

# PYRAMIDO

TRÉSORS OUBLIÉS



JOUEZ MAINTENANT !



**BOARD  
GAME  
ARENA**

LIVRET DE RÈGLES



Dans **Pyramido : Trésors oubliés**, tu incarnes un explorateur intrépide lancé dans une quête audacieuse pour révéler les merveilles de pyramides cachées au fond de la jungle. Les légendes racontent qu'une multitude de pierres précieuses se trouvent dans leurs couloirs labyrinthiques. Armé seulement d'une carte de fortune et d'une détermination sans faille, tu t'aventureras dans les profondeurs inexplorées des pyramides, établiras la carte de ses passages en constante évolution et amasseras d'innombrables gemmes étincelantes. Mais il te faudra faire vite, car tes concurrents chercheront à obtenir richesse et gloire avant toi. Que le meilleur explorateur l'emporte !

## MA TÉRIEL



Besoin d'aide ? Regarde la vidéo des règles sur notre site Internet : [jeuxsynapsesgames.com](http://jeuxsynapsesgames.com)



90 Dominos recto verso



45 Gemmes de couleur  
(9 orange, 9 bleues, 9 mauves,  
9 vertes et 9 rouges)



18 Gemmes  
mythiques



1 Sac  
d'approvisionnement



1 Bloc de feuilles  
de pointage



Inclus 1 ensemble de 6 Gemmes en guise de pièces de rechange (1 de chaque couleur + 1 Gemme mythique)

## BUT DU JEU

Utilise les Dominos pour explorer ta propre pyramide. Regroupe des icônes gemme identiques pour marquer le plus de points lors de l'évolution des 4 étages de ta pyramide.

## MISE EN PLACE

- 1 Mélange les Dominos et forme 5 piles égales face cachée. Ces piles représentent la zone Exploration.
- 2 Mets toutes les Gemmes dans le sac, puis places-en 3 au hasard devant chaque pile de Dominos.
- 3 Retourne le premier Domino des 1<sup>re</sup>, 3<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> piles face visible.
- 4 Laisse le Bloc de pointage de côté pour le moment, il sera utilisé à la fin de chaque étage.

La personne qui est partie en exploration le plus récemment est nommée premier joueur.



# DOMINOS

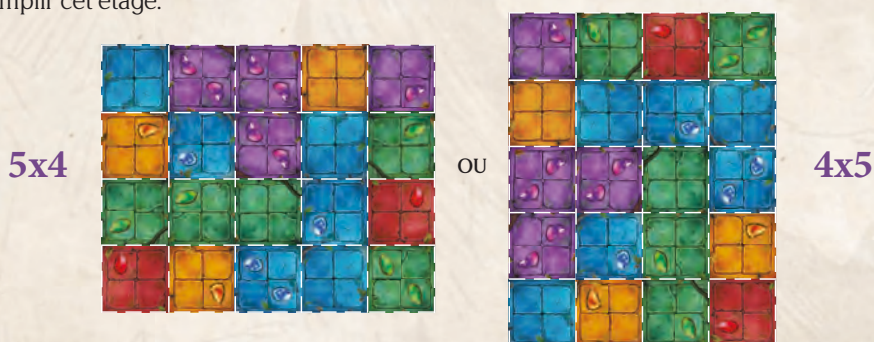
Chaque Domino est composé de 2 blocs. Un bloc représente exactement la moitié d'un Domino.  
Chaque Domino contient également 2 icônes gemme.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur doit explorer sa propre pyramide. Une fois terminées, les pyramides sont composées de 4 étages. Complète chaque étage l'un après l'autre en regroupant des blocs de même couleur. À la fin de chaque étage, tu marqueras des points pour chaque icône gemme dans les zones où tu as placé des Gemmes et pour tes Gemmes mythiques inutilisées.

### ÉTAGE 1

Le premier étage doit être composé de 5 x 4 blocs (ou 4 x 5 blocs). Il te faut exactement 10 Dominos pour remplir cet étage.



En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur effectue son tour en suivant les 4 étapes ci-dessous, dans l'ordre :

1. Choisir un emplacement
2. Renouveler la zone Gemme (si nécessaire)
3. Révéler un Domino
4. Placer le Domino

### 1. CHOISIR UN EMBLACEMENT

Choisis un emplacement avec un Domino **face visible**. Prends 1 Gemme ainsi que le Domino de cet emplacement. Place la Gemme devant toi, dans ton inventaire.



