

Pyramide Escape

Matériel à imprimer

- **10 cartes Salle**
 - **5 cartes Objet**
 - Quelque chose pour représenter la fatigue (jetons, dés, ...)
-

Règles

Mise en place

- Mélange les **10 salles** face cachée.
- Place la fatigue à **7**.
- Prends les **5 objets** face visible.

Tour de jeu (pour chaque salle)

1. Révèle une salle.
2. Choisis :
 - **Utiliser 1 objet** : ne perds **pas** de fatigue.
 - **Ne rien utiliser** : perds **1 fatigue**.
3. Applique l'effet de la salle.
 - Les effets permanents restent actifs jusqu'à la fin de la partie, sauf s'ils sont annulés.
4. Défausse la salle, passe à la suivante.

☠ Si la fatigue tombe à 0 : défaite.

☑ Si tu passes les 10 salles : victoire.

Cartes Salle

1. **Couloir Piégé**
 - Perds 1 fatigue supplémentaire.

2. **Fosse à Pics**
 - Si tu n'utilises pas d'objet ici, perds 2 fatigue au lieu de 1.
 3. **Chambre des Scarabées**
 - Regarde les deux prochaines salles et replace-les sans les mélanger.
 4. **Pont Effondré**
 - Si tu utilises un objet ici, il est défaussé sans effet, mais tu ne perds pas de fatigue.
 5. **Malédiction de la Soif** (*permanente*)
 - Actif dès la prochaine salle.
 - Chaque salle sans objet coûte +1 fatigue.
 6. **Pénombre** (*permanente*)
 - Actif dès la prochaine salle
 - Les objets ne font qu'annuler 1 fatigue, pas les effets des salles.
 7. **Salle du Jugement**
 - Si tu utilises un objet ici, perds 1 fatigue.
 8. **Offrande Oubliée**
 - Si tu as déjà utilisé 3 objets ou plus, récupère 1 fatigue.
 9. **Sable Vivant** (*permanente*)
 - Actif dès la prochaine salle.
 - À chaque salle, lance une pièce : pile → perds 1 fatigue.
 - Défausser volontairement un objet permet de récupérer 1 fatigue.
 10. **Salle du Gardien**
 - Perds 1 fatigue par objet encore non utilisé.
-

Objets (usage unique)

1. **Torche**
 - Ignore complètement l'effet de la salle révélée.
 - Les effets permanents ne s'appliquent pas pour cette salle et ne sont pas déclenchés s'il s'agit d'une salle permanente.
 2. **Corde**
 - Ignore les effets de la salle révélée et replace-la sous la pile.
 3. **Amulette**
 - Annule un effet permanent en jeu.
 4. **Outre d'eau**
 - Récupère 2 fatigue.
 5. **Carte ancienne**
 - Regarde les 3 prochaines salles et remets-les dans l'ordre de ton choix.
-