

Nombre de joueurs : 2 à 5.**Durée d'une partie : 15 minutes.**

Mandala est une version Icehouse du jeu [Tutankhamen de Reiner Knizia](#).

Matériel

- Cinq ensembles Treehouse identiques.
- Un pion par joueur.

Préparation

Utilisez toutes les pyramides pour créer un Mandala, un chemin en spirale avec les pyramides orientées vers l'intérieur, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque pyramide doit être couchée et pointer la base de la pyramide suivante. L'ordre des pyramides doit être aléatoire, de sorte qu'un Mandala différent soit créé pour chaque partie. Le centre de la spirale, ou œil du Mandala, doit être vide de toute pyramide. Placez les pions des joueurs à l'extérieur de la spirale, au début du chemin. Déterminez le premier joueur au hasard. Les joueurs prennent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre (le même sens que la spirale).

Déroulement d'une partie

À votre tour, déplacez votre pion aussi loin que vous le souhaitez, jusqu'à toute pyramide se trouvant devant lui sur le chemin. Retirez cette pyramide du chemin et posez-la dressée devant vous (empilez les pyramides identiques que vous collectez). Placez votre pion là où se trouvait la pyramide dans le chemin. Vous devez déplacer votre pion à votre tour, si cela est possible, et il est interdit de le déplacer en arrière.

Si, après avoir déplacé votre pion en avant et retiré une pyramide du chemin, des pyramides dépassées par tous les joueurs (vous y compris) restent dans le chemin, retirez ces pyramides du chemin et posez-les dressées dans l'œil du Mandala. Empilez les pyramides identiques dans l'œil.

Attribution de points pour les groupes de pyramides identiques

Le chemin contient quinze groupes de cinq pyramides identiques. Une fois que les cinq pyramides d'un groupe ont été retirées du chemin (pour être placées devant un joueur ou dans l'œil du Mandala), distribuez ces pyramides aux joueurs en guise de points. Chaque pyramide vaut un point, quelle que soit sa taille.

Le joueur qui a le plus de pyramides du groupe concerné reçoit trois points ; le joueur qui en a le plus après lui reçoit deux points. En cas d'égalité, le joueur à égalité dont le pion est le *plus avancé* sur le chemin prend l'avantage. Si un seul joueur possède des pyramides d'un groupe lors de l'attribution des points, celui-ci reçoit les cinq points disponibles. Si les cinq pyramides d'un groupe se retrouvent dans l'œil du Mandala, elles y restent et ne rapportent de points à personne.

Les pyramides reçues comme points sont posées devant chaque joueur, couchées et pointant vers le Mandala.

Fin de la partie

Lorsque votre pion atteint la fin du Mandala, vous devez passer votre tour jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez encore gagner des points normalement lors de l'attribution de points pour les groupes de pyramides identiques. Une fois que tous les joueurs, sauf un, ont atteint la fin du chemin, le dernier joueur récupère toutes les pyramides restant sur le chemin et la partie se termine. Les points pour les derniers groupes sont attribués normalement.

Le joueur dont le score est le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité dont le pion est le *plus avancé* sur le chemin gagne.

Remerciements

- Auteur du jeu original ([Tutankhamen](#)) : Reiner Knizia.
- Adaptation pour les pyramides Icehouse : Kory Heath.
- Playtests : John Cooper, Chris Welsh, Jacob Davenport, Kristin Matherly, Andrew Looney, Tucker Taylor, Emily Frawley.