

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PYRAMIDE

VERSION LUXE	VERSION STANDARD	VERSION BASE & VOYAGE	VERSION JUNIOR
<ul style="list-style-type: none"> . 1 Pyramide et sa base . 1 Obélisque et son Curseur-logo . 110 Cartes ▲ 110 Cartes ■ et 110 cartes ● . 4 Pochettes-Ecran . 1 Crayon feutre effaçable à sec . 1 Bloc-Effaceur bleu . 4 pions de couleurs . 1 Dé à 6 faces. 	<ul style="list-style-type: none"> . 1 plateau pyramide . 1 Obélisque et son Curseur-logo . 2 x 108 Cartes : ▲ et ● ou selon la boîte : ▲ et ■ ou ■ et ● . 4 Pochettes-Ecran . 1 Crayon feutre effaçable à sec . 1 Bloc-Effaceur bleu . 4 pions et 1 Dé à 6 faces <p>Cette version peut donc être complétée par la version Base & Voyage ▲ ou ● ou ■ selon le cas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . 1 Coffret voyage comportant un symbole ▲ ou ■ ou ● à l'arrière. . 1 Obélisque et son Curseur-logo . 110 Cartes ▲ ou ■ ou ● . 2 Pochettes-Ecran . 1 Crayon feutre effaçable à sec . 1 Bloc-Effaceur bleu . 1 Dé à 6 faces. <p>Faites votre Bibliothèque ! Complétez vos coffrets des symboles manquants !</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Un plateau pyramide junior . 1 Obélisque et son Curseur-logo . 165 Cartes spéciales «Junio»r . 4 Pochettes-Ecran . 1 Crayon feutre effaçable à sec . 1 Bloc-Effaceur bleu . 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. Il ya aussi des séries d'énigmes Noms Propres à découvrir. 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 aux bords marrons comportent : - 6 phrases-énigmes, 1 - 2 - 3 au Recto et 4 - 5 - 6 au Verso, les réponses du Recto sont au bas du Verso et inversement. - 5 expressions ou mots composés dans la partie supérieure du Recto, pour la phase finale, la Grande Pyramide. Chaque phrase comprend un titre-indexe 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.

Les cartes bleues comportent 6 thèmes, 1 - 2 - 3 au Recto , 4 - 5 - 6 au Verso, comprenant chacun 4 Énigmes Noms Propres. 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.

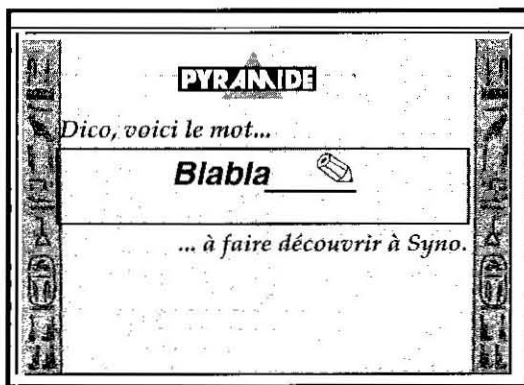
Dans l'autre équipe, qui attend son tour à jouer, un des joueurs jouera le rôle de «SCRIPTO» celui qui transcrit les mots à découvrir, et l'autre jouera le rôle de «REGLO» celui qui compte les mots. Chaque joueur choisit un pion.

- Pour les versions STANDARD et JUNIOR: Répartissez dans 4 cases du sabot de la boîte et de façon égale les cartes aux bords marrons, et les cartes bleues dans les 2 cases restantes. 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 la version VOYAGE : Faites de même avec les 3 cases disponibles, 2 cases pour les bords marrons et la 3ème pour les bleues.

- Pour le jeu LUXE : Sortez le bloc de cartes complet et triez les cartes bleues qui seront placées dans la plus petite case dans l'autre partie du sabot, puis les cartes aux bords marrons dans la plus grande case. Le moment venu, les cartes pour jouer seront prises à l'arrière et remises ensuite à l'avant de leur case.

