

Le Pyramid'mots

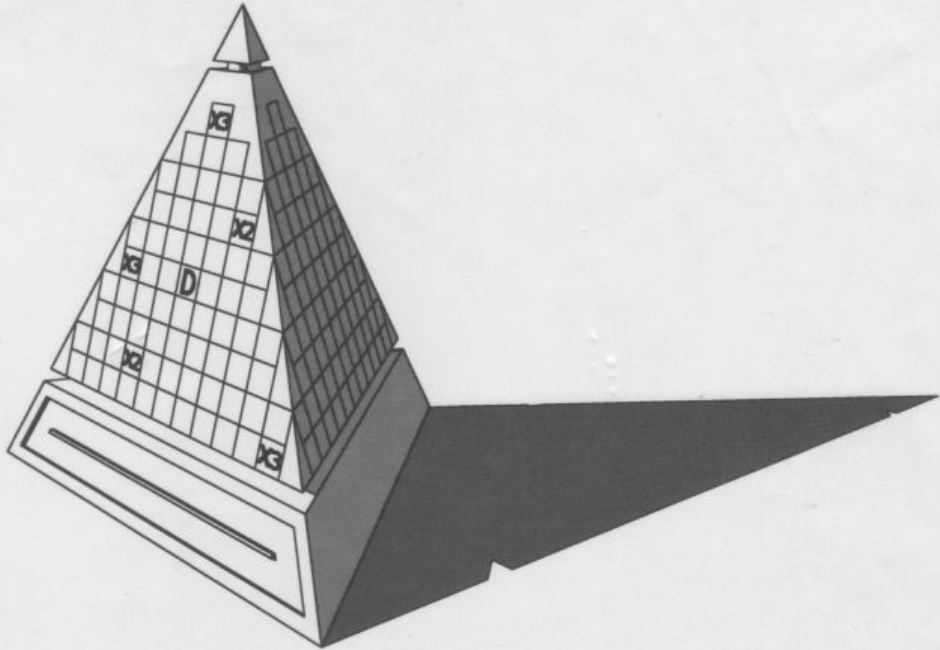
Jeu s'adressant plus particulièrement aux enfants apprenant à lire et à écrire afin de les accompagner d'une manière agréable et ludique dans l'apprentissage et la composition des mots de la langue étudiée.

Ce jeu, d'une grande valeur pédagogique, peut être proposé à la vente à deux autres jeux.

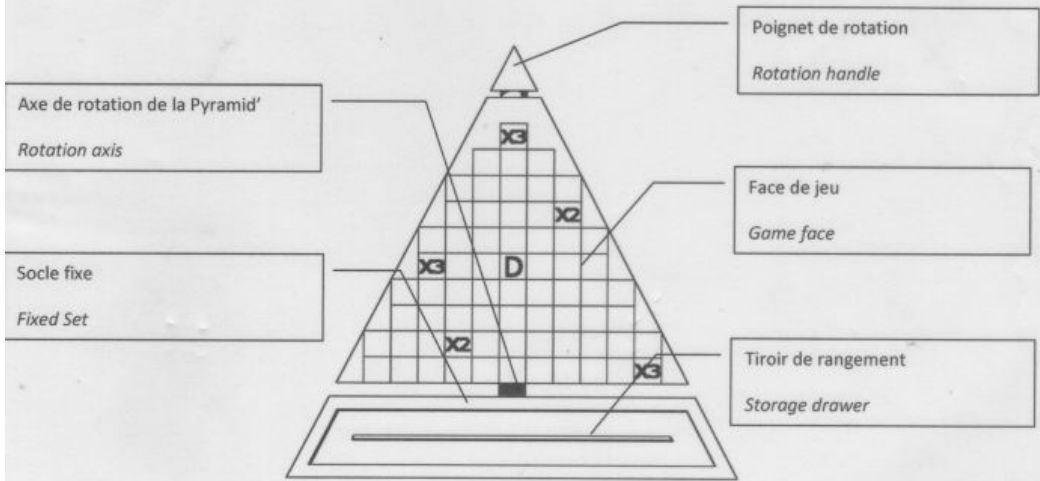
- 1.un jeu d'alignement
- 2.un jeu de chiffre

Souhaitant mener à son terme ce concept de jeu éducatif, l'inventeur recherche un partenaire financier, notamment pour commercialiser ce concept et de créer les versions pour ordinateurs et téléphones mobiles.

