

DAS SPIEL

L'introduction de Reinhold Wittig est restée la même, depuis 1979 :

“On me demande souvent comment on invente un jeu. Ma réponse tient en quelques mots, qui font découvrir des jeux et deviner quelques uns de tous ceux qui restent à inventer:

Jouez !

Créez vos propres règles pour cette pyramide de dés. Jouez avec les couleurs, jouez avec la chance, jouez avec les nombres - jouez pour le plaisir.



Il en a résulté une impressionnante collection de jeux. Nous en avons choisi six, les meilleurs selon nous, dont voici les règles. Lorsque vous aussi aurez imaginé votre jeu pour la pyramide dés, envoyez-nous les règles. Les meilleurs jeux seront présentés et publiés sur notre site web www.abacusspiele.de, afin que tous les joueurs en profitent.

Matériel

1 livret de règles
1 base de pyramide

55 dés rouges
55 dés jaunes

55 dés gris perle
1 dé turquoise

Pour bien comprendre ces règles

Ce livret contient les règles de six jeux différents. La plupart d'entre eux sont relativement brefs, et il est donc possible de les enchaîner en une sorte de grand jeu. Ainsi, par exemple, on peut commencer par bâtir la pyramide en jouant à “Abquetschen”, puis la défaire en jouant à “Raffzahn”. “Bunte Kuh” permet ensuite de la reconstruire, puis “Cui Bono?” de la défaire encore. “Eintrichern” fait de la pyramide un jeu de mémoire, tandis que “Würfelmarsch” est un jeu de stratégie pure conçu spécialement pour cette nouvelle édition.

Chaque règle débute par quelques informations générales, comme le genre et la difficulté du jeu, sa durée habituelle, le nombre de joueurs et le matériel nécessaire.

La plupart des jeux ayant pour effet de bâtir ou de défaire la pyramide, cela est indiqué par ces deux symboles :



Quelques termes génériques, fréquemment employés dans ces règles, sont définis ci-dessous. Ils figurent toujours dans les règles en MAJUSCULES

BASE

Les éléments de la base sont: CASES, BORDS, POINTES, et CREUX.

CÔTÉ

Trois côtés qui se rejoignent forment un CREUX ou une POINTE.

CASES DE COINS

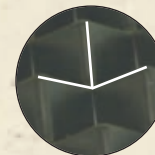
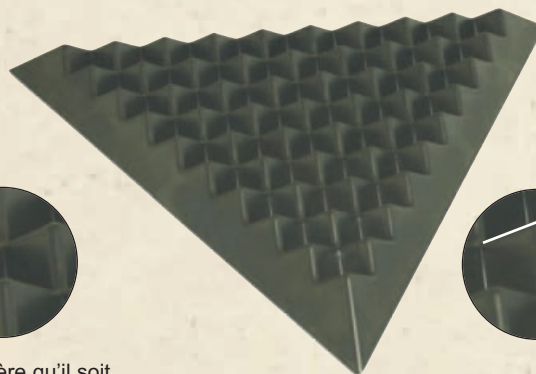
Les cases de coins sont les CASES DE BORD qui se trouvent sur deux bords de la pyramide.

CASES DE BORD

Toutes les cases qui se trouvent sur les bords de la pyramide.

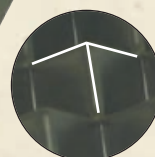
CASE

Une case est un emplacement dans lequel un dé peut être placé de telle manière qu'il soit stable et ne risque pas de changer de position. Trois dés placés côte à côte créent un creux qui délimite une case. Il y a 45 cases sur la base.



CREUX

Trois dés placés autour d'un creux, et dont les côtés se touchent, forment une case.



POINTE

La pointe est l'inverse du creux. Bien qu'une pointe soit également créée par trois dés qui se touchent par les côtés, on ne peut y placer un dé sans qu'il ne tombe.

BORDS ET ARÊTES

On parle des bords de la BASE, et des côtés des dés.

DÉ LIBRE

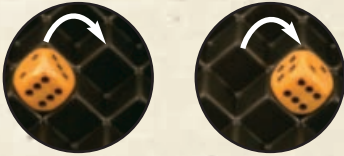
Un dé est libre lorsqu'il peut être retiré de la pyramide sans déloger aucun autre dé. Dans une pyramide complète, seul le dé du sommet est libre.

