

# PYRAMINO

Jeu de carte-dominos 3D

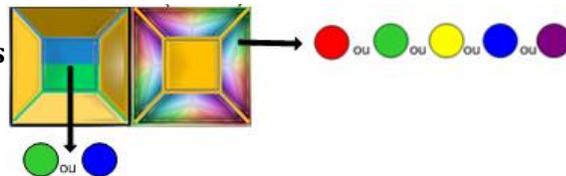
7-99 ans / 2-5 joueurs / 20-25 mns

## Matériel

60 Pyraminos Standards  
à 4 couleurs



10 Pyraminos Standards  
Multicolores (Joker)



5 Pyraminos Objectifs  
Noir



5 Pyraminos Objectifs  
Blanc

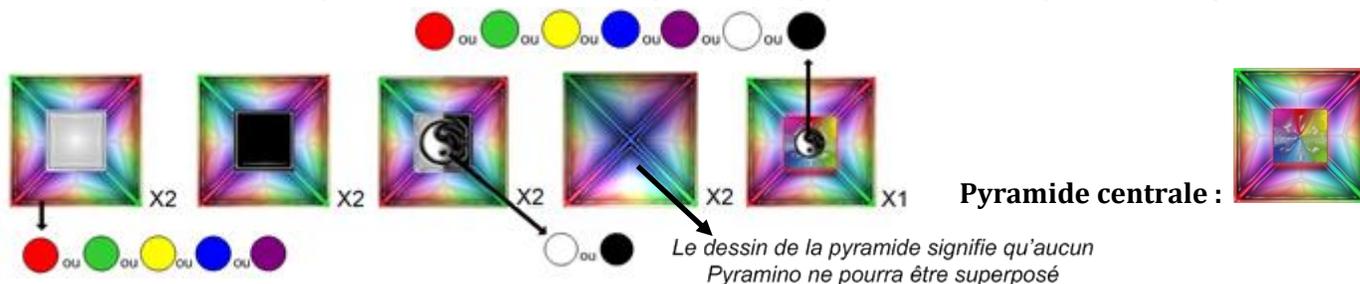


5 Pyraminos Objectifs  
double  
1 couleur



**Pyramides d'angle** (positionnées aux extrémités du plateau de jeu, face cachée)

Première utilisation : Découpez en 2 les 5 cartes au dos gris (Yin Yang) pour créer les 10 Pyramides d'angle



## Mise en place

Mélangez les Pyraminos Objectifs par type puis distribuez en 1 de chaque (1 Double, 1 Blanc et 1 Noir) ainsi que 5 Pyraminos Standards à chaque joueur. Mettez le plateau de jeu en place comme suit (exemple en version 2 joueurs) :

Chaque joueur défaussera ses cartes « Pouvoir » dans 'sa' pile de défausse



### Main

La main de chaque joueur est composée de 5 Pyraminos Standards et 3 Pyraminos Objectifs (1 double, 1 blanc et 1 noir)

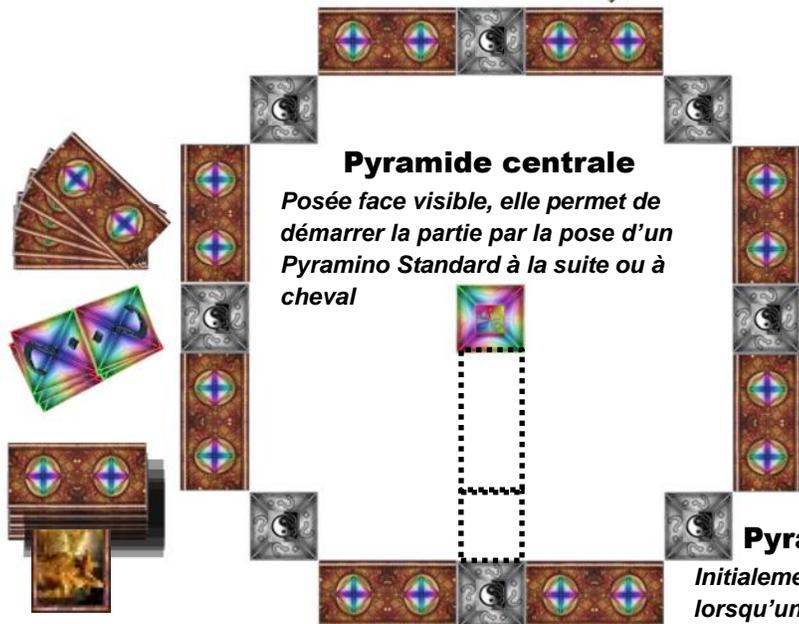
### Pioche

En début de partie, retirer de la pioche :