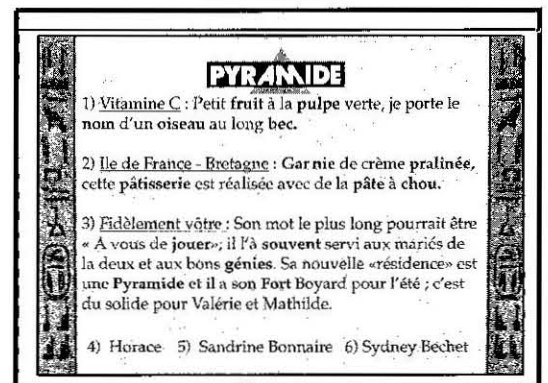
1er Ecran et 2ème Ecran



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.

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

3ème Ecran



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

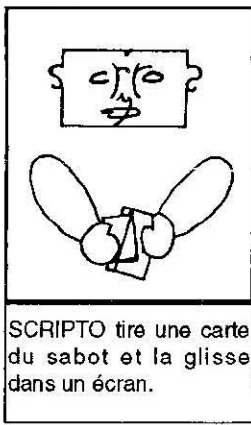
Le 4ème Ecran reste disponible en rechange ou pour y glisser une feuille de score par exemple.

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.

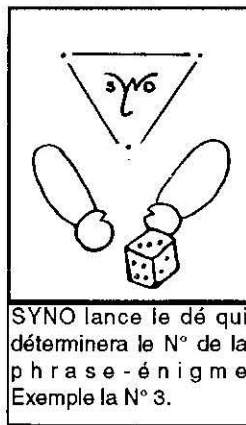
Recommandations : Rebouchez le feutre aussi souvent que possible, vous augmenterez sa durée de vie. Ne pas écrire directement sur les cartes, vous risqueriez de les endommager ensuite en effaçant. Utiliser un crayon feutre effaçable à sec c'est plus pratique, mais ne pas utiliser de marqueur indélébile.

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».



SCRIPTO tire une carte du sabot et la glisse dans un écran.



SYNO lance le dé qui déterminera le N° de la phrase - énigme. Exemple la N° 3.

PYRAMIDE

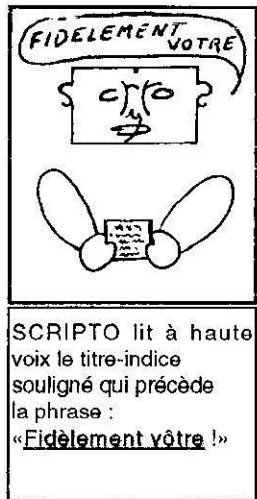
1) Vitamine C : Petit fruit à la pulpe verte, je porte le nom d'un oiseau au long bec.

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

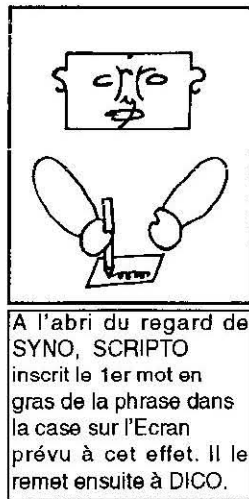
3) **Fidèlement vôtre** : Son mot le plus long pourrait être «A vous de **jouer**»; il l'a **souvent** servi aux mariés de la deux et aux bons **génies**. Sa nouvelle «résidence» est une **Pyramide** et il a son Fort Boyard pour l'été ; c'est du solide pour Valérie et Mathilde.

4) Horace 5) Sandrine Bonnaire 6) Sydney Bochet

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



SCRIPTO lit à haute voix le titre-indice souligné qui précède la phrase : «**Fidèlement vôtre** !»



A l'abri du regard de SYNO, SCRIPTO inscrit le 1er mot en gras de la phrase dans la case sur l'Ecran prévu à cet effet. Il le remet ensuite à DICO.



DICO a en main l'écran avec le mot **JOUER** qu'il doit faire découvrir à son partenaire SYNO.

PYRAMIDE

Dico, voici le mot...

Jouer

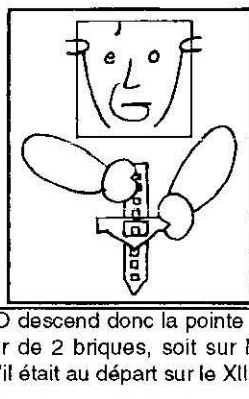
... à faire découvrir à Syno.

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.



