

Nombre de joueurs : 2.

Durée d'une partie : 5 à 10 minutes.

Matériel

- 18 pyramides : 2 petites, 2 moyennes, 2 grandes pour chacune de 3 couleurs différentes
- 1 tube Icehouse/Treehouse
- 1 sac opaque

But du jeu

Un joueur, le disciple, doit découvrir les pyramides que l'autre joueur a dissimulées dans sa poche, alors que l'autre, le maître, essaie de l'empêcher d'y parvenir.

Préparation

Mettez les 18 pyramides dans le sac. Le maître choisit secrètement trois pyramides de n'importe quelles tailles et couleurs et les met dans sa poche. Il garde ensuite le sac en main.

Le disciple tient le tube Treehouse dans une main, entre les deux joueurs, avec son ouverture vers le haut.

Déroulement de la partie

Le disciple joue en premier. À son tour, il doit demander au maître une pyramide de n'importe quelle taille ou couleur.

- S'il reste une ou plusieurs pyramides de cette taille ou de cette couleur dans le sac, le maître doit lui en donner une. Le disciple doit ensuite la lâcher dans le tube, en l'orientant comme il le souhaite. Son tour est alors terminé.
- Si aucune pyramide correspondant à la demande du disciple n'est disponible, il doit demander une autre taille ou couleur, à moins qu'il n'ait découvert quelles sont les pyramides cachées.

À son tour, le maître peut prendre n'importe quelle pyramide dans le sac et la donner au disciple pour qu'il la lâche dans le tube, en l'orientant comme il le souhaite.

Fin de la partie

Le jeu se termine soit lorsque le disciple annonce les pyramides qui se trouvent dans la poche du maître (il gagne si son annonce est juste, et il n'a droit qu'à un essai), soit lorsqu'une pyramide dépasse de l'ouverture du tube (victoire du maître).