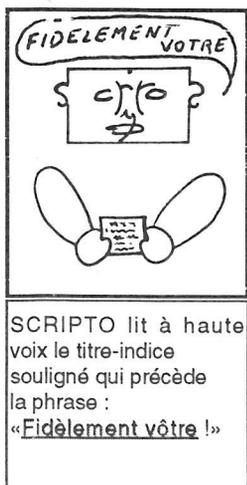
1) Vitamine C : Petit fruit à la pulpe verte, je porte le nom d'un oiseau au long bec.

2) Ile de France - Bretagne : Garnie de crème pralinée, cette pâtisserie est réalisée avec de la pâte à chou.

3) **Fidèlement vôtre** : Son mot le plus long pourrait être «A vous de jouer»; il l'a **souvent** servi aux mariés de la deux et aux bons **génies**. Sa nouvelle «résidence» est une **Pyramide** et il a son Fort Boyard pour l'été ; c'est du solide pour Valérie et Mathilde.

4) Horace 5) Sandrine Borla 6) Sydney Bechet

Phrase 3) Ce sont les 5 **mots en gras** que DICO essaiera de faire découvrir à SYNO.
jouer - souvent - génies - pyramide - fort.



PYRAMIDE

Dico, voici le mot...

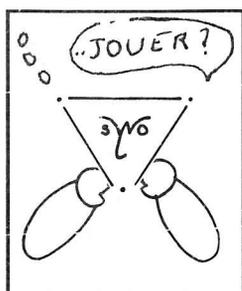
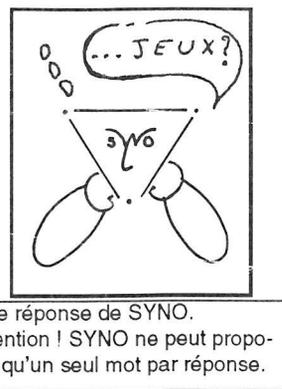
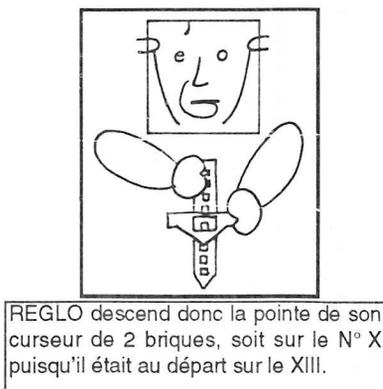
JOUER

... à faire découvrir à Syno

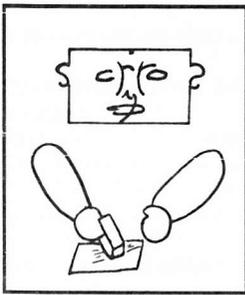
D

Pour faire découvrir **JOUER**, DICO va imaginer d'autres mots qui évoqueront l'idée du mot **JOUER**. Ces **mots évocateurs** pourront être des synonymes, des contraires et d'une façon générale, tous les mots qui permettront à SYNO de penser au mot **JOUER**. Mais bien entendu pour rendre le jeu encore plus amusant, la règle du jeu a prévu de limiter le nombre de **mots évocateurs** que DICO peut utiliser; Ainsi, pour l'ensemble des **5 mots à découvrir**, DICO ne pourra prononcer que **13 mots évocateurs** au total. Il devra donc, pour chaque **mot à faire découvrir**, imaginer un plan qui lui permettra d'utiliser un minimum de **mots évocateurs**. Parfois, un seul suffira. Ex : Pour faire découvrir le mot **FORT**, il suffira généralement d'annoncer le mot «Faible». Mais parfois aussi, il lui en faudra 3. Pour chaque **mot à découvrir**, on demande donc à DICO de **parier** sur le nombre de **mots évocateurs** qu'il utilisera et c'est REGLO qui les décomptera à l'aide des briques de son Obélisque. A noter: si DICO a **parié en 3** et qu'en réalité il n'en utilise que **2** parce que SYNO a trouvé le **mot** plus vite que prévu, REGLO lui décomptera quand même 3 briques; et bien entendu si SYNO n'a pas découvert le mot en 3, c'est perdu et on passe au **mot** suivant, REGLO y veille.

