



The Pyramid's Deadline

Livret de Règles

Nous sommes dans l'Egypte antique. Le Pharaon a appelé auprès de lui les meilleurs architectes afin de leur ordonner de construire le plus beau tombeau. Celui qui parviendra à ériger le plus grand tombeausera couvert de gloire et son nom résonnera à jamais. Mais attention à ceux qui ne parviendront pas avant la dernière heure du Pharaon... Ils seront exécutés ! Vous avez été vous aussi appelé auprès du Pharaon. Chance ou malédiction, vous n'avez d'autre choix que de vous lancer dans la construction du plus grand tombeau. Les autres architectes ne se laisseront pas faire et il vous faudra redoubler d'astuce pour y parvenir avant la mort de votre Pharaon.

Contenu :



- 7 dés
- 80 jetons Pierre



20
Pierres
Rectangulaires



12
Pierres
Carrées



20
Petites Pierres
Triangulaires



14
Grandes Pierres
Triangulaires



14
Pierres
Trapezoidales

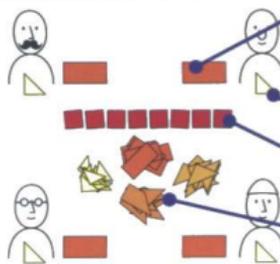
- Une règle de jeu

Préparation du jeu

Préparez le nombre de dés et de Pierres Carrées en suivant les instructions du tableau à droite. Ce tableau définit le matériel de jeu nécessaire selon le nombre de joueurs présents. Remettez dans la boîte le matériel qui n'est pas nécessaire.

Nombre de joueurs	2-3	4	5	6
Dés	7	5	6	7
Pierres Carrées	6	8	10	12

Préparez la zone de jeu comme indiqué ci-dessous. Le dernier joueur à avoir vu de près une pyramide est le premier Fournisseur et commence la partie. Dans le cas où personne n'aurait vu de pyramide récemment, le joueur le plus jeune devient le premier Fournisseur.



Pour démarrer la construction du tombeau du Pharaon, les Architectes reçoivent et placent leur Pierre Rectangulaire devant eux, posée sur la longueur. Cette Pierre représente la Chambre du Pharaon.

Chaque joueur reçoit aussi une Petite Pierre Triangulaire qu'il place à portée de main.

Disposez les Pierres Carrées en les alignant de manière à ce que tous les joueurs puissent voir combien il en reste à tout moment.

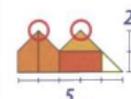
Séparez les autres pièces de jeu en les classant selon leur forme et placez-les à proximité de tous les joueurs.

But du jeu

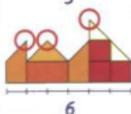
Les joueurs ont été invités par le Pharaon à bâtir son tombeau, en posant les Pierres qui leur apporteront "le plus de points de victoire".

Pour être comptabilisé, le tombeau devra "être terminé" avant "la mort du Pharaon". Le calcul des scores se fait en multipliant la longueur par la hauteur. On soustrait à ce total le nombre de toits.

Longueur \times Hauteur - Toits



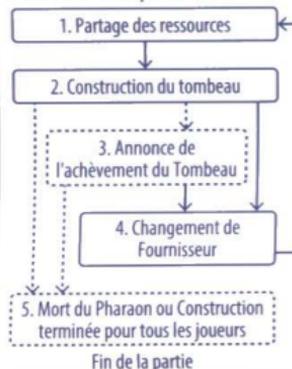
Longueur 5
 \times Hauteur 2
- Toits 2
= 8 PV



Longueur 6
 \times Hauteur 3
- Toits 3
= 15 PV

Déroulement de la partie

La partie se déroule comme présenté ci-dessous. Les étapes 1 à 4 sont répétées jusqu'à ce que la mort du Pharaon déclenche la fin de partie.



Longévité du Pharaon

Le nombre de Pierres Carrées présentes au centre de la table indique la longévité du Pharaon. Lorsque la réserve de Pierres Carrées est épuisée, le prochain joueur à choisir un dé indiquant une Pierre Carrée déclenche la mort du Pharaon et la fin de la partie.



Partage des ressources

Le Fournisseur va mettre à disposition des ressources pour tous les joueurs présents. Pour ce faire, il lance un dé de plus que le nombre de joueurs engagés dans la partie.



Construction du tombeau

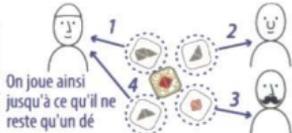
La construction s'effectue en partant du Fournisseur et en continuant dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Chaque joueur choisit un dé parmi ceux encore disponibles à son tour. Il prend ensuite la Pierre représentée.