NIVEAU

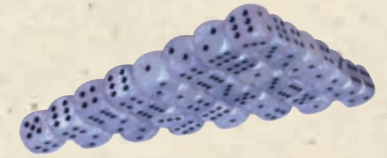
Un niveau est l'ensemble des dés de la pyramide se trouvant à la même hauteur. Plus on monte dans la pyramide, plus les niveaux rétrécissent. Le NIVEAU INFÉRIEUR peut avoir 45 dés, dans les CASES de la BASE.

PIVOTER

Un dé pivote sur une de ses ARÊTES. Il peut pivoter au dessus d'une ARÊTE de la BASE ou au dessus d'une ARÊTE d'un autre dé. Un dé qui pivote tourne de 90° et les valeurs des faces visibles changent.



Exemple: ce dé montre les valeurs 3 à droite, 2 à gauche et 6 devant. Il pivote vers la droite. Le 3 est alors caché, le 2 passe à droite et le 4 est désormais visible à gauche. Le 6 est toujours là, ayant seulement changé d'orientation.



PLAN

Un plan est un ensemble de dés qui forment une surface plane. Un plan est toujours parallèle à un côté de la pyramide, les côtés étant eux même des plans.

RANGÉE

Une rangée est une série de dés qui se touchent par des faces entières et sont parfaitement alignés.

RETOURNER

Retourner un DÉ LIBRE, c'est le prendre, le retourner dans l'orientation de son choix et le replacer dans la même CASE. Le dé se retrouve donc à la même place, mais les faces visibles ne sont plus les mêmes..

Abquetschen



10 +	30	2	8	0	3	55	55	55	1

But du jeu

Le vainqueur est le premier joueur à avoir placé tous ses dés dans la pyramide en construction.

Mise en place

- Placez la BASE au centre de la table.
- Chaque joueur prend les 55 dés d'une couleur et les place devant lui pour constituer sa réserve.
- Le dé turquoise est mis de côté.
- Les joueurs jettent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtienne un 4. Il est le premier joueur. Ce joueur commence la pyramide en plaçant quatre de ses dés à l'intérieur de la BASE. Il ne peut pas jouer de dé sur les CASES DE BORD.

Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur jette le dé turquoise.

Le résultat du dé turquoise est le nombre de ses dés qu'il va placer ce tour-ci pour contribuer à l'érection de la pyramide.

Les dés sont ajoutés à la pyramide en respectant les règles suivantes:

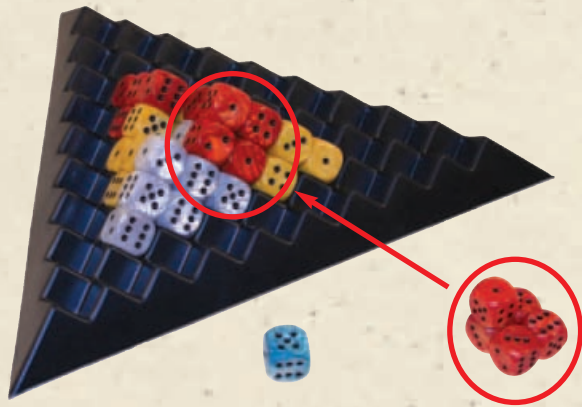
- Chaque dé placé doit toucher au moins un autre des dés nouvellement placés par une face entière.

Note: les dés placés par le joueur ce tour-ci doivent donc être connectés en se touchant par des faces entières. La pyramide en construction peut donc prendre des formes diverses sur la base. Peu à peu, cependant, elle devrait finir par ressembler à une pyramide.

Les valeurs sur les faces des dés n'ont aucune signification dans ce jeu.

- L'un au moins des dés nouvellement placés doit toucher par une face entière un dé du même joueur déjà placé lors d'un tour précédent.





3. Au début du jeu, cette règle connaît **deux exceptions**:

- À son premier tour de jeu, un joueur n'a bien sûr pas de dé déjà en place dans la pyramide. L'un de ses dés doit donc toucher par une face entière un dé adverse.
- Au premier tour, les joueurs doivent laisser visible au moins un des dés placés par le premier joueur.