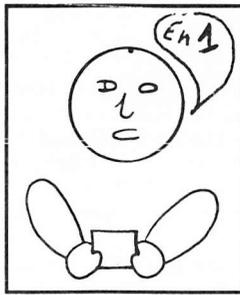
Le BONUS : Si les **5 mots** sont découverts alors que DICO n'a pas utilisé toutes les 13 Briques auxquelles il avait droit, il gagne le Bonus pour son équipe. Ce Bonus est de **1 Point par Brique restante**. A noter : Pas de Bonus si un des **5 mots** n'est pas découvert.



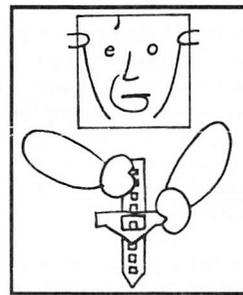
C'est gagné, le premier mot est découvert, DICO et SYNO marquent tous deux 1 point et positionnent chacun leur pion sur la case N°1 de leur pyramide. Pendant que DICO et SYNO jouaient avec le 1er mot, SCRIPTO avait déjà préparé le 2ème **mot en gras** en l'inscrivant sur le 2ème Ecran prévu à cet effet.



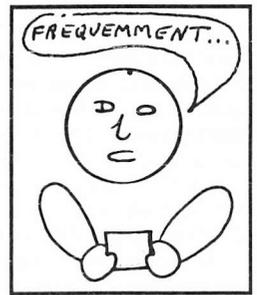
SCRIPTO donne le 2ème Ecran à DICO, et récupère le 1er. Il l'effacera et écrira le 3ème mot pendant que DICO et SYNO joueront.



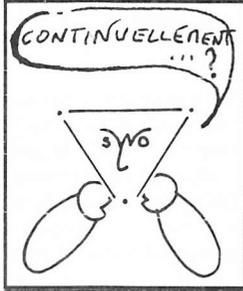
DICO réfléchit sur le mot **SOUVENT** et demande à REGLO de lui rappeler le nombre de briques restant disponibles : 10. DICO décide alors de parier 1 brique.



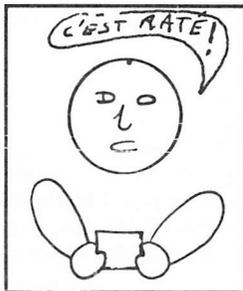
REGLO descend son curseur d'une brique, soit sur le numéro IX.



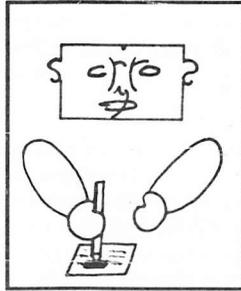
DICO annonce alors son mot évocateur.



Réponse de SYNO.

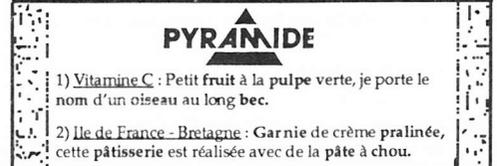


C'est raté! DICO se dit qu'il aurait dû parier au moins en 2.



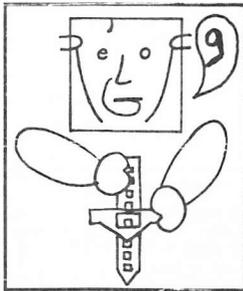
SCRIPTO saisit l'Ecran

comprenant la phrase et barre d'un trait le mot non trouvé qui restera ainsi caché.

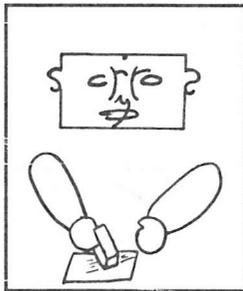


3) **Fidèlement vôtre** : Son mot le plus long pourrait être «A vous de []»; il l'a **souvent** servi aux mariés de la deux et aux bons **génies**. Sa nouvelle «résidence» est une **Pyramide** et il a son **Fort Boyard** pour l'été ; c'est du solide pour Valérie et Mathilde.