**REMARQUE :** si une pile est vide, prends la moitié inférieure d'une autre pile pour la reconstituer avec de nouveaux Dominos.

## 2. RENOUELER LA ZONE GEMME (SI NÉCESSAIRE)

Dès qu'une zone Gemme est vide, tu dois la renouveler. Prends 3 Gemmes au hasard du sac et place-les dans la zone Gemme vide.



REMARQUE : si le sac est vide, prends toutes les Gemmes défaussées (voir *Fin d'un étage*, page 7) et remets-les dans le sac. Puis, continue à renouveler la zone Gemme jusqu'à ce qu'elle contienne 3 Gemmes.

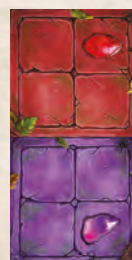
## 3. RÉVÉLER UN DOMINO

Retourne 1 des 3 Dominos **face cachée** de la zone Exploration pour qu'il soit face visible.



VERSO

RECTO



IMPORTANT : le verso d'un Domino indique :

- > La couleur de chaque bloc du Domino.
- > Le nombre d'icônes gemme sur chaque bloc sans préciser leur emplacement exact.

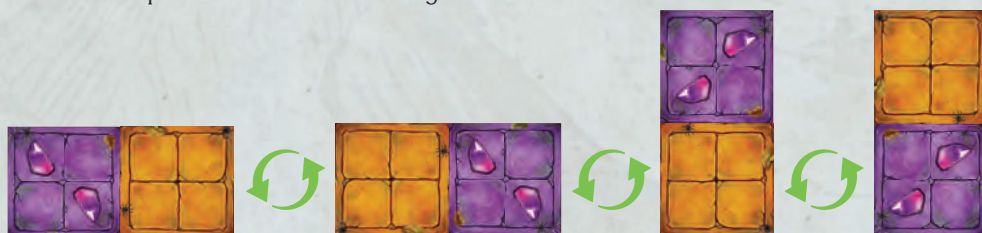
## 4. PLACER LE DOMINO

Ajoute le Domino choisi à ta pyramide en respectant les règles de placement des Dominos ci-dessous.

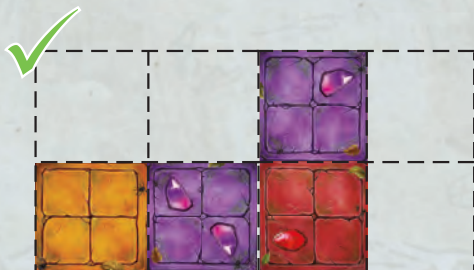


### RÈGLES DE PLACEMENT DES DOMINOS

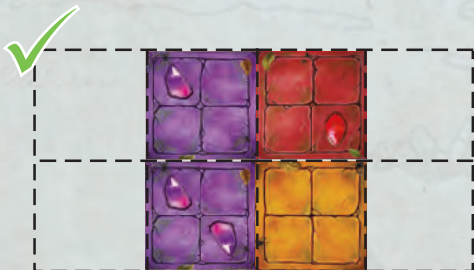
Si c'est ton premier Domino, place-le devant toi, face visible, pour commencer ta pyramide. Les Dominos peuvent être orientés à ta guise.



Pour le 1<sup>er</sup> étage, tous les Dominos **doivent être connectés** à un autre Domino. Les blocs de différentes couleurs peuvent se toucher.



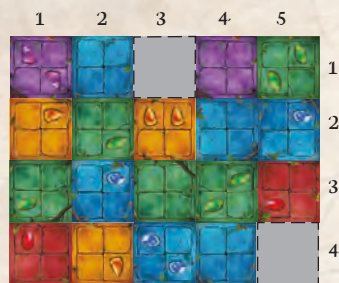
Les côtés des blocs connectés **doivent** être parfaitement alignés. Ils **ne peuvent pas** être alignés qu'à moitié.



À partir du 2<sup>e</sup> étage, les Dominos sont connectés à ceux qui se trouvent directement en dessous. Donc, les Dominos peuvent être placés à l'écart les uns des autres.

Une fois placé, un Domino **ne peut plus** être déplacé. Fais attention à laisser assez de place pour pouvoir poser les Dominos à venir sur l'étage en cours.

