

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



EGYPTOS

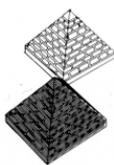
2 joueurs
8 ans et plus

BUT DU JEU :

Former verticalement, horizontalement ou diagonalement, une rangée de cinq pyramides qui se touchent par les côtés ou par les angles.

COMMENT JOUER :

- A) Les deux joueurs tirent à pile ou face pour savoir qui commence.
B) Le premier choisit sa couleur : noir ou or.
C) Le premier joueur place une pyramide sur la table.
Le second accole une de ses pyramides à la première, soit par un angle (dessin 1), soit par un côté (dessin 2).



Dessin 1

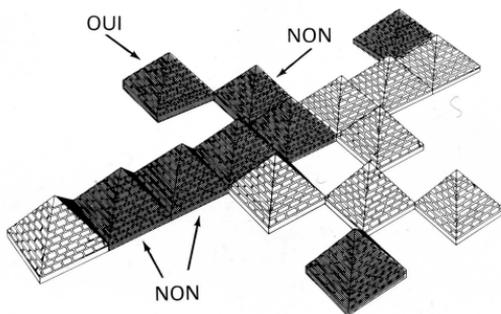


Dessin 2

- D) Les joueurs placent ainsi toutes leurs pyramides à tour de rôle en essayant de former une rangée de cinq pyramides (selon une même verticale, une même horizontale ou une même diagonale).
E) Si, après avoir placé les vingt-quatre pyramides, personne n'a gagné, le jeu continue :
- Chaque joueur essaie de former une rangée de cinq pyramides en déplaçant, à tour de rôle, une des siennes.

ATTENTION :

On ne peut enlever une pièce si on isole une pyramide ou un groupe de pyramides des autres pyramides du jeu (dessin 3).



C'est au "noir" de jouer ; le jouer ne peut enlever aucune des pyramides marquées "NON".

- F) Chaque joueur essaie en même temps de bloquer l'autre et de former son rang.
G) Le premier qui aligne cinq pyramides a gagné.



ÉGYPTE

Principe du jeu

Les deux joueurs vont essayer d'aligner cinq de leurs pièces en les posant à tour de rôle sur une table. Si aucun joueur n'atteint cet objectif lors de la phase de pose, la partie continue par le déplacement des pièces.

Nombre de joueurs

2 joueurs.

Équipement (fig. 1)

- 12 pièces carrées bleues.
- 12 pièces carrées rouges.

Le jeu commence

L'un des joueurs prend les pièces bleues, son adversaire les rouges.

But du jeu (fig. 2)

Aligner cinq pièces de sa couleur sur la table, côte à côte ou angle à angle.

Le jeu se déroule

Une partie se déroule soit en une seule phase (la pose), soit en deux phases (la pose suivie des déplacements).

Le premier joueur, tiré au sort, place l'une de ses pièces sur la table. Ensuite chacun pose à tour de rôle une pièce de sa couleur qui doit être en contact par un angle ou par un côté avec une pièce déjà posée, quelle que soit sa couleur. Lors de la pose, si les deux joueurs épuisent leur stock de douze pièces sans réussir à en aligner cinq de leur couleur, la partie continue. Dans cette deuxième phase, chaque joueur à tour de rôle doit déplacer n'importe

quelle pièce de sa couleur et la poser de manière judicieuse pour essayer d'obtenir un alignement gagnant.

Le jeu s'achève (fig. 2)

La partie se termine dès qu'un joueur a réussi un alignement de cinq pièces, pendant la phase de pose ou celle de déplacements. Une fin de partie est donnée en figure 2.

Figure 1

Les pièces du jeu (12 de chaque couleur).

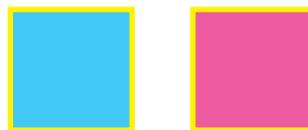


figure 1

Figure 2

Aucun des deux joueurs n'ayant réussi à construire un alignement de cinq pièces pendant la phase de pose, les déplacements ont été engagés. Dans cette configuration, Rouge dispose de deux alignements de quatre pièces « A et B » qu'il peut compléter à cinq en déplaçant une

de ses pièces vers l'un des emplacements repérés chacun par une marque noire. Dans cette situation de jeu, Rouge est sûr de gagner car il dispose de deux empla-

cements possibles pour jouer ; ainsi, Rouge gagnera même si c'est à Bleu de jouer. Les trois pièces déconnectées ont été isolées lors des déplacements.

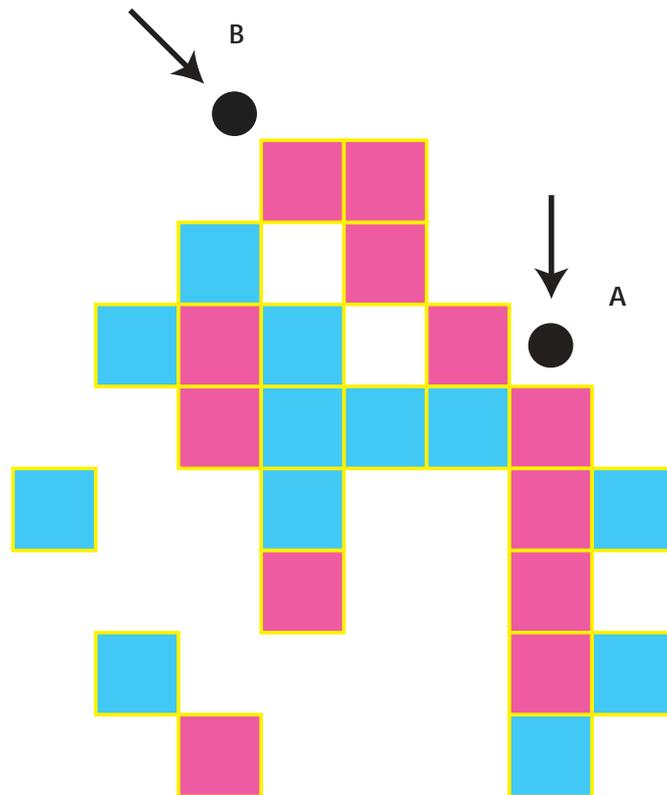


figure 2

Commentaires

Égyptos est un jeu simple et agréable : on apprend les règles en quelques secondes et une partie dure quelques minutes seulement ! Pour ne pas laisser l'avantage à son adversaire, il faut surveiller ses positions avec une grande attention ; la partie est perdue pour celui qui laisse son adversaire aligner trois pions sans blocage à moins que l'on ait soi-même la possibilité de gagner au coup suivant.

Ce jeu rappelle le célèbre « Morpion » qui est pratiqué dans le monde entier avec une différence importante puisque d'une part à Égyptos les pions ne sont pas posés sur un tablier de dimensions déterminées, d'autre part les joueurs peuvent déplacer leurs pions après la phase de pose si la partie n'est pas gagnée.

Édité en France par Miro en 1979, Égyptos fut diffusé à la même date en Allemagne par Parker sous le nom de CheHops. Cette double édition n'est pas surprenante car la société Parker était déjà propriétaire d'une part importante du capital de la société française Miro Company. Sur la boîte d'Égyptos, seul le mot Miro est resté au-dessous du logo Parker.