

# 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.
-

Révision #9

Créé 2026-01-09 10:38:02 UTC par Admin

Mis à jour 2026-01-09 16:18:51 UTC par Admin