

Pyramide

3-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Assigner des gorgées en faisant correspondre les cartes de la pyramide avec votre main, ou bluffer pour y parvenir.

MISE EN PLACE

- 3 à 8 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Construisez une pyramide 5-4-3-2-1 face cachée. Distribuez 4 cartes à chaque joueur à mémoriser.

SCORE

- Rangée du bas = 1 gorgée, jusqu'à la carte du sommet = 5 gorgées.
- La partie se termine quand toutes les cartes de la pyramide sont retournées.

Conseil: Mémorisez bien vos cartes et ne bluffez avec assurance que dans les rangées de haute valeur.

À VOTRE TOUR

- Retournez une carte de la pyramide en commençant par la rangée du bas.
- Annoncez une correspondance de rang pour assigner des gorgées (valeur de la rangée : 1 à 5).
- Les joueurs peuvent bluffer. Les cibles peuvent contester le bluff.
- Mauvais bluff = le bluffeur boit le double. Mauvaise contestation = le contestataire boit le double.

La Pyramide est un jeu à boire basé sur le bluff et la mémoire. Une pyramide de cartes face cachée est construite sur la table. Lorsque les cartes sont retournées rangée par rangée, les joueurs qui possèdent des cartes de même rang peuvent assigner des gorgées à leurs adversaires, mais ils peuvent aussi bluffer. Se faire prendre à bluffer entraîne une double pénalité.

Objectif

Assigner le plus de gorgées possible aux autres joueurs en faisant correspondre (ou en prétendant faire correspondre) les cartes révélées de la pyramide, tout en évitant de se faire prendre à bluffer.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Pyramide** : Construisez une pyramide de cartes face cachée avec 5 cartes sur la rangée du bas, puis 4, 3, 2 et 1 au sommet (15 cartes au total).
4. **Cartes des joueurs** : Distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes une seule fois, puis doivent les mémoriser.

Déroulement du jeu

1. **Retournement** : En commençant par la rangée du bas, le donneur retourne une carte de la pyramide à la fois.
2. **Annoncer une correspondance** : Tout joueur qui possède (ou prétend posséder) une carte du même rang que la carte retournée peut assigner des gorgées à un autre joueur.
3. **Valeur des gorgées** : Rangée du bas = 1 gorgée, deuxième rangée = 2 gorgées, troisième rangée = 3 gorgées, quatrième rangée = 4 gorgées, carte du sommet = 5 gorgées.
4. **Bluff** : Les joueurs peuvent bluffer en prétendant avoir une carte correspondante pour assigner des gorgées.
5. **Contester un bluff** : Le joueur visé peut contester le bluff. Si l'annonceur bluffait, il boit le double du montant. S'il disait la vérité, c'est le contestataire qui boit le double.
6. **Défausse** : Lorsqu'une correspondance est confirmée (sans bluff), le joueur se défausse de cette carte.

Fin de partie

- **Toutes les cartes retournées** : La partie se termine quand toutes les cartes de la pyramide ont été révélées.
- **Ride the Bus** : Certains groupes imposent au joueur avec le plus de cartes restantes une manche pénalité appelée « ride the bus ».

Variantes

- **Sans bluff** : Pour une version plus simple, seuls les joueurs possédant réellement une carte correspondante peuvent assigner des gorgées.
- **Défi mémoire** : Les joueurs ne peuvent plus regarder leurs cartes après le coup d'œil initial, faisant de la mémoire la compétence principale.
- **Grande pyramide** : Utilisez une pyramide de 6 rangées pour une partie plus longue.

Conseils et stratégies

- Mémorisez soigneusement vos cartes dès le début, surtout les cartes de valeur élevée susceptibles d'apparaître dans les rangées supérieures.
- Bluffez avec assurance dans les rangées supérieures où les enjeux sont plus importants.
- Contestez les bluffs des joueurs qui semblent avoir une correspondance pour chaque carte, car statistiquement cela est peu probable.

Conseils et stratégie

Mémorisez vos cartes attentivement avant le début de la partie. Bluffez avec modération dans les rangées inférieures et réservez les grands bluffs pour les rangées supérieures à plus forte valeur.

Le bluff est ce qui rend la Pyramide intéressante. Un bluff bien placé sur la carte du sommet peut bouleverser la partie, mais le risque de boire le double maintient tout le monde honnête.