

2 à 6 joueurs,  
A partir de 8 ans +  
Durée : 15 mn

# FLAMING PYRAMIDS

Sur [BoardGameArena.com](http://BoardGameArena.com)



- Aperçu..... 2
- But du jeu..... 2
- Ne plus avoir de tuiles en main à la fin de votre tour (sans en récupérer suite à un chaos) ..... 2
- Matériel du jeu..... 2
- Préparation du jeu ..... 2
- Tour de jeu ..... 2
- Règles de construction..... 2
  - Règles de construction 1 - où placer vos tuiles ?..... 2
  - Règles de construction 2 - quelle tuile poser (effondrement) ?..... 3
- Chaos (Effondrement, incendies et explosions) et réaction en chaîne..... 4
  - L'effondrement..... 4
  - Feux et explosion..... 4
    - Feu de paille (Tuiles charbon et paille) : ..... 4
    - Feux de bois (tuiles chalumeau, paille ou (et) bois) : ..... 5
    - Exemple d'un feu de bois : ..... 5
  - Explosions ..... 6
  - Réaction en chaîne et résolution des chaos ..... 6
- La meule..... 6
- Option : La malédiction..... 7
- Vérification des conséquences ..... 7
- Option : Dé de feu ..... 7
- Conseils stratégiques ..... 7
- Le jeu familial ou un jeu stratégiquement plus difficile? Vous décidez !..... 7
- Variante 1: Jeu en famille..... 8
- Variante 2: jeu de stratégie..... 8
- Exemple de résolution de chaos détaillée (Mieux qu'un long discours)..... 8
- Lexique..... 9
- Crédits..... 10

## Aperçu

Les gens de votre quartier se sont rassemblés pour construire une pyramide de paille, de bois et de pierre. Vous les rejoignez joyeusement, mais vous constatez rapidement des effondrements, des incendies et même des explosions. Ce n'est donc pas un projet communautaire, coopératif et convivial ...

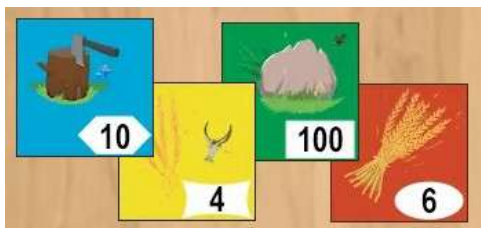
## But du jeu

Ne plus avoir de tuiles en main à la fin de votre tour (sans en récupérer suite à un [chaos](#))

## Matériel du jeu

Il y a 45 tuiles :

Chaque tuile a une couleur et un poids (numéro sur la tuile). La combinaison des 2 est unique pour chaque tuile.



### 40 tuiles régulières :

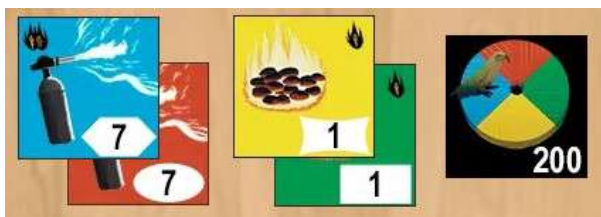
Un jeu de 10 tuiles identiques pour chacune des 4 couleurs ([jaune](#), [rouge](#), [vert](#) et [bleu](#)) avec des poids différents.

Pour chaque couleur, 3 types de matériaux [paille](#), [bois](#) et [pierre](#).

[Paille](#) (3) : (poids 2, 4, 6) x 4 couleurs = 12 tuiles

[Bois](#) (4) : (poids 10, 20, 30, 40) x 4 couleurs = 16 tuiles

[Pierre](#) (3) : (poids 60, 100, 120) x 4 couleurs = 12 tuiles



### 5 tuiles spéciales :

2x2 [tuiles incendiaires](#)

2 feux de charbon (1 jaune / 1 vert)

2 chalumeaux (1 rouge / 1 bleu)

+1

1 meule 200 (joker de couleur) en pierre

## Préparation du jeu

- Toutes les tuiles sont réparties entre les joueurs.
- S'il en reste, celles-ci sont placées côte à côte et commencent la base de la pyramide.
- Si l'une de ces tuiles est un feu de charbon ou un chalumeau, elle est retirée du jeu.
- Chaque joueur possède ainsi sa pioche personnelle.
- Et possède 5 cartes en main.

