

18

Pyramide

Parcours



3 à 4



8 +



20 min

Échappez-vous de la grande pyramide, évitez Anubis et envoyez-le contre les autres aventuriers.

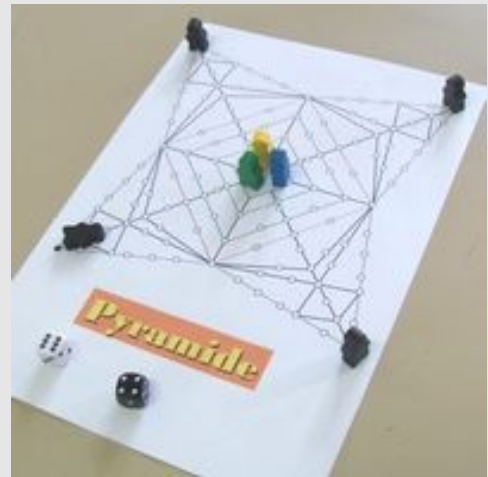
But du jeu : Sortir le premier de la pyramide.

Matériel :

- 1 plateau
- 1 dé blanc
- 1 dé noir (ou de couleur)
- 4 pions noirs (Anubis)
- 4 pions de 4 couleurs différentes (aventuriers)

Mise en place :

Placer un pion Anubis sur chacune des quatre sorties. Chaque joueur prend un aventurier et le place dans la case centrale.



Déroulement :

Les joueurs jouent à tour de rôle.

À son tour, le joueur lance les deux dés. Le dé noir permet d'avancer le pion Anubis de son choix, et le dé blanc, son aventurier. Mais...

... si le dé blanc tombe sur 6, il déplace de 1 n'importe quel pion sauf le sien ;

... si le dé noir tombe sur 6, il déplace de 1 n'importe quel pion sauf un pion noir.

Le joueur choisit quel dé il utilise en premier.

Anubis ne peut pas traverser ou s'arrêter sur la case centrale.

Si un pion Anubis passe sur un pion aventurier ou arrive sur sa case, l'aventurier retourne au départ. Un aventurier peut passer sur un autre aventurier sans effet, mais il ne peut pas s'arrêter sur la même case.

Fin de partie : La partie s'arrête dès qu'un aventurier gagne en réussissant à sortir de la pyramide.

Invente des variantes :

Et si on change le plateau ?

Et si le 1 ne fait pas 1 ?

Et s'il y a des pièges ?

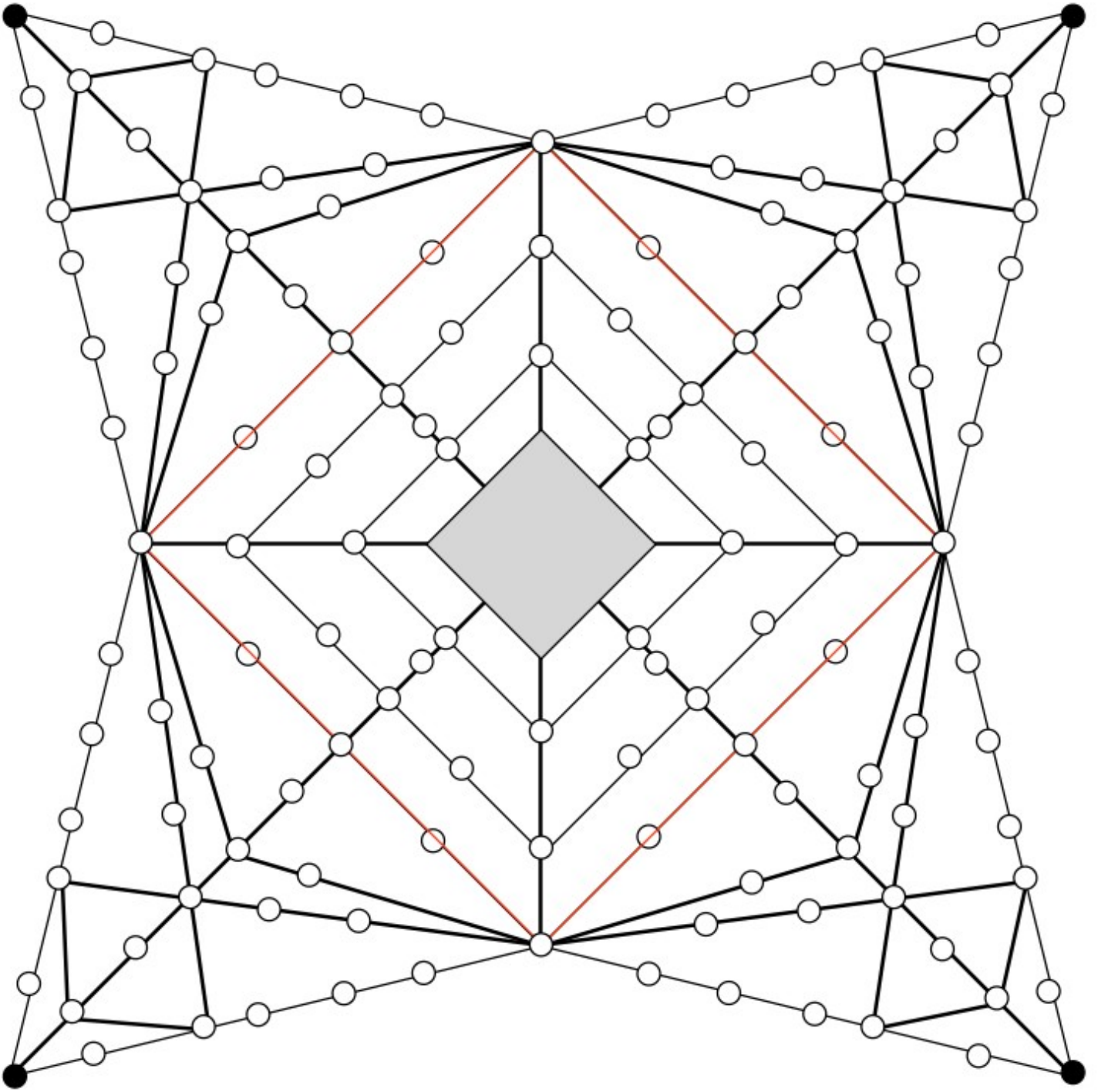
...

Crée ton jeu :

Sur le même thème.

Avec les mêmes règles.

...



PYRAMIDE