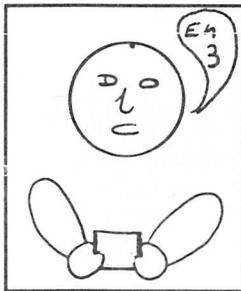
4) Horace 5) Sandrine Borla 6) Sydney Bechet



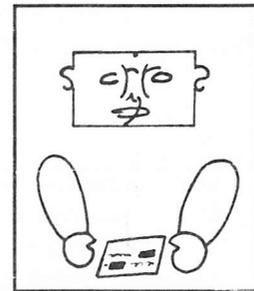
REGLO rappelle à DICO que le nombre de briques disponibles est IX.



SCRIPTO donne ensuite le 3ème mot à DICO et récupère le 2ème pour l'effacer.



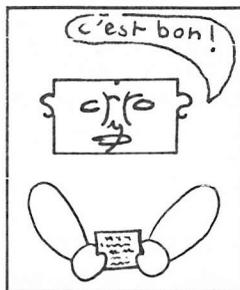
DICO fait son nouveau pari... et ainsi de suite pour les mots suivants.



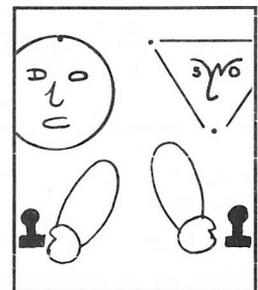
Après le 5ème mot de la phrase, SCRIPTO vérifie s'il a bien barré les mots non trouvés par SYNO. Il rappelle ensuite le titre-indice «Fidèlement vôtre» et lit la phrase en faisant une pause sur les mots barrés.



SYNO cherche l'énigme. Il peut tenir l'Ecran sous les yeux si cela facilite ses réflexions. Il n'a droit qu'à une seule proposition de réponse.



SCRIPTO vérifie la réponse au dos de la carte sous le même numéro et la lit. Il sort ensuite la carte de l'écran, la repose dans le sabot et efface les traits sur l'écran.



Si la réponse est bonne, c'est 1 point supplémentaire pour l'équipe. DICO et SYNO avancent leur pion d'une case sur la Pyramide.

Pour la version Luxe, la Pyramide comprend 10 cases par joueur. Au -delà de 10 points, il suffit de revenir à la première case en retenant qu'il y avait déjà 10, et compter 11, 12 ect... C'est alors à la **2ème équipe** de jouer sa **1ère énigme** dans ce 1er Round. Ils choisissent qui sera DICO et qui sera SYNO, tandis que les joueurs de la 1ère équipe se répartissent les rôles de SCRIPTO et REGLO et c'est reparti !... SCRIPTO tire **une nouvelle carte**... Lorsque cette énigme sera terminée, le **1er Round** se poursuivra avec la **1ère équipe** qui jouera sa **2ème énigme**, mais cette fois, le joueur qui était DICO à la 1ère énigme devient SYNO et inversement pour l'autre joueur. Enfin la **2ème équipe** jouera sa **2ème énigme** en inversant également les rôles DICO/SYNO, et le 1er Round sera bouclé. Ainsi dans chaque Round, chaque joueur aura tenu au moins 1 fois le rôle de DICO et l'on aura joué au minimum 4 énigmes. **L'équipe en avance aux points sur la Pyramide gagne le Round**. En cas d'égalité aux points, chaque équipe rejoue une énigme, en choisissant son DICO et son SYNO comme bon lui semble, et ce jusqu'à ce qu'elles soient départagées.

- Pour les versions STANDARD ET JUNIOR, le gain du Round est à inscrire sur l'Ecran SCORE dans la case prévue à cet effet.

- Pour la version LUXE, chaque joueur de l'équipe qui gagne un Round pose une «Pierre-Bleue» sur la base de la Pyramide.