Note: dans la suite du jeu, il se peut que plus aucun dé d'un joueur ne soit visible, et on peut donc jouer de manière à recouvrir le dernier dé d'un autre joueur.

Si un joueur ne peut pas placer autant de dés qu'indiqué par le dé turquoise, il doit passer son tour sans placer aucun dé, et c'est alors à son voisin de gauche de jouer.

Note: si le premier joueur doit commencer en plaçant quatre dés, c'est parce qu'il est impossible de placer au premier tour 1, 2 ou 3 dés qui soient connectés par leurs

faces. Avec 5 ou 6 dés, il en resterait de même toujours 1 ou 2 qui ne seraient pas connectés aux autres. De même, le second joueur ne peut placer des dés que s'il fait 3, 5 ou 6.

Dé de bonus

Un joueur qui, à son tour de jeu, place une rangée de 4 dés ou plus parfaitement alignés et se touchant par les faces peut placer des dés supplémentaires.

rangée de dés	Dés de bonus
4	1
5	2
6	3

Les dés de bonus sont placés en respectant les règles habituelles. Ils doivent se toucher par les faces, et l'un au moins d'entre eux doit toucher par une face un dé précédemment placé par le même joueur - mais pas nécessairement l'un des dés placés ce tour-ci.

Fin du jeu

La partie se termine immédiatement si, à son tour de jeu, un joueur n'a plus aucune place sur laquelle il puisse placer de dés, tous ses dés étant à l'intérieur de la pyramide.

Le vainqueur est le joueur auquel il reste le moins de dés dans sa réserve.

La partie se termine également si un joueur, en jetant le dé turquoise, obtient un résultat supérieur au nombre de dés qu'il lui reste.

Ce joueur est alors vainqueur, qu'il ait pu ou non placer les dés qu'il lui restait ce tour-ci, et ce même s'il reste moins de dés à un autre joueur.

Raffzahn par Uwe Beul

8 +	15	2	3	5	3	55	55	55	1

But du jeu

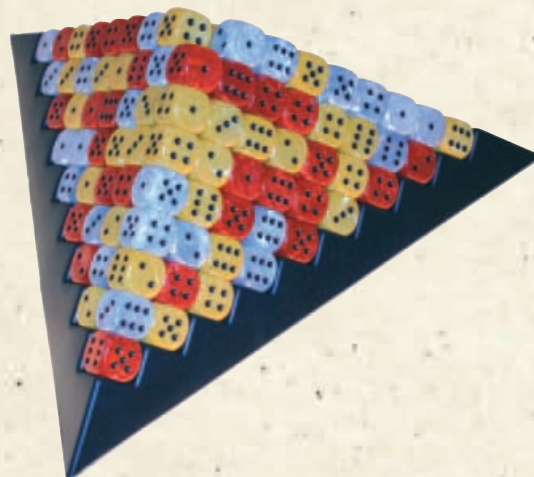
Tous les joueurs, simultanément, prennent des dés libres sur la pyramide. Le joueur qui a pris le plus de dés à la fin de la partie est vainqueur.

Mise en place

- Les joueurs bâtissent une pyramide avec tous les dés rouges, jaunes et gris perle. Les dés doivent être placés aléatoirement, sans prendre garde à leurs couleurs et valeurs. On retire ensuite le dé du sommet de la pyramide.

- Placez la pyramide au centre de la table, de manière à ce que chaque joueur soit face à l'un des BORDS de la base, et donc à l'une des faces de la pyramide. Chaque joueur ne doit voir les valeurs que des dés se trouvant sur sa face de la pyramide.

- Le premier joueur prend le dé turquoise et joue. Chacun joue ensuite à tour de rôle.



Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur jette le dé turquoise de telle manière que tous puissent en voir le résultat.

Dès que le dé s'est arrêté, tous les joueurs, en même temps, commencent à chercher des DÉS LIBRES dont la valeur est identique au résultat du dé turquoise.

Note: chaque joueur ne voit qu'une face de la pyramide, et donc qu'une face de chacun des dés, tandis que les autres joueurs en voient d'autres faces. Ainsi, par exemple, un joueur peut voir un 1 sur un dé, tandis que son voisin de gauche y verra un 3. Ainsi, deux joueurs ne peuvent jamais prendre le même dé.