À la fin d'un étage, si tu n'as plus de place pour ajouter un Domino, tu perds ton tour (tu ne prends ni Domino ni Gemme durant ce tour). Ton étage est considéré comme complet même s'il comporte des espaces vides. Lors du prochain étage, tu devras placer des Dominos de façon à chevaucher ces espaces vides.



Lorsqu'un joueur a effectué les 4 étapes dans l'ordre, son tour prend fin. C'est alors au tour du prochain joueur dans le sens horaire. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé l'étage en cours.

## POINTAGE À LA FIN DE CHAQUE ÉTAGE

Cette phase se déclenche lorsque tous les joueurs ont complété l'étage en cours de leur pyramide. Les joueurs peuvent alors placer simultanément les Gemmes de leur inventaire sur leur pyramide afin d'activer des **zones** et de marquer des points. Une **zone** est un groupe de blocs connectés de même couleur.

### RÈGLES DE PLACEMENT DES GEMMES

#### Activer une zone

Pour activer une zone de ta pyramide et marquer des points, tu dois placer **1 Gemme de couleur** sur une zone de la même couleur.

**IMPORTANT :**  = 

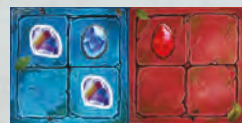
**2 Gemmes mythiques peuvent remplacer 1 Gemme de couleur.**

- >Tu peux activer **autant de zones que tu veux** de mêmes couleurs et/ou de différentes couleurs.
- >Tu peux activer des zones sur **n'importe quels étages** de ta pyramide.
- >Tu peux conserver tes Gemmes pour activer des zones sur des étages futurs, même s'il y a des zones que tu peux encore activer.

#### 1 GEMME DE COULEUR



OU







#### 2 GEMMES MYTHIQUES

#### Doubler les points

Lorsque tu actives une zone, tu peux doubler ses points en plaçant **3 Gemmes de couleur** au lieu d'une seule.

Tu peux utiliser 3 Gemmes de couleur ou un équivalent, comme indiqué ci-dessous :

• 3 Gemmes de couleur	
• 2 Gemmes de couleur et 2 Gemmes mythiques	
• 1 Gemme de couleur et 4 Gemmes mythiques	
• 6 Gemmes mythiques	

Tu peux doubler les points **d'autant de zones que tu veux**.






## POINTAGE DU 1<sup>er</sup> ÉTAGE

Tu obtiens des points pour les icônes gemme dans les zones activées ainsi que pour les Gemmes mythiques inutilisées qu'il reste dans ton inventaire.


- Marque **1 point** par icône gemme dans une zone activée.
- Marque **2 points** par icône gemme dans une zone activée si tu as placé l'équivalent de 3 Gemmes de couleur.
- Marque **1 point** par Gemme mythique restante dans ton inventaire après avoir placé tes Gemmes sur ta pyramide.
- Aucun point n'est marqué pour des icônes gemme dans des zones qui n'ont pas été activées.

Calcule le total des points obtenus pour tes zones activées **ET** pour les Gemmes mythiques restantes dans ton inventaire. Ensuite, note-les sur la feuille de pointage.

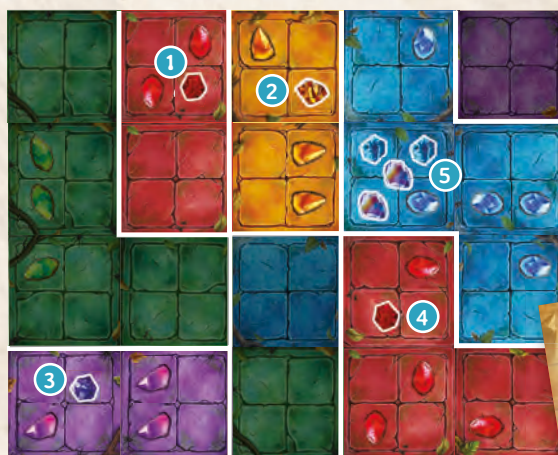
*icônes gemme dans les zones activées :*

- ①  : 2 icônes gemme = 2 points
- ②  : 3 icônes gemme = 3 points
- ③  : 3 icônes gemme = 3 points
- ④  : 4 icônes gemme = 4 points
- ⑤  : 5 icônes gemme x2 = 10 points

*Gemmes mythiques dans l'inventaire :*

- ⑥  : 1 Gemme mythique = 1 point

Total : 23 points



INVENTAIRE

	Carl	Marc	Min	Jp
1	23	24	21	18
2				
3				
4				
Σ				

## FIN D'UN ÉTAGE

Retire toutes les Gemmes placées sur ta pyramide et mets-les de côté près du sac.