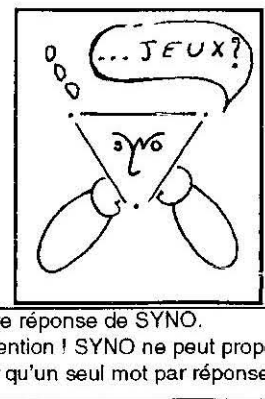
DICO annonce son pari pour faire découvrir le 1er mot **JOUER**



REGLO descend donc la pointe de son curseur de 2 briques, soit sur le N° X puisqu'il était au départ sur le XIII.



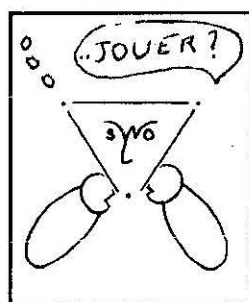
DICO annonce son 1er mot évocateur.



1ère réponse de SYNO. Attention ! SYNO ne peut proposer qu'un seul mot par réponse.

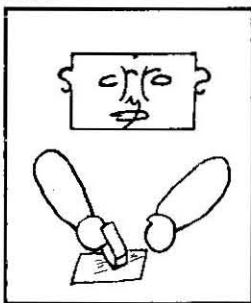


DICO dit «non ce n'est pas le bon mot» et annonce un 2ème **mot-évocateur**.

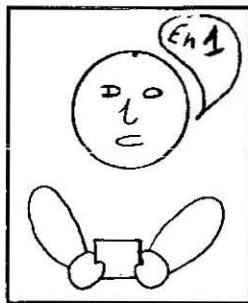


SYNO réfléchit pour trouver la relation entre tous les mots annoncés et propose **JOUER**.

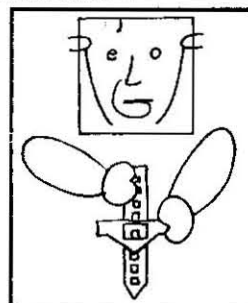
C'est gagné, le premier mot est découvert, DICO et SYNO marquent tous deux 1 point et positionnent chacun leur pion sur la case N°1 de leur pyramide. Pendant que DICO et SYNO jouaient avec le 1er **mot**, SCRIPTO avait déjà préparé le 2ème **mot en gras** en l'inscrivant sur le 2ème Ecran prévu à cet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



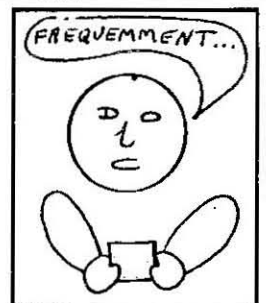
SCRIPTO donne le 2ème Ecran à DICO, et récupère le 1er. Il l'effacera et écrira le 3ème mot pendant que DICO et SYNO joueront.



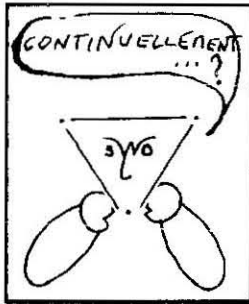
DICO réfléchit sur le mot **SOUVENT** et demande à REGLO de lui rappeler le nombre de briques restant disponibles : 10. DICO décide alors de parier 1 brique.



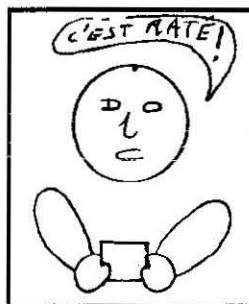
REGLO descend son curseur d'une brique, soit sur le numéro IX.



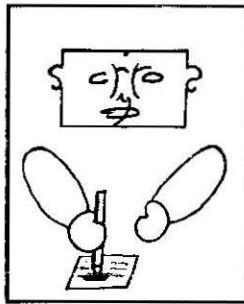
DICO annonce alors son mot évocateur.



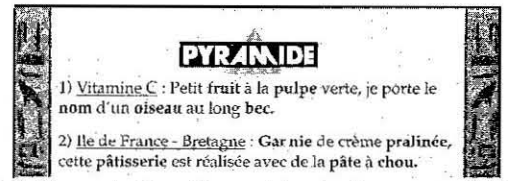
Réponse de SYNO.