## Tour de jeu

- Le [joueur actif](#) doit jouer 1 tuile de son choix de sa main.
- Si cette tuile ne respecte pas les [règles de construction](#) ci-dessous, il en subit les conséquences et résout les [chaos](#).
- A la fin de son tour, la main du joueur actif est complétée à 5 tuiles depuis sa pioche (à moins qu'elle ne soit vide).
- Enfin le joueur à sa gauche devient le joueur actif.

On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de tuile en main à la fin de son tour. Il gagne ainsi la partie.

## Règles de construction

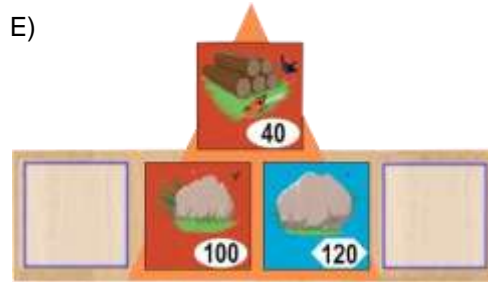
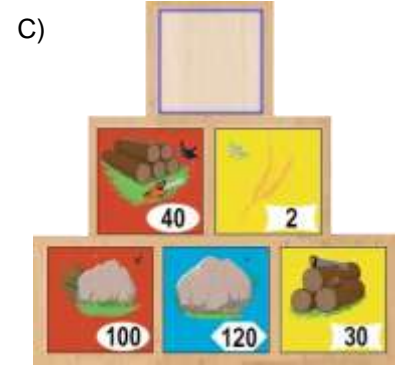
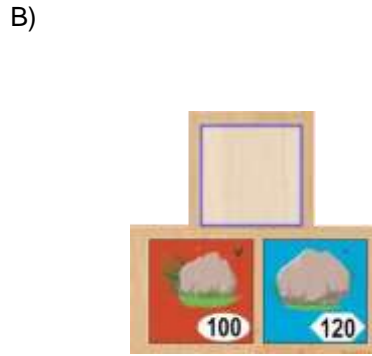
### Règles de construction 1 - où placer vos tuiles ?

Placez votre tuile pour former une pyramide. Tous les joueurs construisent une même pyramide et sont en compétition pour être le premier à épuiser son propre stock.

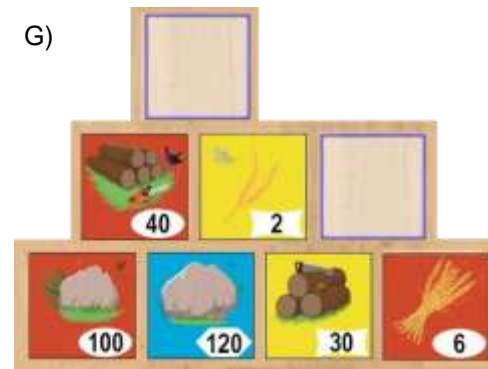
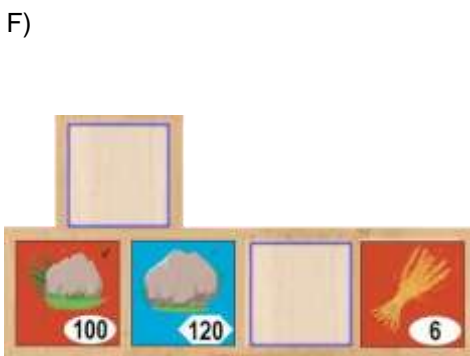
*Le jeu vous indique où il vous est possible de placer votre tuile à l'aide d'un encadrement.*

A votre tour, posez une tuile de votre choix depuis votre main sur la pyramide en respectant les règles suivantes :