Conserve toutes les Gemmes que tu n'as pas utilisées dans ton inventaire, dans la **limite de 5**.

Avant de commencer le prochain étage, si tu as plus de 5 Gemmes, défausse les Gemmes de ton choix près du sac afin de réduire ton inventaire à 5.

Une fois que tous les joueurs ont comptabilisé leurs points pour l'étage en cours et ont défaussé toute Gemme dépassant la limite de leur inventaire, le joueur qui a marqué le moins de points pour cet étage commence l'étage suivant.

S'il y a égalité, le joueur à égalité qui est le prochain à jouer dans l'ordre déjà établi commence l'étage suivant. Le jeu continue dans le sens horaire.



## ÉTAGES 2 À 4

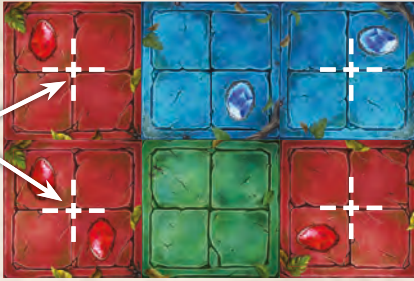
Les prochains étages sont construits sur ceux qui précèdent, comme le montrent les exemples suivants.

### DOMINOS DES ÉTAGES SUIVANTS

Lorsque tu débutes un nouvel étage, il faut respecter une règle importante :

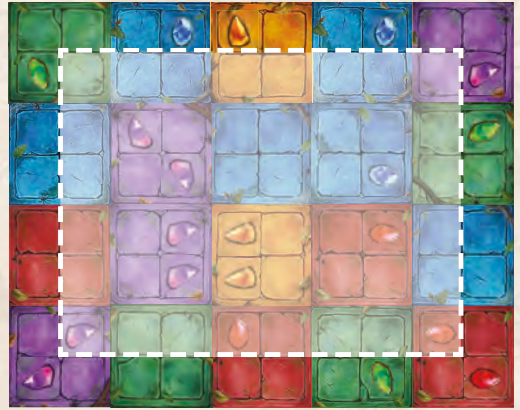
Les coins de chaque Domino doivent se trouver au centre des blocs se trouvant en dessous.

Le centre de chaque bloc se trouve à l'intersection des deux lignes perpendiculaires.



Une zone peut s'étendre sur plusieurs étages lorsqu'elle est connectée à des blocs de la même couleur sur les étages précédents.

### ÉTAGE 2 (4 x 3 / 6 Dominos)



### ÉTAGE 3 (3 x 2 / 3 Dominos)



### ÉTAGE 4 (2 x 1 / 1 Domino)










## POINTAGE DES ÉTAGES 2 À 4

Le calcul du pointage reste identique à celui du premier étage. Mais, comme les zones peuvent s'étendre sur plusieurs étages, les icônes gemme des étages précédents peuvent marquer des points en formant des groupes avec ceux de l'étage actuel et éventuellement ceux des prochains étages.


**RAPPEL** : tu peux activer des zones de l'**étage actuel** et des **étages précédents** de ta pyramide.

### POINTAGE DU 2<sup>e</sup> ÉTAGE

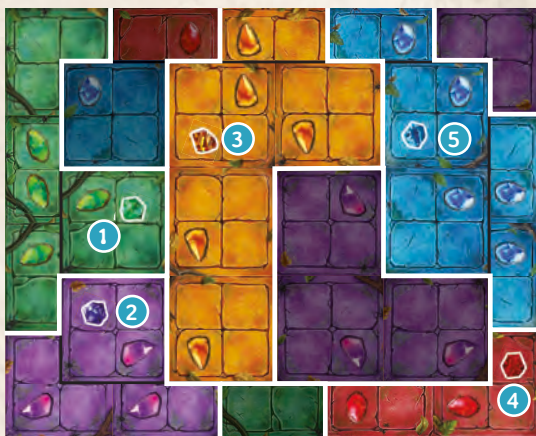
*Icônes gemme dans les zones activées :*

- 1  : 4 icônes gemme = 4 points
- 2  : 3 icônes gemme = 3 points
- 3  : 5 icônes gemme = 5 points
- 4  : 2 icônes gemme = 2 points
- 5  : 5 icônes gemme = 5 points

*Gemmes mythiques dans l'inventaire :*

- 6  : 1 Gemme mythique = 1 point

Total : 20 points







Carl possède le pointage le moins élevé pour cet étage. Il devient donc premier joueur pour l'étage suivant.


