

**Nombre de joueurs : 2.****Durée d'une partie : 15 minutes.**

### Matériel

3 ensembles Treehouse, un échiquier et 3 dés à six faces.

### But du jeu

Être le premier joueur à faire dépasser la ligne de départ de son adversaire à une pyramide de chaque couleur.

### Préparation

Posez les pyramides à côté du plateau, ordonnées par taille et par couleur.

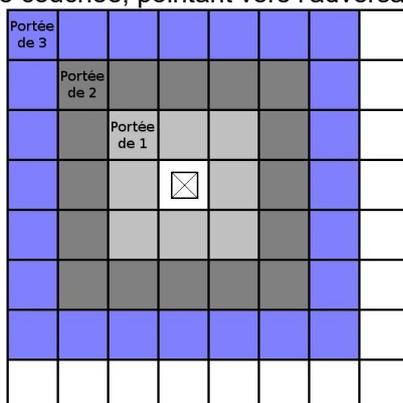
Le joueur qui a vu un film de guerre le plus récemment commence.



### Glossaire

**Ligne de départ** : Ligne de cases la plus proche du joueur.

**Pyramide contrôlée** : Pyramide couchée, pointant vers l'adversaire.



**Portée** : Anneau entourant une pyramide. Le rayon de la zone est égal au nombre d'encoches de la pyramide (petite = 1 ; moyenne = 2 ; grande = 3). Toutes les cases situées dans l'anneau, à l'exception de la case centrale, font partie de la zone de portée.

**Déclasser** : Remplacer une pyramide par une pyramide de même couleur et de taille directement inférieure. Si la taille directement inférieure n'est pas disponible, la pyramide ne peut pas être déclassée.

**Activer** : Utiliser le pouvoir d'une pyramide sous votre contrôle en la redressant, ou d'une pyramide dressée en la déclassant.

*Remarque : Lorsqu'une pyramide dressée est activée, utilisez sa portée après déclassement.*

## **Déroulement de la partie**

### **Déroulement d'un tour**

Lancez les 3 dés et effectuez une action correspondant à chacun des résultats, selon le tableau d'activation.

### **Tableau d'activation**

<b>Résultat du lancer</b>	<b>Couleur</b>	<b>Pouvoir</b>
1	Rouge/Orange	Destruction = Retirer du plateau toutes les pyramides à portée.
2	Bleu/Violet	Contrôle = Toutes les pyramides à portée passent sous votre contrôle.
3	Vert/Cyan	Amélioration = Remplacer toutes les pyramides à portée par une pyramide de même couleur et de taille supérieure, en conservant son orientation. Si une pyramide ne peut pas être améliorée faute de pyramide disponible, elle est retirée du plateau (les grandes pyramides sont retirées).
4	Jaune/ Transparent	Transport = Choisir X pyramides à portée. X = taille de la pyramide activée. Placer la ou les pyramides choisies sur toute autre case à portée, dans la même orientation.
5	Noir/Blanc	Immobilisation = Redresser toutes les pyramides à portée sans les activer.
6	Joker	Utiliser n'importe quelle couleur.

### **Actions**

- Poser une petite pyramide sur votre ligne de départ, sous votre contrôle.
- Prendre le contrôle d'une pyramide dressée.
- Améliorer une pièce sous votre contrôle en la remplaçant par une pyramide de la taille directement supérieure.
- Activer le pouvoir d'une pyramide sous votre contrôle en la redressant, ou d'une pyramide dressée en la déclassant.

*Remarque : Lorsqu'une pyramide dressée est activée, utilisez sa portée après déclassement.*

- Déplacer une pyramide sous votre contrôle en ligne droite dans n'importe quelle direction. Une pyramide se déplace d'un nombre de cases correspondant à sa taille. Elle peut passer sur une case déjà occupée mais ne peut pas y finir son déplacement. Si une pyramide dépasse la ligne de départ de votre adversaire, retirez-la du jeu et conservez-la jusqu'à la fin de la partie.

## **Fin de la partie**

La partie se termine lorsqu'un joueur a fait dépasser la ligne de départ de son adversaire à au moins une pyramide de chaque couleur (quelle que soit sa taille). Ce joueur est alors déclaré vainqueur.