- Si une seule tuile est en jeu, posez votre tuile à droite ou à gauche de celle-ci. (A)
- Dès que 2 tuiles sont côte à côte sans tuile à leur sommet, posez une tuile à cet endroit de façon à monter la pyramide. (B, C et D)
- Si la pyramide est terminée, posez votre tuile à gauche ou à droite de la base de cette pyramide pour l'étendre (E).
- Si à la suite d'un effondrement plusieurs emplacements sont disponibles, posez une tuile où vous le désirez dans ces trous pour reconstituer la pyramide (F et G)



A la suite d'un chaos, plusieurs espaces peuvent se libérer et deviennent disponibles pour de nouvelles constructions. Exemples (F) et (G) : Choisissez entre les zones encadrées.



### Règles de construction 2 - quelle tuile poser (effondrement) ?

Les nombres sur les tuiles indiquent leur poids.

Dès que vous posez une tuile au sommet de 2 autres voici les règles à respecter pour éviter un effondrement :

- Votre tuile doit être de la même couleur qu'une des 2 tuiles directement dessous

OU

- Votre tuile doit être du même poids qu'une des 2 tuiles directement dessous

- ET votre tuile ne doit pas être en surpoids (son poids doit être égal ou inférieur à la somme des poids des 2 tuiles directement dessous).

Si votre tuile ne remplit pas ces conditions, il y a effondrement !

Attention : Eviter un effondrement n'est jamais une obligation.

H) Les couleurs jaunes correspondent et il n'y a pas de surpoids.  
Donc pas d'effondrement.



I) Les poids correspondent (100) et il n'y a pas de surpoids ( $100 \leq 104$ )  
Donc pas d'effondrement.



Les tuiles placées au niveau de la base de la pyramide n'ont aucune contrainte (de poids ou couleur).

### J) Ex. de placement possible :

La tuile supérieure paille rouge 6 est de la même couleur que le bois rouge 40.  
Pas de surpoids, son poids est inférieur à la somme des 2 tuiles directement dessous :  $6 \leq (40+2)$



### K) Ex. d'effondrement :

La pierre verte 60 est en surpoids, elle est plus lourde que la somme des poids des 2 tuiles directement dessous :  $60 > (30+4)$



## Chaos (Effondrement, incendies et explosions) et réaction en chaîne

### L'effondrement

Parfois, il vous est possible (même inévitable) de placer des tuiles qui ne respectent pas les règles de construction, soit en couleur soit en poids ou dû à un surpoids, il y a donc effondrement !

#### Conséquences :

Lorsque vous provoquez un effondrement, les 2 tuiles directement dessous rejoignent la base de votre pioche.

La tuile posée reste en jeu et descend d'un étage. Choisissez la direction de son glissement (vers le bas à droite ou à gauche).

Si l'effondrement intervient au sommet d'une pyramide à plusieurs étages, une réaction en chaîne peut déclencher d'autres chaos. Vérifiez la pyramide sur les autres étages. Voir plus bas «[Réaction en chaîne et résolution des chaos](#)»

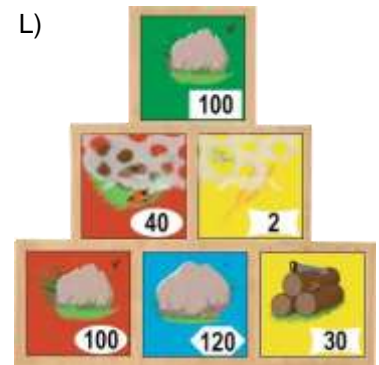
Dans l'exemple (L), vous posez une pierre verte 100, qui ne respecte ni la couleur ni le poids, de plus elle est beaucoup trop lourde.

Il y a donc un effondrement.

Les 2 tuiles directement dessous de la tuile placée illégalement sont retirées de la pyramide et placées sous votre pioche.

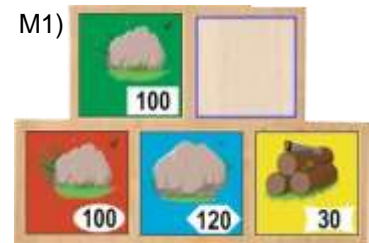
La tuile placée illégalement tombe d'un étage vers le bas et glisse légèrement vers la gauche (M1) ou vers la droite (M2).

