

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Durée d'une partie : 45 minutes à 1 h 15.

Matériel

- Un échiquier.
- Une pile Icehouse par joueur. Deux piles ne peuvent pas être de la même couleur.

But du jeu

Poussez les pyramides rapportant le plus de points hors du plateau et ajoutez-les à votre coffre au trésor.

Préparation

Placez l'échiquier à portée de tous les joueurs.

Donnez une pile complète de pyramides à chaque joueur. Celle-ci constituera votre réserve.

Choisissez le premier joueur.

Déroulement de la partie

À votre tour, posez une pyramide de votre réserve sur une case libre du plateau. Si des pyramides se trouvent dans les cases voisines (diagonales comprises), éloignez-les d'une case par rapport à la pyramide que vous venez de placer. Vous venez de créer une onde de choc sur le plateau et les pyramides voisines en ont subi les effets.

Si une pyramide termine sa course dans une case déjà occupée, elle y remplace la pyramide qui s'y trouvait. Cette dernière est poussée dans la case voisine, dans le sens de progression de la première. Ainsi, toute une ligne de pyramides peut devoir se déplacer.

Si une pyramide doit sortir du plateau, et si elle n'est pas de votre couleur, mettez-la dans votre coffre au trésor. Si elle est de votre couleur, remettez-la dans votre réserve.

Une fois que toutes les pièces ont été remises en place, votre tour est terminé. Le joueur assis à votre gauche peut commencer son tour.

Le jeu se termine lorsque toutes les réserves sont vides ou lorsque tous les joueurs conviennent de s'arrêter.

Fin de la partie

La valeur de chaque pyramide correspond au nombre d'encoches qu'elle porte (1, 2 ou 3). Faites la somme des points que contiennent votre coffre au trésor et votre réserve. Si votre score est le plus élevé, vous êtes le vainqueur.

Variante

La loi du plus fort

Les pyramides à trois points poussent les autres pyramides de trois cases. Les pyramides à deux points poussent les autres pyramides de deux cases. Les pyramides à un point poussent les autres pyramides d'une case.