Quand un joueur voit un DÉ LIBRE de la bonne valeur (face visible identique au résultat du dé turquoise), il peut le prendre de la pyramide et le placer devant lui, puis recommencer à chercher un autre dé.

Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule main pour prendre des dés de la pyramide. Les joueurs continuent ainsi à chercher et prendre des dés jusqu'à ce que le joueur dont c'est le tour dise "Stop!"

Stop!

Le joueur dont c'est le tour (celui qui a jeté le dé turquoise) peut dire "Stop!" à tout moment. Aucun joueur ne peut alors plus prendre de dés de la pyramide. Il passe alors le dé turquoise à son voisin de gauche, qui entame son tour en jetant le dé.











Si un joueur prend un dé de la pyramide après que l'on ait dit "Stop!", il doit remettre ce dé sur la pyramide, là où il l'avait pris, et donner un dé, parmi ceux qu'il avait déjà pris, à chacun des autres joueurs. S'il n'a pas assez de dés, il n'en donne pas.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque, après que le joueur dont c'était le tour ait dit "Stop!", tous les dés restant de la pyramide reposent directement sur la BASE.

Le vainqueur est le joueur ayant le plus grand nombre de dés devant lui. En cas d'égalité, les ex-æquos se partagent la victoire.

Bunte Kuh by Erika Wittig

									
8 +	40	6	2	2	2 - 6	30	30	48	-

But du jeu

Tous les joueurs jouent simultanément, cherchant des CASES où placer leurs dés.

Le vainqueur est le premier joueur à avoir placé tous ses dés dans la pyramide..

Mise en place

- Placez la BASE au centre de la table et remplissez là de 45 dés gris perle, placés aléatoirement, sans se préoccuper des faces visibles.
- L'un des joueurs, qui sera le premier joueur, prend les trois dés gris restants.
- Les joueurs partagent les 60 dés restants entre eux, chacun en recevant le même nombre. La couleur des dés est sans importance. Chaque joueur place ses dés devant lui.

Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur jette les trois dés gris, de telle sorte que leur résultat soit visible de tous.

Chaque joueur, mentalement, fait la somme des valeurs des trois dés. Ensuite, simultanément, les joueurs cherchent une CASE formée par trois faces de dés ayant

la même valeur totale.

Dès qu'un joueur trouve une CASE satisfaisante, il dit "stop" et montre la case. Les autres joueurs cessent alors de chercher.

Si la somme des trois faces de dés constituant la CASE est effectivement la même que celle des valeurs des trois dés gris, alors le joueur qui a dit "stop!" peut placer

l'un de ses dés sur cette case, dans l'orientation de son choix.



Note: les joueurs créent ainsi de nouvelles CASES, plus hautes, dans lesquelles ils pourront par la suite placer leurs dés.

Si aucune CASE n'est constituée de faces ayant la bonne valeur totale, n'importe quel joueur peut annoncer "Non!". Ce joueur place alors l'un de ses dés, dans l'orientation de son choix, dans la case de son choix..











Si un joueur dit "Stop!" et montre une CASE dont les faces n'ont pas la bonne valeur totale, ou dit "Non!" alors qu'il y a une CASE dont les faces ont la bonne valeur totale, il ne place pas de dés et doit, en guise de pénalité, prendre un dé à chacun de ses adversaires.,

Le joueur qui avait les dés gris les passe ensuite à son voisin de gauche, qui les jette pour le tour suivant.

Fin du jeu

Le jeu prend fin immédiatement lorsqu'un joueur place son dernier dé dans une CASE ou le donne à un autre joueur comme pénalité. Ce joueur est vainqueur. Une égalité est possible si deux joueurs donnent leur dernier dé comme pénalité à un autre joueur.

Cui bono? par Jens-Peter Steuck

									
8 +	15	5	5	0	2 - 6	55	55	55	-

But du jeu

Les joueurs doivent prendre des dés du NIVEAU le plus bas de la pyramide, et s'efforcer de les replacer dans des cases. Les dés qui ne peuvent pas être replacés dans des cases de la pyramide sont conservés par les joueurs, et font perdre des points. À la fin de la partie, le joueur perdant le moins de points est vainqueur.