	Carl	Marc	Min	Jo
1	23	24	21	18
2	20	25	23	22
3				
4				
Σ				

### POINTAGE DU 3<sup>e</sup> ÉTAGE

*Icônes gemme dans les zones activées :*

- 1  : 4 icônes gemme = 4 points
- 2  : 8 icônes gemme = 8 points
- 3  : 2 icônes gemme = 2 points
- 4  : 6 icônes gemme = 6 points

*Gemmes mythiques dans l'inventaire :*

- 5  : 1 Gemme mythique = 1 point

Total : 21 points






Carl et Marc ont tous deux le pointage le moins élevé. Carl est le 1<sup>er</sup> dans l'ordre du tour actuel et Marc est 2<sup>e</sup>. C'est donc Carl qui remporte l'égalité et devient premier joueur pour l'étage suivant.

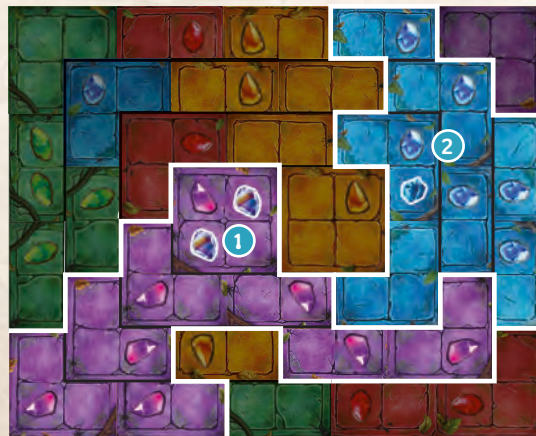
	Carl	Marc	Min	Jo
1	23	24	21	18
2	20	25	23	22
3	21	21	22	26
4				
Σ				

### POINTAGE DU 4<sup>e</sup> ÉTAGE

*Icônes gemme dans les zones activées :*

- 1  =  : 8 icônes gemme = 8 points
- 2  : 6 icônes gemme = 6 points

Total : 14 points



	Carl	Marc	Min	Jo
1	23	24	21	18
2	20	25	23	22
3	21	21	22	26
4	14	17	24	16
Σ				

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine une fois que tous les joueurs ont calculé leurs points pour le 4<sup>e</sup> étage. Les joueurs additionnent leurs points de chaque étage pour obtenir leur résultat final. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie et le titre du plus grand explorateur ! En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de Gemmes restantes dans son inventaire l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité qui a marqué le plus de points au cours d'un même étage l'emporte. Si l'égalité persiste encore, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

## INFORMATIONS SUR LES GEMMES

### TOPAZE

On dit que la topaze a la capacité d'attirer l'or, sûrement en raison de sa couleur jaune. Lorsqu'elle est portée en amulette au bras gauche, elle protégerait son porteur de la magie noire. Prise en potion, elle guérirait de nombreuses affections et permettrait à son utilisateur d'attirer l'amour. Lorsqu'elle est conservée dans une maison, la topaze empêcherait les accidents et les incendies.



### AMÉTHYSTE

La couleur violette de l'améthyste représente la pureté de l'esprit. Ainsi, les améthystes aideraient l'esprit à circuler librement dans les dimensions mentale et métaphysique. On considère souvent les améthystes comme des pierres de paix; leur présence apaisante produirait des rêves doux en rapprochant les rêveurs du Divin.



### SAPHIR

Pendant des siècles, le saphir a été communément associé à la royauté. On disait qu'il protégeait contre la jalousie, l'infidélité et la tromperie. Cette pierre augmenterait la force et la santé globales de son porteur, repoussant les maladies et annulant les poisons. Elle donnerait même le pouvoir de prédire l'avenir.



### PÉRIDOT

Cette jolie gemme d'un vert éclatant inspirerait l'éloquence et la créativité. Elle apporterait également joie et bonne humeur, attirerait l'amour et calmerait la colère en donnant un renouveau à toutes choses. Le péridot a longtemps été considéré comme une aide puissante pour réparer et maintenir l'amitié ainsi que pour libérer l'esprit des tentations.