Les Rounds suivants se jouent de la même façon, les pions étant remis au point de départ. **L'équipe qui gagne son 2ème Round a gagné la partie**. On joue ensuite la GRANDE PYRAMIDE dans le but d'en sortir un grand vainqueur et un classement pour les 3 autres. On commence par l'équipe gagnante. Un Dico est désigné dans l'équipe perdante, il doit faire découvrir la liste des 5 mots-composés ou expressions aux 2 Syno de l'équipe gagnante en même temps. DICO pourra s'expliquer librement par des phrases, des gestes, mais sans jamais prononcer un mot qui compose l'expression. Le SYNO qui le premier prononce **en entier l'expression** marque 1 point et à l'issue de la liste, le **SYNO qui totalise le plus de points est vainqueur et sacré «MAITRE-MOTS»**. L'autre SYNO est 2ème. L'équipe perdante joue ensuite sa GRANDE PYRAMIDE pour déterminer le 3ème et le 4ème.. C'est le «MAITRE-MOTS» qui tient le rôle de DICO.

REGLE POUR 3 JOUEURS

Ici il n'y a pas de SCRIPTO, les mots à découvrir ne sont pas à retranscrire ; DICO utilise directement un écran avec la carte-énigme pour avoir la phrase et les 5 mots à faire découvrir sous les yeux. Le rôle de REGLO est tenu par un des 2 SYNO.

Pour la suite, le principe du jeu est le même que pour 4 joueurs, mais ici **chacun joue pour soi en étant tantôt DICO, tantôt SYNO** en compétition avec un second SYNO. Un des joueurs est désigné DICO pour commencer et il doit faire découvrir les 5 MOTS d'une phrase-énigme **aux 2 SYNO en même temps** ; ainsi pour chaque **mot évocateur** annoncé par DICO, chaque SYNO peut proposer un mot sachant que c'est le premier qui prononce le bon mot qui gagne le point. Lorsque les 5 mots sont terminés, c'est le SYNO en avance au score qui tentera le premier de trouver l'énigme; en cas d'égalité au score c'est le hasard du lancement de dé qui désignera le premier. Si le premier ne trouve pas, le second tentera à son tour de trouver l'énigme. elle vaut 1 point. A noter: Dico et le SYNO concerné marquent 1pt par mot trouvé. Les points de BONUS, s'il y en a, sont marqués par le DICO et par le SYNO en avance au score.

Le Round se poursuit avec une 2ème phrase-énigme mais en changeant de DICO qui passe au joueur suivant à sa gauche. Ensuite la 3ème énigme est jouée avec le 3ème DICO. Ainsi, dans chaque Round, chaque joueur aura tenu 1 fois le rôle de DICO.

Le joueur le plus avancé au score gagne le Round. En cas d'égalité entre 2 joueurs, on rejoue une énigme pour laquelle ils seront tous deux SYNO; et ce jusqu'à ce qu'ils soient départagés. En cas d'égalité entre les 3 joueurs, le Round est rejoué et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur atteint 2 Rounds, on joue un dernier Round façon « GRANDE PYRAMIDE ». Dans ce dernier Round, chacun jouera à son tour le rôle de DICO pour faire découvrir aux 2 SYNO en même temps une liste de 5 expressions. Cela vaut 1 point par expression trouvée. 3 listes seront donc jouées dans ce dernier Round. Le joueur en avance au score gagne le Round.

Le vainqueur de la partie est celui qui a le plus de Rounds. En cas d'égalité, on rejoue une liste de 5 expressions entre les 2 joueurs.

REGLE POUR 2 JOUEURS

A 2 joueurs, le principe du jeu repose davantage sur le plaisir pur de jouer avec les mots et les énigmes que sur la compétition.