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

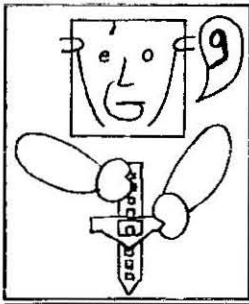


SCRIPTO saisit l'Ecran comprenant la phrase et barre d'un trait le mot non trouvé qui restera ainsi caché.

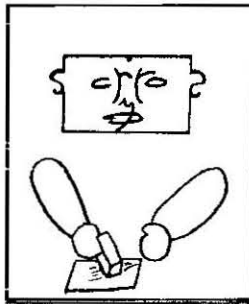


3) **Fidèlement vôtre** : Son mot le plus long pourrait être «A vous de jouer»; il l'a ██████████ servi aux mariés de la deux et aux bons génies. Sa nouvelle «résidence» est une **Pyramide** et il a son **Fort Boyard** pour l'été ; c'est du solide pour Valérie et Mathilde.

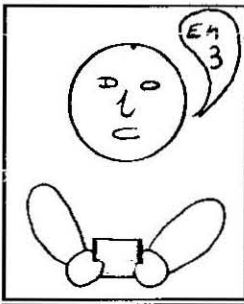
4) Horace 5) Sandrine Bonnaire 6) Sydney Bechet



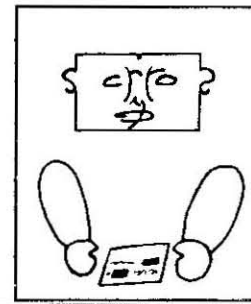
REGLO rappelle à DICO que le nombre de briques disponibles est IX.



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



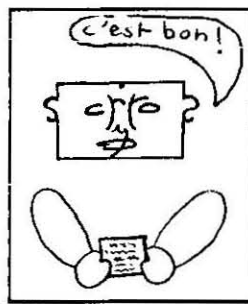
DICO fait son nouveau pari... et ainsi de suite pour les mots suivants.



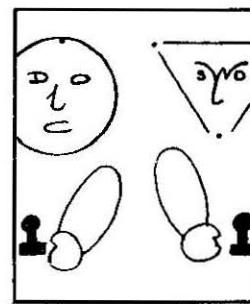
Après le 5ème mot de la phrase, SCRIPTO vérifie s'il a bien barré les mots non trouvés par SYNO. Il rappelle ensuite le titre-indice «**Fidèlement vôtre**» et lit la phrase en faisant une pause sur les mots barrés.



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 VOYAGE, le point gagné sera marqué d'un bâton avec le crayon feutre dans la case de la Pochette Scores. Vous pouvez aussi inscrire les points sur le plastique du coffret à condition de toujours utiliser un Crayon-feutre effaçable à sec.

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.

Le gain du Round est à inscrire sur l'Ecran SCORE dans la case prévue à cet effet.

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 et mimiques 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.

SÉQUENCE PING-PONG

Les 2 équipes se trouvent en compétition pour trouver les 5 mots d'une phrase puis l'énigme. Ici il n'y a pas de pari, les 2 équipes disposent ensemble de 5 mots évocateurs pour chaque mot en gras à découvrir. On lance le dé pour désigner l'équipe qui commence et on choisit les DICO et les SYNO. Le DICO dont c'est le tour à jouer, tire une carte et la glisse dans une pochette-écran pendant que son SYNO lance le dé pour déterminer le N° de la phrase. DICO encercle ce N° avec le crayon-feutre, visualise le premier mot, annonce un premier mot évocateur, et pendant que son SYNO cherche sa réponse, ... *il passe aussitôt la carte au DICO de l'autre équipe...* ; Si son SYNO trouve c'est un point pour son équipe. Sinon c'est l'autre équipe qui prend le relais avec son DICO qui a eu le temps de préparer un deuxième mot évocateur qu'il annonce à son propre SYNO Si ce dernier découvre le mot, le point est pour eux, sinon c'est la première équipe qui prend à nouveau le relais avec un troisième mot évocateur et ainsi de suite en Ping-Pong jusqu'à ce qu'une équipe découvre le mot ou que le crédit de 5 mots-évocteurs soit épuisé. Si le mot n'est pas découvert par l'équipe qui jouait le 5ème mot évocateur, elle passe le relais à l'autre équipe pour attaquer le 2ème mot en gras. Par contre l'équipe qui découvre un mot garde le relais pour enchaîner elle-même sur le mot en gras suivant. Les mots non trouvés sont barrés avec le crayon-feutre. Lorsque les 5 mots de la phrase sont joués, c'est d'abord l'équipe qui a trouvé le plus de mots qui tente de découvrir l'énigme. Le DICO lit alors la phrase comme il se doit et son SYNO propose une réponse. Si la réponse est juste, c'est 1 point de plus pour son équipe, sinon c'est au SYNO de l'équipe adverse de tenter à son tour une réponse pour 1 point.