Choisissez librement cette direction.



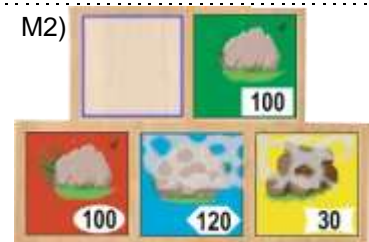
Vers la gauche, l'effondrement prend fin puisque le critère du poids est respecté ( $100 \text{ vert} = 100 \text{ rouge}$ ) et la pierre verte n'est pas trop lourde :  $100 \leq (100+120)$ .

Vérifiez pour chaque ligne (de haut en bas et de gauche à droite) que effondrements soient respectés, puis les autres chaos.



Vers la droite, la pierre verte 100 ne respecte pas les règles de construction (ni par sa couleur ni par son poids) et provoque un nouvel effondrement.

Dans les exemples M1 et M2, vous constatez que la direction dans laquelle vous glissez la tuile à une grande importance stratégique.



### Feux et explosion

Pour qu'un feu se déclenche ou qu'une explosion se produise, la pyramide doit être stable. (Que les effondrements soient résolus)

#### Feu de paille (Tuiles charbon et paille) :

Une fois stable, lorsque une tuile feu de charbon entre en contact avec une tuile paille (ou inversement), un feu de paille se déclenche.

Par réaction en chaîne, les tuiles paille allument les autres tuiles paille adjacentes.

Conséquences : Les tuiles paille brûlées rejoignent le dessous de votre pioche.

Le feu de charbon est retiré du jeu.





Dans cet exemple, le feu de charbon vert 1 démarre immédiatement un [feu sur la paille](#) jaune 4. La paille brûlée passe sous votre pioche. Le feu de charbon vert 1 est retiré du jeu.

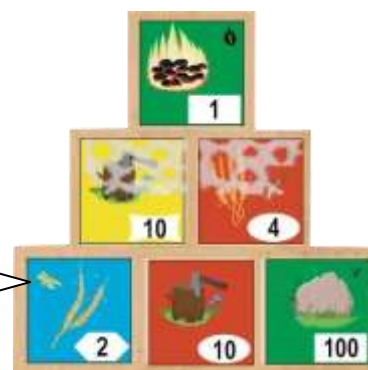
Dans cet exemple, le charbon vert 1 ne respecte pas les règles de construction ni par sa couleur ni par son poids de l'une ou l'autre des 2 tuiles directement dessous, il y a donc [effondrement](#) et non [incendie](#).

Les 2 tuiles de dessous passent sous votre pioche.

Vous choisissez ensuite de glisser le feu de charbon vers la droite, attiré par une correspondance de couleur avec la pierre verte 100.

Si vous choisissez de glisser le feu de charbon à gauche, il y a encore effondrement de la paille bleue 2 et du bois 10 rouge qui passent sous votre pioche, le feu de charbon descend encore vers la base.

Si la paille 2 avait été [verte](#), il y aurait eu équilibre et cette paille aurait brûlé, rejoignant ainsi le dessous de votre pioche et le feu aurait été retiré du jeu.



### Feux de bois (tuiles chalumeau, paille ou (et) bois) :

Les 2 tuiles chalumeau ont un poids de 7 et [peuvent allumer un feu de bois](#). Un [feu de bois](#) fonctionne comme un [feu de paille](#), mais en plus de la paille il enflamme le bois qui à son tour peut enflammer d'autres pailles ou bois.



Une fois stable, lorsqu'une tuile chalumeau entre en contact avec une tuile paille ou un bois (ou inversement) un feu de bois se déclenche.

Par réaction en chaîne, les tuiles paille ou bois allument les autres tuiles paille ou bois adjacentes.

Précision : Dans un feu de bois, une paille peut allumer un bois.

Conséquences : Les tuiles paille et bois brûlées rejoignent le dessous de votre pioche.