- 27 cartes si vous jouez à 2
- 17 cartes si vous jouez à 3
- 7 cartes si vous jouez à 4

### Défausse Générale

Les cartes Pouvoirs utilisées sont placées ici



### Pyramide centrale

Posée face visible, elle permet de démarrer la partie par la pose d'un Pyramino Standard à la suite ou à cheval

### Pyramides d'angle

Initialement positionnées faces cachées elles seront retournées lorsqu'un Pyramino atteint une arête ou un sommet adjacent

### Contour du Plateau de Jeu

Utilisez les cartes de Pyraminos Standard face cachées pour dessiner le contour du plateau

## Objectif et Fin du jeu

**Le Vainqueur est le premier qui réussit à poser ses 3 Pyraminos Objectifs**

A défaut, le jeu prend fin dès qu'un joueur ne peut plus jouer un pyramino lors de son tour :

**Le joueur ayant le plus de « Points de Pouvoir » est alors déclaré Vainqueur  
(10 points par Pyramino Objectif placé + 1 point par carte Pouvoir restante)**

### Tour de Jeu (en 2 phases)

*Pyramino se joue dans le sens des aiguilles d'une montre*

#### Phase 1 (facultative) → Utilisation d'un Pouvoir

Conseil pour les débutants : Jouez sans les Pouvoirs au début (= Phase 2 uniquement)

En début de tour, le joueur peut utiliser un Pouvoir, s'il a suffisamment de cartes Pouvoir en sa possession

**Cf : Carte Aide de Jeu Pouvoir**

#### COUT

#### POUVOIR

- 1 carte Pouvoir : Pivoter un Pyramino du dessus de 90°  
(sans contrainte de Couleur vers une case vide)
- 2 cartes Pouvoir : Idem, Pivoter un Pyramino mais de 180°
- 3 cartes Pouvoir : Poser 1 Pyramino Std sans contrainte de couleur
- 4 cartes Pouvoir : Détruire un Pyramino (du dessus)
- 5 cartes Pouvoir : Poser 1 Pyramino de plus pour ce tour  
(pas de gain de carte Pouvoir pour ce Pyramino)



#### Phase 2 → Pose d'un Pyramino

Le joueur doit poser un Pyramino, en utilisant une de ces 3 méthodes :

- **A la suite** d'un autre si la couleur des bords qui se touchent est la même  
⇒ **Gain : Le joueur pioche 3 Pyraminos.**

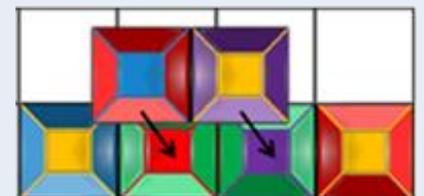


Il choisira d'en garder 1 en main et ajoutera les 2 autres à sa réserve de cartes Pouvoir.

- **A cheval** sur un autre (l'autre partie est posée sur une case vide).  
La couleur du bord du Pyramino qui est superposée doit correspondre à celle se trouvant sur le toit de la pyramide (centre) située en dessous  
⇒ **Gain : Le joueur pioche 2 Pyraminos.** Il choisira d'en garder 1 en main et ajoutera l'autre à sa réserve de cartes Pouvoir.



- **Par-dessus** (les couleurs des bords doivent correspondre aux centres)  
⇒ **Gain : Le joueur pioche 1 Pyramino qu'il met dans sa main.**  
**Les Pyraminos Objectifs doivent être placés ainsi !**



#### Technique de Pose d'un Pyramino :

Il faut veiller à ce que les couleurs des bords du Pyramino correspondent à sa destination. Cela peut être facilité par l'utilisation d'un Joker.

Exemples :