Sur ce principe, les joueurs doivent exclure d'eux-mêmes la tentation de l'«ANTI-JEU». Les adaptations de la règle ci-après les y aideront et permettront de les départager aux points. DICO et le SYNO concerné marquent 1pt par mot trouvé, mais pour l'énigme le pt est marqué par celui qui la découvre et comme suit : SYNO peut proposer l'énigme sans attendre d'avoir joué tous les 5 MOTS. Si elle est juste, il gagne alors 2 POINTS supplémentaires. Si l'énigme n'est proposée qu'après avoir joué tous les 5 MOTS, la marque ne sera que d'1 Point en cas de bonne réponse. Si la réponse est fautive, DICO pourra en proposer une autre pour 1 Point. Dans chaque Round, chaque joueur aura joué 1 fois le rôle de DICO et 1 fois le rôle de SYNO. **Le joueur qui réalise le meilleur score aux points gagne le Round.** Lorsqu'un joueur atteint 3 Rounds, on joue un dernier Round façon « GRANDE PYRAMIDE ». Dans ce dernier Round, chacun jouera à son tour le rôle de DICO et le rôle de SYNO. 1 point par expression trouvée. 2 listes seront donc jouées et **le vainqueur de la partie est le joueur qui a le plus de Rounds.**

A PROPOS DES MOTS EVOCATEURS

Tous les mots du dictionnaire français et leurs déclinaisons ou conjugaisons sont permis à l'exception :

des mots de même racine que le mot à découvrir, des mots-composés et expressions ou dates, des mots qui ont la même consonance s'ils n'ont aucun rapport d'idée avec le mot à découvrir, des sigles.

Mais pour varier le jeu, les joueurs pourront établir leur propre convention avant de jouer.

PYRAMIDE

Jeu télévisé : Une adaptation française de Jean-Jacques PASQUIER
Une production ELLIPSES JEUX & MAGAZINES
Producteur Executive : Sabine RICHARD-NICOLAS.
Diffuseur FRANCE 2

Jeu de Société : Une adaptation de Jean-Loup DRUON
Modèle déposé et (C) 1996 EDITIONS JEUX DRUON Tous droits réservés.
Auteurs des énigmes jeux Standard et Luxe: Olivier ROBERT et Christian PAUCHARD- Junior : Cédé
Photo de Patrice LAFFONT : Daniel GAUGEZ
Illustration graphique : Editions DRUON avec la participation de CONQUISTADOR et EDITIQUE.
F.F.J.P. : Fédération Française du Jeu PYRAMIDE - BP 12 - 75008 PARIS
Pour tout savoir sur les Clubs PYRAMIDE, téléphonez à Lynda BART 16-1-53-75-00-51.

PYRAMIDE Jeu Télévisé
(C) 1992 BASADA INC. All rights reserved
Based upon Stewart Television's award
winning popular "\$ 25,000 PYRAMID" US
Series and produced in
France in association with
ELLIPSE PROGRAMME
and
FREMANTLE
INTERNATIONAL A TALBOT TELEGAME



Si vous avez le Jeu LUXE, vous possédez la première édition complète «Phrases-Enigmes» 110 cartes ▲ 110 cartes ● et 110 cartes ■ .

Si vous avez le Jeu STANDARD, vous possédez les 2/3 de l'édition 110 cartes ▲ et 110 cartes ● ou 110 cartes ▲ et 110 cartes ■ ou encore 110 cartes ■ et 110 cartes ● . Si vous souhaitez compléter votre jeu, il existe une version «BASE et VOYAGE» qui comprend 1/3 de l'édition avec 110 cartes ▲ ou 110 cartes ■ ou 110 cartes ● . Rendez-vous chez votre revendeur et demandez le jeu «BASE et VOYAGE» que vous souhaitez avec l'un de ces symboles, qui figure à l'arrière du coffret.

VOUS POUVEZ AUSSI NOUS ECRIRE

Recopiez ce qui vous intéresse et retournez à EDITIONS JEUX DRUON - BP 54 - 86002 POITIERS Cédex 2
Nom : Adresse : Code Postal : Ville :

Je souhaite être informé(e) des prochaines éditions de PYRAMIDE.
 Je souhaite adhérer à un Club PYRAMIDE dans ma région.
 J'ai créé des phrases-énigmes et je vous les adresse pour la sélection éventuelle des prochaines éditions.
 Je souhaite me procurer des accessoires du jeu en rechange.