Le chalumeau est retiré du jeu.



### Exemple d'un feu de bois :

1. Vous placez le chalumeau bleu 7 au-dessus du bois rouge 40 et du bois bleu 20. Pose légal par les couleurs bleues et le chalumeau qui n'est pas en surpoids ... donc un feu de bois s'allume.

2. Le feu se propage à travers les 3 tuiles de bois contigües et le bois bleu 20 enflamme aussi la paille verte 6 qui la touche.

Le bois jaune 30 est protégé par le feu de charbon jaune 1 et la pierre rouge 120.

120.

Les feux de charbon et les chalumeaux ne propagent pas les [incendies](#) existants.

120.



3. Les 4 tuiles brûlées passent sous votre pioche.

Le chalumeau est retiré du jeu.

La pyramide est réduite à 4 tuiles.



## Explosions

Une fois stable, lorsque 2 [tuiles incendiaires](#) (chalumeau ou feu de charbon) entrent en contact une [explosion](#) se déclenche.

**Conséquences** : Toutes les tuiles en contact avec l'une des tuiles incendiaires explosent (pierre ou meules comprises) et rejoignent le dessous de votre pioche.

Les tuiles incendiaires qui ont déclenché l'explosion sont retirées du jeu.

Dans cet exemple, le feu de charbon jaune 1 et le chalumeau bleu 7 se touchent déclenchant une [explosion](#). Les 3 pièces en contact avec l'une de ces 2 tuiles explosent et sont retirées de la pyramide (y compris la meule) et placées sous la pioche du joueur actif. Le feu de charbon et le chalumeau sont retirés du jeu.



## Réaction en chaîne et résolution des chaos

Lors d'un [chaos](#), une réaction en chaîne peut se produire. Il vous faut résoudre tous les types de chaos dans cet ordre et pour chaque type, du haut vers le bas et de gauche à droite.

### 1. [Effondrement](#)

Les 2 tuiles directement dessous passent sous votre pioche, puis glissez la tuile supérieure vers l'étage inférieur vers la droite ou la gauche.

### 2. [Explosion](#)

Les tuiles qui explosent (tuiles adjacentes à l'une des 2 tuiles à l'origine de l'explosion) passent sous votre pioche, les 2 tuiles à l'origine de l'explosion sont retirées du jeu.

### 3. [Feu de bois](#)

Les tuiles brûlées, paille et bois, passent sous votre pioche, l'extincteur est retiré du jeu.

### 4. [Feu de paille](#)

Les tuiles paille brûlées passent sous votre pioche, le feu de charbon est retiré du jeu.

### 5. [Malédiction](#) (Option)

Les 3 tuiles à l'origine de la malédiction passe sous la pioche du joueur à droite de celui qui l'a provoqué.

Détails voir plus bas [Option : La malédiction](#).

**Attention** : Rappelez-vous que lors d'un incendie :

Le feu de paille (déclenché par un feu de charbon) se propage sur toutes les tuiles paille qui touchent une autre paille enflammée.

Le feu de bois (déclenché par un chalumeau) se propage sur toutes les tuiles paille et bois qui touchent une autre paille ou bois enflammée.

Après un [effondrement](#) ou un [incendie](#), il est possible qu'une tuile repose sur une seule autre tuile.

Ceci est autorisé tant que la tuile supérieure correspond en couleur ou en poids à la tuile inférieure et qu'elle ne soit pas plus lourde que la tuile inférieure.

Cela ne peut se produire qu'après un [effondrement](#) ou un [incendie](#), jamais suite à une construction par un joueur.

L'image de droite montre un exemple d'une telle situation.

L'espace pour la tuile suivante est entre la pierre bleue 120 et la rouge 60.



## La meule

La meule est une pierre particulièrement lourde (poids : 200), mais elle possède toutes les couleurs et peut donc être utilisée comme un joker de couleur. Comme toutes les pierres elle ne brûle pas.

En raison de son poids, elle provoque facilement des [effondrements](#) par [surpoids](#) si elle ne peut pas être placée en bas de la pyramide.