### RUBIS

À travers les siècles, de nombreuses cultures ont associé symboliquement les rubis à la richesse et au pouvoir. Leurs propriétaires seraient également chanceux, puisque cette gemme éloignerait la maladie ainsi que l'infortune, et protégerait leur maison des tempêtes. On dit même que si elle est utilisée correctement, cette pierre pourrait rendre une personne invulnérable.



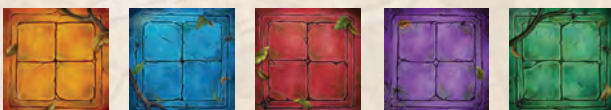
### MYTHIQUE

On ne sait que peu de choses concernant cette gemme mystérieuse. Les quelques personnes l'ayant observée ont toutes évoqué son apparence en constante évolution. Certains pensent qu'elle possède les propriétés de toutes les pierres du monde, mais personne n'a su expliquer pourquoi ni comment.



## RÉPARTITION DES BLOCS ET DES GEMMES

### 36 DE CHAQUE TYPE



### 36 DE CHAQUE TYPE



# MODE SOLO

## RÈGLES « DEVIENS UNE LÉGENDE »

Le mode solo de *Pyramido : Trésors oubliés* se joue contre une exploratrice légendaire qui a trouvé un passage secret dans la pyramide et possède ainsi ses propres règles et sa façon de marquer des points. La « Légende » ne place pas de Dominos afin de former sa pyramide; son unique objectif est de récupérer des Gemmes. Ton but est de marquer plus de points qu'elle et de devenir une nouvelle légende.

## MISE EN PLACE

Prends 1 Domino au hasard et mets-le de côté face visible pour commencer la pile de La Légende. Ce Domino détermine les couleurs visées par La Légende lorsqu'elle récupère des Gemmes. Le reste de la mise en place suit les règles habituelles. En tant que légende en devenir, tu joueras et marqueras des points de la même manière que lors d'une partie multijoueur.

## TOUR DE LA LÉGENDE

La Légende a 2 préférences, indiquées par les **icônes gemme** présentes sur le Domino du haut de sa pile. Lorsqu'elle cherche des Gemmes, elle explore uniquement les 3 emplacements avec Dominos face visible. La Légende tentera de récupérer 2 Gemmes durant son tour, qu'il s'agisse de 2 Gemmes de couleur, de 2 Gemmes mythiques ou d'un mélange des deux.

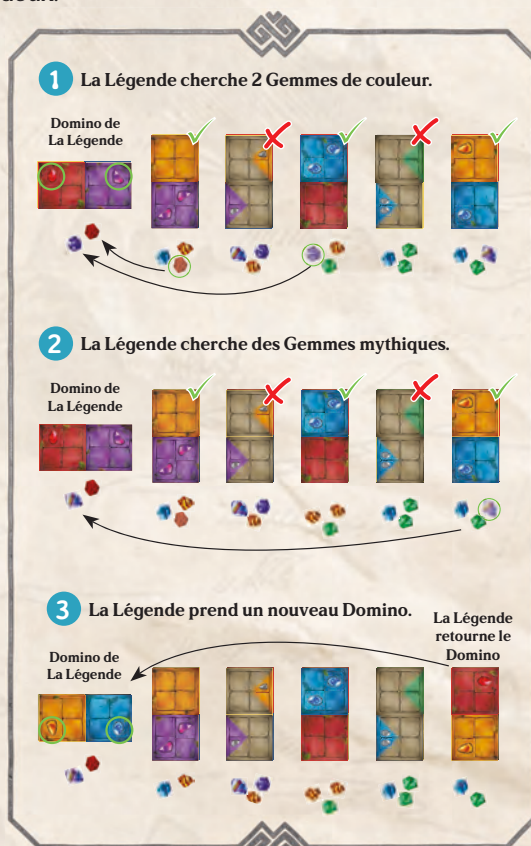
1 Idéalement, La Légende souhaite récupérer **2 Gemmes de couleur** correspondant à celles indiquées sur son Domino. La Légende commence toujours son exploration par **la pile face visible la plus à gauche**. Lorsqu'elle trouve une Gemme de couleur correspondant à une icône gemme de son Domino, elle la place dans son inventaire. Elle peut récupérer 2 Gemmes d'un même emplacement si elles correspondent à ses 2 couleurs (il peut s'agir de 2 Gemmes identiques).