Les joueurs vont ensuite placer la Pierre reçue, ou celle qui est dans leur réserve, dans leur tombeau en construction. Si un joueur préfère utiliser la Pierre qu'il a en réserve, il la remplace par celle qu'il vient de recevoir. Il est possible de changer l'orientation des Pierres comme bon vous semble avant d'en placer une.

Le joueur choisit une Pierre → Construction



Tous les joueurs opèrent ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un dé disponible. Ce dernier dé ne peut pas être pris par un joueur.



On joue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un dé

► Lors des parties à 2 ou 3 joueurs, si le nombre de dés encore disponible le permet, il arrive que les joueurs reçoivent plusieurs Pierres avant un changement de Fournisseur.

► Quand un joueur choisit un dé qui représente une Pierre qui n'est plus disponible, ce dernier doit prendre une Pierre Carrée à la place.

► Si un joueur prend une Pierre qu'il ne peut pas placer dans son tombeau, il la pose sur le côté (et non dans sa réserve) jusqu'à la fin de la partie. Lors du calcul du score, chaque Pierre ainsi retirée fait perdre 2 PV.

► Une fois qu'un joueur a posé une Pierre, il est interdit de la déplacer lors d'un autre tour.

Règles de construction

(1) Chaque Pierre doit toucher au moins un côté ou un coin d'une autre Pierre.



(2) Chaque Pierre doit être posée sans créer de vide sous elle.



(3) S'il y a des lignes représentées sur la Pierre, elle doit être posée de manière à ce que les lignes soient verticales ou horizontales, jamais diagonales.



(4) Aucune Pierre ne peut être posée sous la Chambre du Roi.

Annonce de l'achèvement du Tombeau

Si un Architecte parvient à remplir les deux conditions suivantes, il peut alors annoncer que la construction de son Tombeau est terminée.

1ère condition

Tous les toits sont construits diagonalement.

2ème condition

Tous les murs verticaux ne dépassent pas la hauteur d'une pierre carrée.

Les Architectes qui ont annoncé que leur Tombeau était entièrement construit ne peuvent plus ajouter ou recevoir de Pierre.

*Un tombeau n'est considéré comme terminé qu'au moment où le joueur l'a annoncé.

*Même si un Architecte a déjà annoncé l'achèvement de son Tombeau, le nombre de dés lancés au début de la manche n'est pas modifié.

Il arrive même que les Architectes puissent recevoir deux Pierres pendant une seule et même manche, si le nombre de dés le permet.



Toutes les Pierres de toit sont construites diagonalement et aucun mur vertical ne dépasse la hauteur d'une Pierre Carrée : la construction du Tombeau est achevée et peut être annoncée !



Un côté de la Pierre de toit n'est pas diagonal. Ce Tombeau n'est pas encore terminé !



Un des murs verticaux a une hauteur de deux Pierres Carrées. Ce Tombeau n'est pas encore achevé.

Changement de Fournisseur

Lorsqu'il ne reste plus qu'un dé disponible, le joueur assis à gauche du Fournisseur devient le Fournisseur de la manche suivante. Ce dernier lance tous les dés et la partie continue avec de nouvelles Pierres.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que le Pharaon meurt ou que tous les Architectes ont terminé la construction de leur Tombeau.

L'Architecte dont le Tombeau rapporte le plus de points de victoire emporte la partie (En cas d'égalité, ce sera le tombeau qui est le plus symétrique qui sera déclaré vainqueur. Si la symétrie est aussi identique, l'Architecte qui a terminé son Tombeau le premier est déclaré vainqueur).

Les autres places seront attribuées selon le nombre de points. Les joueurs qui ne sont pas parvenus à terminer la construction de leur Tombeau ne gagnent aucun point. Le joueur qui prend le dernier dé indiquant une Pierre Carrée, alors que la réserve est déjà épuisée, est immédiatement considéré comme dernier. Injuste ? Rappelez-vous que c'est lui qui a envoyé le Pharaon sur son lit de mort !



Oink Games

© 2016 Oink Games Inc.

Première édition : décembre 2016

Auteur : Jun Sasaki

Assistance à la production : Satoe Hatano

Merci à : Hiroko Izumida, Yoshihiro Ura, Fumihiro Kanaya,

Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie, Hisanori Hiraoka,

Yuto Fujikawa, Dan Yamamoto, Yannick Deplaedt

Impression : IKEDA PAPER-WARE Co., Ltd.

Editeur : Oink Games Inc.

oinkgms.com

⚠ Attention

- ▼ Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petites parties pouvant être ingérées.
- ▼ Veuillez ne pas exposer les éléments à trop forte température, ni à l'humidité, il y a un risque de détérioration.
- ▼ Ne placez pas ce jeu à côté d'un feu, car il y a un risque de détérioration et un risque d'incendie.