### Option : La malédiction



La malédiction est une règle facultative. Nous la recommandons aux stratégies qui souhaitent donner au jeu un peu plus d'attaques.

Une mini pyramide composée de 3 tuiles du même poids (comme sur l'exemple de gauche), déclenche une malédiction. Ces 3 tuiles sont retirées et placées sous la pioche du joueur à **droite** du joueur actif.

Ce joueur supporte aussi toutes les conséquences des chaos (effondrement, incendie ou explosion) qui en découlent.

**Rappel des conséquences** : Les tuiles retirées de la pyramide vont sous la pioche du joueur à **droite du joueur actif**.

La malédiction est vérifiée en dernier (comme la cinquième variante du chaos, après l'effondrement, l'explosion, le feu de bois et le feu de paille).

#### Vérification des conséquences

Dans le cas d'un possible chaos, les événements seront vérifiés dans cet ordre :

1. Vérifier les effondrements.
2. Vérifiez les explosions.
3. Vérifiez s'il y a un incendie.
4. Recherchez une malédiction.

Pour un même type de chaos, vérifiez la pyramide de haut en bas et de gauche à droite.

### Option : Dé de feu

Cette option est réservée aux joueurs de BoardGameArena.com

Si vous le souhaitez, vous pouvez activer l'option Dé de feu.

Les incendies ne sont jamais déclenchés par un effondrement. Ils ne peuvent être déclenchés qu'en plaçant des feux de charbon ou des chalumeaux de votre main à côté d'une tuile incendiaire, ou en plaçant une tuile incendiaire de votre main à côté d'un feu de charbon ou d'un chalumeau (comme décrit dans les règles sur le feu, ci-dessus).

Lorsque d'une telle situation, le feu ne démarre pas directement, mais découle du résultat d'un jet du dé de feu à 6 faces.

- La face avec un symbole Feu provoquera un feu de paille ou un feu de bois (selon la tuile incendiaire impliquée). Un petit symbole dans le coin gauche indique si la tuile Feu reste dans la pyramide ou est retirée du jeu.
- La face explosion provoque une explosion ! Le feu de charbon ou le chalumeau et la tuile incendiaire à l'origine du jet de dés explosent, et sont retirés du jeu. Toutes les cartes touchant les 2 cartes explosives sont mises sous la pioche du joueur actif.
- La face Fumée n'a aucune effet. Rien ne se passe et le jeu continue sans déclencher de chaos (pour l'instant).

Dans 3 cas sur 6  
Le feu de charbon ou le  
chalumeau restent



Dans 1 cas sur 6  
Le feu de charbon ou le  
chalumeau sont retirés du jeu



Dans 1 cas sur 6  
Explosion



Dans 1 cas sur 6  
Fumée



### Conseils stratégiques

Les effondrements et autres chaos ne doivent pas toujours être évités. Parfois, il est logique d'accepter la colère de manière ciblée, soit pour mettre vos adversaires dans une situation inconfortable - soit pour éviter un plus grand chaos plus tard. Les exemples possibles sont : - se débarrasser de la meule le plus tôt possible avec quelques effondrements - empêcher un adversaire de jouer sa prochaine tuile au niveau le plus bas - déclencher une malédiction.

Flaming Pyramids peut être un jeu très stratégique, avec moins de 5 joueurs.

A 5 ou 6 joueurs, le jeu est plus aléatoire et dépendant de la chance.

### Le jeu familial ou un jeu stratégiquement plus difficile? Vous décidez !

Vérifier les chaos de la pyramide (effondrement, incendie, explosion ou malédiction) peut être une tâche difficile - en particulier pour les jeunes joueurs. Nous proposons donc 2 variantes de jeu, selon qui joue à *Flaming Pyramids*.

### Variante 1: Jeu en famille

Cette variante est la mieux adaptée aux familles et aux nouveaux joueurs. Nombre de joueurs recommandé : 2-6 sans malédiction.