Mise en place

Les joueurs bâtissent entièrement la pyramide avec les dés rouges, jaunes et gris. Les dés sont placés aléatoirement, sans tenir compte de leur couleur ou de leur valeur.

La pyramide est placée au centre de la table, entre les joueurs.

On désigne un premier joueur.

Déroulement du jeu

Lorsque vient son tour, un joueur doit prendre un dé de la pyramide. Il cherche ensuite un emplacement pour remettre ce dé dans la pyramide. S'il n'en trouve pas, il garde le dé comme pénalité, et le tour passe au joueur suivant.

Prendre un dé de la pyramide

À son tour, un joueur commence par prendre un dé de la pyramide..

Il doit prendre un dé qui:

- se trouve au NIVEAU le plus bas de la pyramide **et**
- a au moins deux faces visibles.

Note: au début de la partie, seuls les trois dés situés dans les CASES DE COIN ont deux faces visibles. Lorsque le joueur prend un dé, les dés qui se trouvent au dessus peuvent glisser vers le bas, créant de nouvelles CASES.

Replacer le dé dans la pyramide

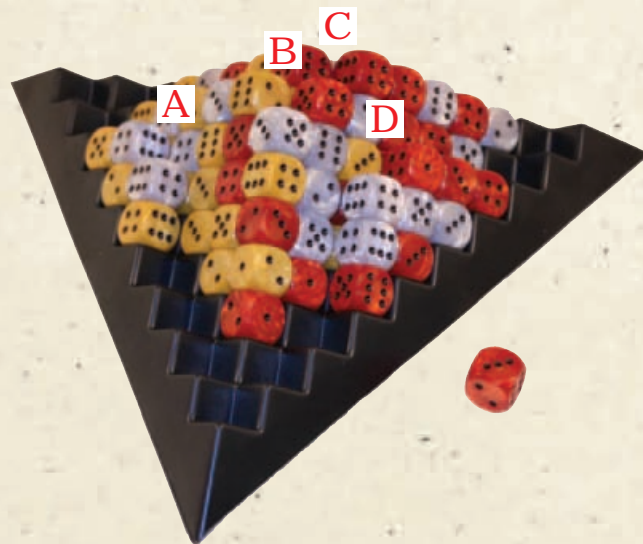
S'il trouve une CASE adéquate, le joueur peut alors replacer le dé qu'il vient de prendre dans la pyramide.

A. La CASE doit

- soit être constituée de trois faces de dés de trois couleurs différentes.
- soit être constituée de trois faces de même couleur, d'une couleur différente de celle du dé qui y est placé..

B. Note: Si le dé est placé en haut d'une rangée de dés, celle-ci ne doit pas être composée uniquement de dés de la même couleur.

On ne peut jamais replacer un dé sur une CASE libre de la base.



Le joueur peut placer le dé rouge dans la CASE A (case monocolore, et dé d'une autre couleur) ou dans la CASE B (case tricolore). Il ne peut pas le placer dans la CASE C, car le dé est de même couleur que la case, ni dans la CASE D, car le dé serait alors en haut d'une rangée de quatre dés, tous de couleur rouge.

Conserver le dé

Si le joueur ne parvient pas à trouver de place pour remettre le dé dans la pyramide, il doit le conserver..

Note: un joueur peut seulement replacer dans la pyramide le dé qu'il vient de prendre. Il ne peut en aucun cas y replacer un dé pris lors d'un tour précédent.

Fin du jeu

De 2 à 4 joueurs, la partie se termine lorsqu'un joueur doit conserver un dé et se retrouve avec 10 dés devant lui.

De 5 à 6 joueurs, la partie se termine lorsqu'un joueur doit conserver un dé et se retrouve avec 7 dés devant lui.

Les joueurs calculent alors leur score, en négatif:



moins 1 point



moins 2 points



moins 3 points

Le joueur ayant le score négatif le plus faible est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquo ayant conservé le moins de dés est vainqueur..