Maquette de la Pyramid' de jeu



Pyramid' game model



On peut, on ne peut pas

- On peut

- créer un mot sur n'importe quelle face de la Pyramid'
- écrire horizontalement ou verticalement
- changer tout ou partie de ses pions en passant son tour
- écrire dans la langue choisie les mots cités dans le dictionnaire de référence
- passer son tour sans pénalité

- On ne peut pas

- remplacer un pion posé par un autre
- écrire en diagonale
- écrire à cheval sur deux faces de la Pyramid'
- utiliser deux pions bonus pour un même mot
- enlever une lettre pour recréer un mot
- sauf erreur, ou en cas de mot refusé par le compteur, les pions posés ne peuvent pas changer de place



On peut, on ne peut pas

- **On peut :**

- poser un pion dans n'importe quelle case de la Pyramid'
- faire une ligne avec 2, 3 4 pions seulement
- commencer plusieurs lignes
- faire prisonnier son adversaire

- **On ne peut pas**

- poser plusieurs pions à la fois
- jouer sur plusieurs faces de la Pyramid', sauf si vous avez choisi la version « 1.2.3 » (attention au nombre de jetons)
- reposer ses prisonniers dans le sac de pioche



« Pyramid'mots »

- **Contenu du jeu :**

pions :

A : 13	J : 4	S : 9
B : 5	K : 4	T : 9
C : 5	L : 8	U : 9
D : 5	M : 6	V : 4
E : 18	N : 8	W : 3
F : 5	O : 8	X : 3
G : 5	P : 4	Y : 3
H : 5	Q : 4	Z : 3
I : 10	R : 9	● : 5

6 chevalets

1 sac de pioche

1 Pyramid' de jeu

- **Présentation et règles :**

Modalités : Peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs ou bien par équipe.

But du jeu : Comptabiliser le plus grand nombre de points en écrivant des mots sur l'une des 3 faces de la Pyramid'.

Avant de commencer : On désigne le « compteur » chargé de compter les points obtenus et de vérifier l'existence du mot proposé (prévoir 1 dictionnaire, 1 crayon et des feuilles).

Déroulement du jeu : On définit le sens du jeu. On désigne le compteur et le premier joueur. Chaque joueur, ou équipe, pioche 8 pions au hasard dans le sac de pioche et les dispose devant lui sur le chevalet prévu à cet effet sans les montrer aux joueurs adverses.

-Le premier joueur compose un mot avec ses lettres et le place au centre de la pyramide à cheval sur la case D (départ), son mot étant accepté par le compteur, il compte ses points et multiplie le cumul par les éventuelles cases multiplicatrices. Cela fait, il pioche le même nombre de lettre que le nombre de lettre qu'il a posé pour écrire son mot.

-Le second joueur a deux possibilités, soit former un nouveau mot en se servant du mot ou d'une lettre du mot déjà écrit, soit créer un mot nouveau sur une autre face de la pyramide (même règle de comptage).

-Le troisième joueur a les mêmes possibilités de jeux que les deux premiers.

Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque la pioche est vide et qu'un joueur n'a plus de jeton devant lui, ou si la pioche est vide et que chaque joueur passe son tour une fois sans pouvoir écrire un nouveau mot.

Le gagnant : Le gagnant sera celui qui à la fin de la partie aura le plus de points après le comptage des lettres restantes chez l'adversaire (nombre de points restant chez l'adversaire multiplié par 2 à soustraire à son score) en cas de pions bonus, la valeur négative (Cf. *Pions Bonus*) est soustraite aussi mais une seule fois.

Comptage des points : Toutes les lettres ont la même valeur (2 points) ainsi que les pions bonus à la création du mot. Lors de la création d'un nouveau mot à partir d'un mot existant ou d'une lettre d'un mot, les lettres utilisées de ce mot comptent le double, mais les lettres posées valent 2 points.

Exemple : Il y a « TOUR » sur la pyramide. En rajoutant « NANT » on compte : « TOUR » $8 \times 2 = 16$ points auquel s'ajoute « NANT » = 8 points, ce qui fait $16 + 8 = 24$ points.

Pions Bonus : Le pion bonus est comptabilisé 2 points et compte comme toutes les autres lettres. Il permet de remplacer une lettre manquante au joueur (à noter qu'un mot écrit ne peut accepter qu'un seul pion bonus). Il peut aussi servir à créer un nouveau mot en le rattachant à une lettre existante. Mais dans ce cas sa valeur est négative (à définir en début de partie) : 10 points, 20 points ou 50 points. Points qui seront à déduire des points obtenus par le mot créé.