Après la pose d'une tuile, *tous les joueurs vérifient ensemble* si tout va bien ou si une forme de **chaos** est déclenchée. S'il s'avère plus tard que le chaos a été oublié, le jeu est brièvement interrompu à ce stade, le chaos est traité et le jeu continue. Toutes les tuiles retirées de la pyramide pendant l'interruption sont retirées du jeu.

### Variante 2: jeu de stratégie

Cette variante convient mieux aux joueurs expérimentés à la recherche de plus de stratégie. Nombre de joueurs recommandé : 2-4 avec la malédiction.

Après la pose d'une tuile, le joueur à *gauche du joueur actif vérifie* si tout va bien ou si une forme de **chaos** est déclenchée. Dès qu'il considère que la pyramide est OK, il devient le nouveau joueur actif. S'il s'avère plus tard qu'un chaos a été oublié, le joueur actuellement actif doit faire face au chaos et en supporter les conséquences. Toutes les tuiles retirées de la pyramide passent sous sa pioche.

### Exemple de résolution de chaos détaillée (Mieux qu'un long discours)

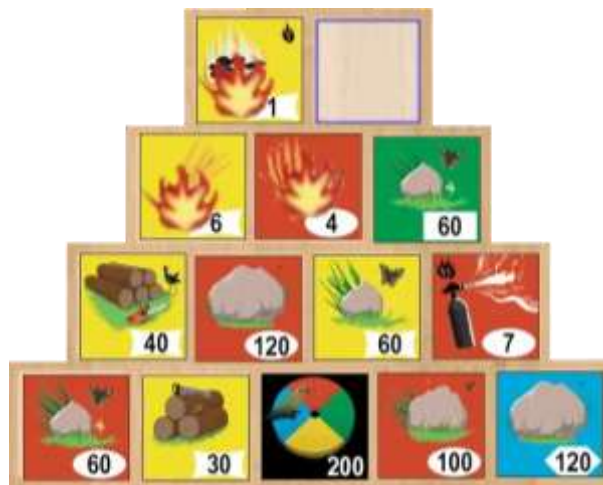
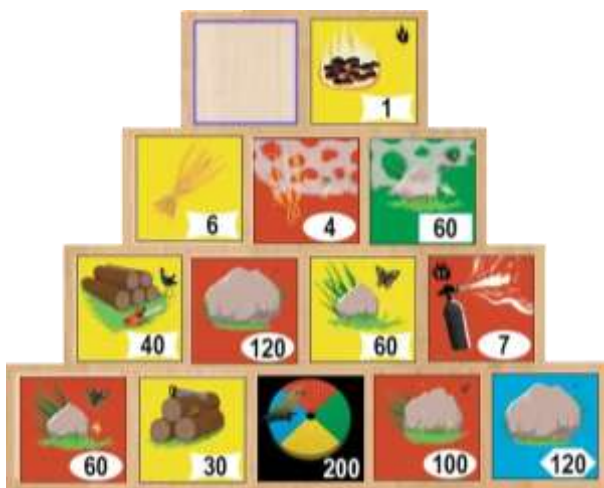


1. Jenny joue le feu de charbon jaune 1.

2. Puisque cette tuile ne correspond à aucune des tuiles ci-dessous en termes de couleur ou de poids, un **effondrement** se produit. La paille bleue 6 et le bois rouge 30 sont retirés de la pyramide et passent sous la pioche de Jenny.

3. Le feu de charbon tombe et Jenny décide de le glisser vers la gauche (4A) ou vers la droite (4B).

4A. Si Jenny décide de laisser glisser le feu de charbon jaune 1 vers la gauche, l'**effondrement** est terminé car le feu de charbon jaune 1 est de la même couleur que la paille jaune 6. Cependant, le feu de charbon déclenche un **feu de paille**, qui brûle la paille jaune 6 et la paille rouge 4. Les 2 pailles brûlées passent sous la pioche de Jenny et le feu de charbon est retiré du jeu.



4B. Si Jenny décide de glisser le feu de charbon jaune 1 vers la droite, l'**effondrement** n'est pas terminé puisque le 1 jaune ne correspond pas ni à la paille rouge 4 ni à la pierre verte 60. Un autre effondrement se produit.

