

PYRAMIS

2 à 4 personnes

15 minutes

8 ans et +



Auteur · **Joan Dufour**

Illustratrice · **Léane Loubere**

Développeur · **Jérémy Partinico**

Graphiste · **Ange Hubert**

Rédacteur · **Paul Al Wirzo**

Éditeur · **Yoann Brogol**

Subverti

MOT DU FESTIVAL

Bravo, vous êtes prêts à embarquer à bord de **Pyramis**, le troisième étage de notre fusée ludique.

Après les succès de **Dédale** et **Abra Chadabra**, nous renouvelons cette enrichissante expérience de vous proposer un jeu avec de l'humain, du local et garanti sans IA.

Par cet achat, vous soutenez non seulement un festival bénévole, gratuit, accessible mais aussi des acteurs ludiques locaux.



Merci à vous ! Merci également au MALT, l'auteur Joan Dufour, Jérémy Partinico pour les développements, Yoann Brogol, éditeur fidèle et la toute nouvelle illustratrice Léane Loubere.

Le Comité d'organisation du Festival Alchimie du Jeu

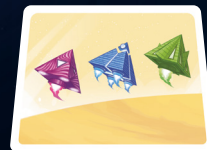


MATÉRIEL

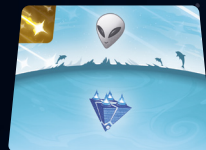
5 cartes
Étoile filante



2 cartes
Base



48 cartes Exode



Répartition des couleurs des cartes Exode



16
bleu
océan



14
vert
forêt



12
rose
montagne



6
gris
ville

ANATOMIE D'UNE CARTE



Seuls les Aliens et Pyramides situés sur la **partie haute de vos cartes** vous rapportent des points.

Pendant le jeu, vos cartes peuvent pivoter à 180° et changer les éléments se trouvant en haut.



BUT DU JEU

Vous incarnez les aliens d'une galaxie fort lointaine. Exploitant jusqu'à la dernière ressource, vous avez fini par détruire votre belle planète.

Pour sauver votre peuple, **constituez la Flotte avec le plus de Pyramides et d'Aliens possible**. Faites attention aux Étoiles filantes et aux retournements de situation.

3... 2... 1... Décollage.
C'est parti pour le grand exode !

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes Exode, séparez-les en deux, puis disposez-les face cachée au centre de la table pour former **deux Pioches A**.
2. Placez sous chacune des Pioches une **carte Base B**.
3. Tirez trois cartes Exode depuis n'importe quelle Pioche et révélez-les pour former la **Rivière C**.
4. Mélangez les cartes Étoile filante et disposez-les face cachée pour former la **Réserve d'Étoiles filantes D**.



TOUR DE JEU

Votre tour de jeu se déroule en 3 phases :

1 AGRANDIR VOTRE FLOTTE

page 8

2 RÉCOLTER UNE ÉTOILE FILANTE

page 10

3 COMPLÉTER LA RIVIÈRE

page 12

La dernière personne à avoir vu une étoile filante commence. Jouez ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

1 AGRANDIR VOTRE FLOTTE

À votre tour, choisissez une des trois cartes Exode de la Rivière et ajoutez-la à votre **Flotte**.



La carte choisie se pose **à l'endroit**, c'est à dire le côté le plus long vers le bas.

Le placement des cartes doit toujours respecter la **formation pyramidale** comme illustrée sur la page de droite.

Règles de placement



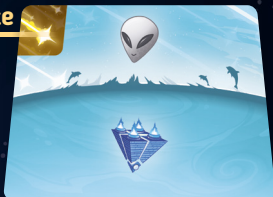
Une **Flotte** est obligatoirement constituée de dix cartes Exode réparties en quatre niveaux. *De quatre cartes à la base jusqu'à une carte au sommet.*

- La **première carte** se place où vous le souhaitez sur le niveau le plus bas.
- Les **cartes suivantes** se placent adjacentes à au moins une autre carte déjà posée.
- Chaque carte d'un niveau supérieur doit être **à cheval sur deux cartes** du niveau précédent.

Tant que vous respectez ces contraintes, vous pouvez librement agrandir votre flotte !

2 RÉCOLTER UNE ÉTOILE FILANTE

Étoile filante



Si la carte Exode choisie possède un symbole **Étoile filante** :

1. Piochez immédiatement une carte de la **Réserve d'Étoiles filantes**.



Si la Réserve est **vide**, choisissez une personne et **prenez-lui une carte Étoile filante au hasard !**

2. Consultez la carte, elle peut vous rapporter des **Pyramides** ou des **Aliens**.
3. Gardez-la secrètement dans votre main.

3 COMPLÉTER LA RIVIÈRE

À la fin de votre tour, complétez la **Rivière** depuis la Pioche de votre choix **A**.

Regardez le dos des deux Pioches.
Si une **paire de Pyramides de même couleur** est visible : **tout le monde pivote** une carte de sa Flotte de **cette couleur** à 180° **B**.

Ensuite (ou s'il n'y a pas de paire) c'est à la personne suivante de jouer son tour.



Deux Pyramides vertes au-dessus des Pioches : tout le monde pivote une carte verte de sa Flotte !

Règles de rotation

- Si **plusieurs paires de Pyramides** sont visibles, pivotez une seule carte par couleur.
- Une carte se retrouvant **en dessous d'une autre** n'est **plus accessible**, elle ne pourra plus être pivotée.



- Si **aucune carte** de la couleur ne vous est accessible, ne pivotez aucune carte.
- Si **plusieurs cartes** de la couleur vous sont accessibles, pivotez une seule carte de cette couleur.

FIN DE PARTIE

Une fois que **tout le monde** a constitué sa **Flotte de dix cartes**, comptez vos points.

Prenez en compte les Pyramides et Aliens situés sur la **partie haute** de vos cartes Exode et sur vos cartes Étoile filante.

- **Chacune de vos Pyramides vous fait gagner 1 point.**
- Dans votre **zone la plus grande**, chaque Pyramide vous fait gagner **1 point de plus**. Une zone est composée de cartes adjacentes d'une même couleur.
- La personne qui possède le plus d'Aliens gagne **1 point par Alien** 🛸. En cas d'égalité, les personnes ex-aequo gagnent toutes les points des Aliens.

La personne avec le **plus haut score remporte la partie**. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



	Votre Flotte	Flotte adverse
Pyramides	20	21
Zone la plus grande	+6	+8
Majorité Aliens	+5	+0
Total points	31	29

Bravo, votre Flotte a gagné !



Subverti

Partenaire de tous les festivals !



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr