

**Nombre de joueurs : 2.****Durée d'une partie : 5 minutes.**

Créé par Bruno Faidutti. Un casse-tête très simple et très court pour deux joueurs. Le jeu nécessite 12 pyramides de 4 couleurs différentes. Tour à tour, les joueurs empilent les pyramides en suivant deux règles simples. Le joueur qui n'a plus de coup possible perd.

### **Matériel**

12 Pyramides. 3 pyramides de chacune des 4 couleurs.

### **Préparation**

Les 12 pyramides sont posées au hasard, isolées l'une de l'autre, entre les deux joueurs.

Il y aura alors 12 piles d'une pyramide de haut, dans quatre couleurs différentes.

### **But du jeu**

Bloquer l'adversaire avant qu'il n'en fasse autant.

### **Déroulement d'une partie**

Le plus jeune choisit qui joue en premier.

À son tour, un joueur prend une pile et la pose sur une autre pile avec laquelle elle partage au moins l'une de ces deux caractéristiques :

- la hauteur (même nombre de pyramides) ;
- la couleur de la pyramide au sommet.

Par exemple, une pile de 2 pyramides peut être posée sur n'importe quelle autre pile, du moment que cette dernière est constituée de 2 pyramides, ou que la couleur de la pyramide supérieure des deux piles soit la même.

Seule la couleur de la pyramide située au sommet de chaque pile compte.

Les piles existantes ne peuvent pas être divisées ; toutes les pyramides d'une pile doivent donc être déplacées ensemble.

Une fois qu'un joueur a terminé son coup, c'est le tour de son adversaire.

### **Fin de la partie**

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs ne peut plus déplacer aucune pile. Ce joueur a alors perdu et c'est l'autre joueur qui remporte la partie.

### **Variantes**

- Pour donner plus d'intérêt au jeu, il est recommandé de le jouer en deux manches gagnantes. Le perdant d'une manche choisit le premier joueur de la manche suivante.
- Avec plus de joueurs : la partie se déroule normalement, mais avec plus de monde. Le jeu progresse dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse. Si un joueur ne trouve pas de déplacement possible, il passe et est éliminé. Les autres joueurs continuent à essayer de jouer. Le dernier joueur qui n'est pas éliminé gagne la partie.