**REMARQUE :** La Légende explore toujours chaque emplacement un à la fois pour ses 2 préférences, dans l'ordre de gauche à droite.

2 Après avoir cherché ses 2 Gemmes de couleur, si La Légende n'a pas réussi à trouver une des Gemmes de couleur qu'elle visait, ou les deux, elle reprend son exploration en cherchant des **Gemmes mythiques** en débutant par **la pile face visible la plus à gauche**. Si elle trouve une Gemme mythique, elle la place dans son inventaire. Si, durant son tour, La légende n'a trouvée aucune Gemme de couleur, elle peut récupérer jusqu'à 2 Gemmes mythiques.

**REMARQUE :** il se peut que La Légende ne trouve qu'une seule Gemme ou même aucune durant son tour.

3 La Légende prend le Domino de l'emplacement de **la dernière Gemme** qu'elle a récupérée et la place face visible sur sa pile. Ce Domino indiquera ses nouvelles préférences pour son prochain tour. Puis, elle retourne le Domino suivant de cet emplacement.



**IMPORTANT :** les icônes gemme représentent les couleurs de Gemme visées par La Légende, PAS les couleurs du Domino.

Si La Légende n'a pas réussi à trouver de Gemmes, elle prend le Domino face visible **le plus à gauche**, le met sur le dessus de sa pile et retourne le Domino suivant de cet emplacement. Puis, elle prend 1 Gemme au hasard du sac et l'ajoute à son inventaire.

Le tour de La Légende prend alors fin. Puis, c'est à toi de jouer. Poursuis ainsi en effectuant vos tours l'un après l'autre jusqu'à la fin de l'étage.

## POINTAGE À LA FIN DE CHAQUE ÉTAGE

Tu marques des points selon les règles habituelles.  
La Légende marque des points en fonction des règles ci-dessous.

**Gemmes de couleur** : les points pour les Gemmes de couleur augmentent à chaque étage.

ÉTAGE 1 : 1 point par Gemme

ÉTAGE 3 : 3 points par Gemme

ÉTAGE 2 : 2 points par Gemme

ÉTAGE 4 : 4 points par Gemme

**Gemmes mythiques** : 2 points par Gemme

## FIN D'UN ÉTAGE

Place toutes les Gemmes de couleur de La Légende à côté du sac. La Légende conserve toutes les Gemmes mythiques qu'elle a récupérées jusqu'à la fin de la partie. Elle n'a pas de limite d'inventaire.

## FIN DE LA PARTIE

Si La Légende a marqué le plus de points ou si vous êtes à égalité, elle l'emporte. Si tu as marqué plus de points que La Légende, tu gagnes et tu es qualifié pour le mode « **Deviens La Légende** » ci-dessous.



Exemple du pointage de La Légende :



**POINTAGE DU 3<sup>e</sup> ÉTAGE  
INVENTAIRE DE LA LÉGENDE**

*Gemmes de couleur*

5 Gemmes :  $5 \times 3 = 15$  points

*Gemmes mythiques*

6 Gemmes :  $6 \times 2 = 12$  points

Total : 27 points

## RÈGLES « DEVIENS LA LÉGENDE »

Suis les mêmes règles que pour le mode « Deviens une légende » en ajoutant la règle suivante : au début d'un étage, si La Légende a **au moins 7 Gemmes mythiques** dans son inventaire, elle prend 1 Gemme au hasard du sac et l'ajoute à son inventaire.

## FIN DE LA PARTIE

Si tu gagnes ce mode, tu prends ta retraite et deviens la nouvelle Légende jusqu'à ce qu'un nouvel explorateur suive tes traces et tente de devenir La Légende.

## CRÉDITS

Auteurs : Ikhwan Kwon et Carl Brière  
Développeur : Carl Brière  
Illustrateur : The Creation Studio  
Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé  
Graphistes : Marie-Elaine Bérubé et Marc Rousselle  
Traducteurs et relecteurs : Ambre Poilvé et Quentin Hanot pour The Geeky Pen  
Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.



© 2025 Jeux Synapses Games Inc.  
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de :  
Jeux Synapses Games Inc.  
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,  
QC J0P 1M0, Canada  
[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)

[f](#) [@jeuxsynapsesgames](#)



Adresses sur [quefairemesdechets.fr](http://quefairemesdechets.fr)