Note:

Les joueurs doivent toujours prendre un dé qu'ils peuvent remettre dans la pyramide. Néanmoins, on peut parfois choisir de ne pas replacer un dé, si cela peut contraindre le joueur suivant à prendre un dé de valeur supérieure sans pouvoir non plus le replacer.

Eintrichern

8 +	15	2	3	5	2 - 6	36	45	3	-

Principe du jeu

Les joueurs doivent mémoriser la valeur totale des dés visibles dans les CASES couvertes. Le joueur ayant la meilleure mémoire l'emportera.

Mise en place

- Placez la BASE au centre de la table. Remplissez le NIVEAU inférieur de 45 dés jaunes, sans regarder leurs valeurs.
- Remplissez de même le NIVEAU suivant avec les 36 dés rouges. Ces dés servent à couvrir les valeurs des dés jaunes du niveau inférieur, et les valeurs visibles sur les dés rouges n'ont aucune importance pour le jeu.
- Un premier joueur est désigné, qui prend les trois dés gris perle.

Déroulement du jeu

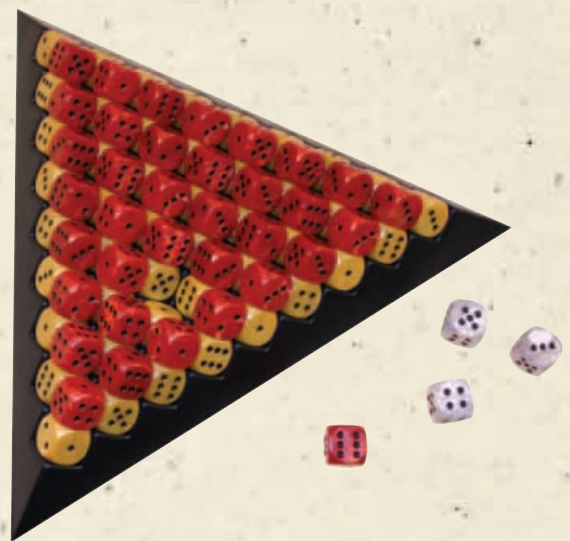
Le premier joueur jette les trois dés gris, de manière à ce que leur résultat soit visible de tous, et annonce la valeur totale des trois dés.

Il ôte ensuite un dé rouge de la pyramide, révélant une CASE faite de trois faces de dés jaunes.

Il fait la somme des valeurs des trois faces de dés jaunes ainsi révélés, et annonce le total afin que tous puissent le retenir.

Enfin, il compare la somme des trois dés jaunes avec celle des trois dés gris qu'il avait jetés :

- Si les sommes sont identiques, il conserve le dé rouge et le place devant lui. Il rejoue en lançant de nouveau les trois dés gris, et en prenant de nouveau un dé rouge de la pyramide



- Si les sommes sont différentes, il remplace le dé rouge dans la CASE où il l'avait pris, et le tour passe à son voisin de gauche.

Le joueur suivant a alors le choix. Il peut soit jeter de nouveau les trois dés gris, soit les laisser comme ils sont.

Dans les deux cas, il doit ensuite prendre un dé rouge de la pyramide, révélant une case faite de trois faces de dés jaunes. Il cherche bien sûr à révéler une CASE de trois dés dont la valeur totale est identique à celle des trois dés gris.











Note: les CASES dont le dé rouge a été conservé par un joueur ayant trouvé la bonne valeur ne sont plus en jeu.

Fin du jeu

De 2 à 4 joueurs, la partie se termine quand un joueur gagne son huitième dé rouge. Ce joueur est vainqueur!

De 5 à 8 joueurs, la partie se termine quand un joueur gagne son sixième dé rouge. Ce joueur est vainqueur!

Würfelmarsch

									
10 +	20	10	0	0	3	5	5	5	-

But du jeu

Dans ce jeu, les dés sont des pions qui se déplacent sur la BASE. Le vainqueur est le premier joueur à amener l'un de ses dés dans la CASE DE COIN à l'opposé de son côté de la pyramide.

Mise en place

- Placez la BASE au centre de la table, de manière à ce que chaque joueur soit face à l'un de ses côtés.
- Chaque joueur prend 5 dés d'une couleur et les place sur les cinq CASES DE BORD centrales de son côté de la pyramide. Il reste donc deux cases vides de chaque côté. Tous les dés sont placés avec le 3 face au joueur, le 2 face à son voisin de gauche et le 1 face à son voisin de droite.

