

**Nombre de joueurs** : 2 à 10.**Durée d'une partie** : 10 à 20 minutes.

Votre premier réflexe, lorsque vous voyez des pyramides Icehouse, est de vouloir construire quelque chose avec. Dans ce rapide jeu d'apéritif, vous mesurerez votre habileté à celle des autres en construisant des empilements sur trois pièces de base, sans pouvoir réaliser de simples piles. Le joueur dont le dernier empilement tient encore debout est le vainqueur.

### **Matériel**

Au moins une pile Icehouse par personne. La couleur n'a aucune importance. Tout le monde doit jouer sur la même surface. Moins la surface est glissante, plus le jeu est amusant.

### **Déroulement de la partie**

Choisissez le premier joueur.

À votre tour, « invoquez » un ou deux types de pyramide. Par exemple, vous pouvez invoquer une grande pyramide, ou deux moyennes, ou une petite et une grande.

Tous les joueurs doivent prendre un exemplaire de chaque pyramide correspondant aux types invoqués et les ajouter à l'empilement qui se trouve devant eux. Lorsque chacun des joueurs encore en jeu a ajouté ces pyramides et n'en a plus aucune en main, le tour du joueur suivant commence.

Le temps mis par un joueur à poser ses pyramides n'a aucune importance ; attendre ne donne aucun avantage.

Les joueurs peuvent réorganiser leur empilement comme ils le souhaitent, du moment qu'ils suivent les règles énoncées ci-après.

### **Élimination**

Si, à tout moment, quatre de vos pyramides touchent la table, vous êtes éliminé.

Si, à tout moment, trois de vos pyramides ne touchent ni la table ni d'autres pièces dans l'empilement, vous êtes éliminé.

Si, à tout moment, deux de vos pyramides sont emboîtées de sorte que la pointe de l'une d'elles touche l'intérieur de la pointe de l'autre, vous êtes éliminé.

### **Décompte des points**

Le premier joueur éliminé reçoit un point, le deuxième, deux, etc. Si deux joueurs ou plus sont éliminés au même tour, celui dont le tour est passé le plus récemment reçoit le plus petit nombre de points.

Vous pouvez choisir de jouer une suite de parties sans totaliser les points ou, au contraire, faire la somme des scores et jouer jusqu'à un total prédéterminé. Bien souvent, le jeu se résume à former des empilements réguliers. Cela aussi est permis. Si vous en faites un beau, au cours d'une partie ou non, envoyez-moi une photo.

### **Variante « jeu à boire »**

Nommée « On the rocks ». À chaque tour, le joueur qui finit de placer ses pyramides en dernier doit boire. Lorsqu'un joueur est éliminé, il doit boire. Après, il doit boire à chaque fois que son tour aurait dû avoir lieu, jusqu'à la fin de la partie.

Merci à Eric Zuckerman pour la source d'inspiration qu'a été son jeu Precaryice, à Tucker Taylor pour le nom, à Peter Hammond pour ses mains et son adresse, à Kory Heath pour le mécanisme de décompte des points et à Kristin Matherly qui a fait la moitié du travail de conception. Plus on est de fous...