La paille rouge 4 et la pierre verte 60 sont retirées et passent sous la pioche de Jenny. Le feu de charbon tombe plus bas et Jenny a le choix de le glisser vers la gauche (5A) ou vers la droite (5B).

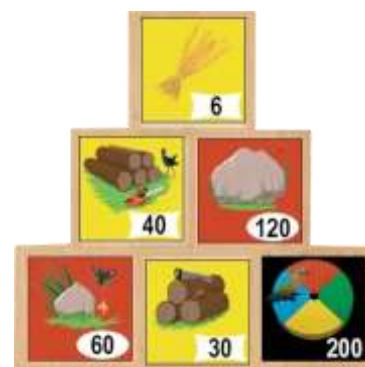


5A. Si le feu de charbon glisse vers la gauche, il repose légalement sur la pierre rouge 120 et la pierre jaune 60. L'effondrement est terminé. Mais, le feu de charbon enflamme la paille jaune 6 car il la touche. La paille jaune 6 brûlée passe sous la pioche de Jenny et le feu de charbon est retiré du jeu.



5B. Si le feu de charbon glisse vers la droite, il repose légalement sur la pierre jaune 60 et le chalumeau rouge. L'effondrement est terminé. Mais, le feu de charbon et le chalumeau déclenchent une explosion car ils se touchent. En conséquence, la pierre jaune 60, la pierre rouge 100 et la pierre bleue 120 passent sous la pioche de Jenny. Le feu de charbon et le chalumeau sont retirés du jeu. Maintenant, tout est stable.

Jenny récupère 7 tuiles, dont certaines sont très lourdes, probablement l'option la moins favorable pour Jenny.



### Lexique

Tuiles régulières = 40 tuiles (3 types de matériaux paille, bois et pierre de 4 couleurs jaune, rouge, vert et bleu)

Tuiles spéciales = 5 tuiles : 4 tuiles incendiaires (2 feux de charbon, 2 chalumeaux)  
+ 1 meule 200 (joker de couleur) en pierre.

Tuiles incendiaires = (2 feux de charbon, 2 chalumeaux) tuiles permettant d'allumer un incendie ou provoquer une explosion.

Joueur actif = Le joueur qui est en train de jouer son tour.

Chaos = Effondrements, incendies ou explosions

Effondrement = Se produit, lorsqu'une tuile ne respecte pas les règles de construction.

Surpoids = Il y a surpoids, si le poids d'une tuile posée sur 2 autres est supérieur à la somme des poids des 2 tuiles directement dessous. Un effondrement s'en suit immédiatement.

Incendie = Il est provoqué par une tuile incendiaire sur de la paille ou de bois.

Feu de paille = Un feu de paille est allumé par un feu de charbon sur une tuile de paille.

Feu de bois = Un feu de bois est allumé par un chalumeau sur une tuile de bois (et aussi de paille)

Explosion = Se produit lorsque 2 tuiles incendiaires entrent en contact.

Malédiction = Option du jeu. Se produit lorsqu'une pyramide est formée de 3 tuiles de même poids.

## Crédits

Visiter [abelgames](http://abelgames.net)

Conception originale du jeu :

Norbert Abel ([www.abelgames.net](http://www.abelgames.net))

Production du jeu :

Julia Schiller

Dessin original et graphisme :

Simon Fletcher

Modifications du graphisme BGA :

Julia Schiller, Sirapope Tiyanich

Développeur sur [BoardGameArena.com](http://BoardGameArena.com) :

Norbert Abel

Traduction française

[excel.13](http://excel.13)

Norbert tient à remercier :

Jenny, Luise et Niels

Julia tient à remercier :

Nicolas et Chris

Et un immense merci à tous nos contributeurs Kickstarter!

Visitez [flamingpyramids.com](http://flamingpyramids.com)

- Regardez des vidéos explicatives
- En savoir plus sur la flore et la faune néo-zélandaises présentées sur les tuiles



© 2020 Cheeky Parrot Games, Ltd.  
Nouvelle-Zélande  
[cheekyparrotgames.com](http://cheekyparrotgames.com)