Déroulement du jeu

À son tour, un joueur **doit** effectuer l'une des deux actions suivantes

- PIVOTER un dé **ou**
- RETOURNER un dé

Le tour passe ensuite à son voisin de gauche.

1. PIVOTER

Le joueur fait pivoter l'un de ses dés vers une CASE libre voisine. Le dé ne peut être pivoté que vers l'avant, dans la direction de la pointe de la pyramide, vers la gauche ou vers la droite. Un joueur ne peut jamais pivoter l'un de ses dés vers l'arrière, vers son côté de la pyramide.

Si, en PIVOTANT un dé, le joueur crée une CASE avec deux autres dés, un combat s'ensuit.

Combat

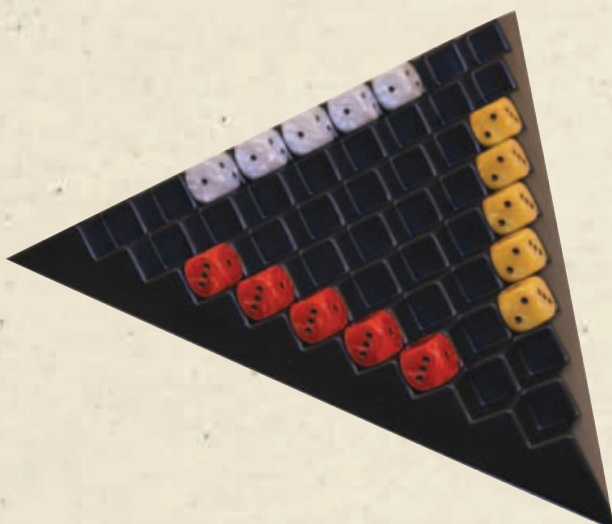
On compare les valeurs des trois faces des dés constituant la CASE.

Le dé ayant la valeur la plus élevée (le plus de points) est vainqueur contre tous les dés adverses de valeurs inférieures.

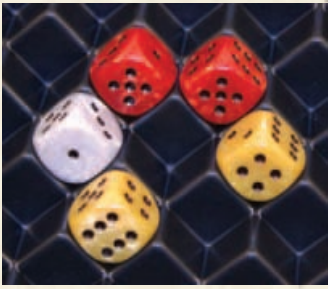
Le vainqueur prend les dés vaincus et les place devant lui.

Si les trois dés sont de même valeur, ou si deux sont de même valeur et le troisième plus faible, les trois dés sont retirés du jeu, et aucun joueur n'en remporte aucun.

Un joueur ne peut jamais combattre ses propres dés..



- On désigne un premier joueur.



Le joueur jaune pivote son dé vers l'avant et vers la droite. Dans la case de droite, son 6 est la valeur la plus élevée, et il prend donc le dé rouge de valeur 5. Le dé jaune de valeur 2, ainsi, pour l'instant, que son 6, restent en place.

Dans la case de gauche, jaune et rouge valent tous deux 5, qui est la plus forte valeur. En raison de cette égalité, les trois dés de la case sont retirés du jeu.

Note: *Seuls les dés qui constituent la case prennent part au combat. Les autres dés ne sont que des spectateurs.*

2. RETOURNER

Le joueur **TOURNE** l'un de ses dés, sans le déplacer, pour mettre visibles les faces de son choix.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs amène l'un de ses dés dans la **CASE DE COIN** de la pyramide, à l'opposé de sa rangée de départ. Ce joueur est vainqueur.

La partie se termine également s'il n'y a plus de dés en jeu sur la **BASE**.

Dans ce cas, chaque joueur compte le nombre de dés qu'il a capturés et en retire le nombre de ses dés qui ont été retirés du jeu. Le total peut être négatif.

Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquo qui a joué en dernier est vainqueur.

Auteur: Reinhold Wittig
Illustration: Guido Hoffmann
Traduction: Bruno Faidutti

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags
GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany
www.abacusspiele.de
Distribution Austria: Piatnik,
Hüttelsdorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
Distribution Switzerland: Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