A NOTER: Il est important que les joueurs s'efforcent à jouer vite. Si un joueur est trop long, qu'il soit DICO ou SYNO, le relais passera à l'équipe adverse. Consultez aussi à ce sujet la rubrique « A propos du temps alloué » ci-dessous. En outre si un joueur DICO utilise un mot évocateur non permis, l'équipe adverse marque 1 point et prend le relais pour attaquer le mot en gras suivant. - voir aussi à ce sujet la rubrique « a propos des mots évocateurs » ci-dessous.

SÉQUENCE NOMS PROPRES

Le deuxième ROUND se poursuit avec la séquence Noms Propres. Le principe repose sur la surenchère des paris entre les DICO ; c'est le DICO qui annonce le meilleur pari qui jouera le mot. C'est ici l'équipe en retard au score qui débute et les rôles DICO/SYNO sont inversés.

Le DICO dont c'est le tour tire une carte bleue qu'il introduit dans une pochette pendant que son SYNO lance le dé pour déterminer le N° de la série de 4 noms propres. DICO encercle ce N° avec le crayon feutre, annonce le thème souligné, visualise le 1er Nom Propre et annonce son pari qui doit être compris entre 1 et 5. Si son pari est de 1 soit le minimum, il annonce son mot évocateur et son SYNO propose un nom. Si son pari est supérieur à 1, il doit aussitôt passer la carte au DICO de l'équipe adverse qui après avoir visualisé le nom à faire deviner a deux possibilités.

- Soit il pense qu'il ne pourra pas faire mieux et il laisse le 1er DICO jouer sur son pari.

- Soit il pense qu'il pourra faire mieux et il surenchérit dans ce cas avec un meilleur pari sachant que si ce nouveau pari est encore supérieur à 1, le 1er DICO pourra à nouveau surenchérit et ainsi de suite...

Lorsqu'un DICO abandonne les enchères, c'est l'autre qui joue avec son dernier pari. Lorsqu'un DICO est arrivé au pari minimum 1, il enchaîne en annonçant son mot évocateur.

A NOTER : lorsqu'un Nom Propre est trouvé l'équipe concernée marque un point et enchaîne sur le Nom Propre suivant, dans la liste, qui sera joué de la même façon .

Lorsqu'un nom n'est pas trouvé au bout du pari, c'est l'équipe adverse qui marque un point et qui prend le relais pour le nom suivant.

Les SYNO de chaque équipe peuvent à n'importe quel moment se faire rappeler le thème de la série car c'est bien entendu l'association du thème et des mots évocateurs qui leur permettent de se faire une idée.

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 fausse, 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.

A PROPOS DU TEMPS ALLOUÉ

Les parties non chronométrées sont souvent les plus amusantes et "conviviales" en famille ou entr'amis ; tout le groupe est juge pour décider qu'un joueur est trop long et pour annuler son tour ou passer au mot suivant. Cependant vous pouvez vous exercer à jouer en Base 10 :

10 secondes à DICO pour annoncer un pari ou un mot évocateur, et 10 secondes à SYNO pour proposer une réponse au mot ou à l'énigme.

Vous pouvez aussi convenir d'une autre base qui vous serait mieux adaptées rendant ainsi vos parties plus agréables.



PYRAMIDE Jeu de Société

Une adaptation de Jean-Loup DRUON
 (C) 1997 . Tous droits réservés. Modèle déposé.
 Illustration graphique : Editions DRUON avec la participation de EDITIQUE à Poitiers et CONQUISTADOR à Paris.

