

LA MAISON D'ANUBIS (das Haus Anubis – STUDIO 100 – 2009)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

Jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Ensemble, vous allez construire la mystérieuse maison d'Anubis, dans laquelle les halls et les pièces se retrouvent à chaque fois à un endroit différent. Vous vous mettez à la recherche, derrière de nombreuses portes, de mystérieux hiéroglyphes égyptiens. Trouvez le passage secret et obtenez l'accès aux pièces verrouillées de la maison. Mais faites attention à l'administrateur Victor.

CONTENU

9 couloirs (8 couloirs courts et 1 long)

8 pièces (6 chambres, une chambre secrète et le bureau de Victor)

9 portes (1 porte secrète, 1 porte verrouillée et 7 portes ouvertes)

24 hiéroglyphes (6x 4 petites plaques rondes avec les mêmes signes égyptiens)

10 figures de jeu (9 élèves et l'administrateur Victor).

72 cartes de jeu

19 supports noirs (9 pour les portes ; 10 pour les figures de jeu)

PREPARATION DU JEU

Montage de la maison

Construisez ensemble votre maison Anubis ! La maison d'Anubis est un plan de jeu variable, qui, comme un puzzle, est composé de pièces et de corridors. Utilisez pour cela toujours le long corridor, les pièces au complet et beaucoup de petits corridors. Les pièces doivent souvent être atteintes par au moins un corridor et les corridors doivent être joints aux corridors entre eux. Vous remettez dans la boîte les corridors courts dont vous n'aurez pas besoin.

Les portes

Au début du jeu, deux portes vous restent fermées. Placez la porte secrète dans l'ouverture de la porte qui donne sur la mansarde et la porte verrouillée dans l'embrasure de la porte du bureau de Victor. Ensuite vous disposez encore toutes les portes ouvertes. Les portes ouvertes ne peuvent jamais être mises dans les ouvertures de porte des pièces qui sont reliées par un corridor. Il peut arriver que certaines embrasures ne contiennent pas de portes.

Les hiéroglyphes

Cachez maintenant les hiéroglyphes dans les pièces de la maison. Pour cela, empilez toujours les hiéroglyphes ayant les mêmes signes égyptiens. Il doit y avoir dans le tas autant de hiéroglyphes qu'il y a de joueurs. Mettez le reste dans la boîte. Mettez maintenant un tas visible dans une pièce de votre choix sur la case des hiéroglyphes (les cases des hiéroglyphes sont deux fois plus grandes que des cases normales). Donc dans deux pièces, vous ne trouverez pas de hiéroglyphes.

Les personnes

Mettez-vous dans le rôle de votre élève favori. Choisissez un élève et mettez-le sur le lit avec son nom. Seule exception : Linn commence aussi sur le lit de Nina. Ensuite mettez l'administrateur Victor sur une case de votre choix dans son bureau.

Les cartes

Découvrez vos possibilités ! Battez toutes les cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur, face cachée. Si un joueur a obtenu la carte " clé passe- partout ", il doit la mettre de suite devant lui, exposée, et il reçoit une nouvelle carte. Les cartes restantes sont dans la pioche.

BUT DU JEU

Sois rapide et ne te laisse pas attraper et emprisonner ! Si tu as rassemblé le premier 6 hiéroglyphes différents et que tu les as mis de nouveau dans ton lit, tu as gagné le jeu.

DEROULEMENT DU JEU

Explore la maison d'Anubis. Le plus courageux d'entre vous peut commencer. Ensuite, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour, exécute les actions suivantes en respectant l'ordre.

1. Tire une carte action
2. Joue une carte action
3. Trouve un hiéroglyphe si tu le peux !

Tire une carte

Tire une carte du tas de pioche, de sorte que tu tiennes 6 cartes en main. Quand tu as tiré la dernière carte, mélange le tas de "dépôt" et dépose la face cachée comme nouveau tas de pioche, prêt à l'emploi. Si tu as tiré la carte du passe- partout, dépose la face visible devant toi et tire tout de suite une autre carte.

Joue une carte.

Joue une carte que tu as en main et exécute l'action mentionnée dessus. Ensuite, dépose la carte sur le tas de dépôt. Plus loin, il y a une description du contenu de chaque carte. Il peut arriver que tu ne puisses exécuter aucune action avec les cartes que tu as en main. Dépose quand même une carte de ton choix sur le tas de défausse.

Trouve un hiéroglyphe si tu le peux

Si tu devais te trouver à la fin de ton tour sur une case hiéroglyphe (même si tu n'as pas bougé lors de ce tour), tu peux prendre un hiéroglyphe, si tu n'as pas encore le signe égyptien. Mets la plaquette de manière visible devant toi. Attention : un joueur ne peut avoir qu'un seul hiéroglyphe de chaque signe.

DESCRIPTION DES CARTES

Cartes à glisser

Avec ces cartes, tu déplaces ton élève dans la maison. Le chiffre t'indique de combien de cases maximum tu peux avancer. Sur une case peuvent stationner autant d'élèves qu'on veut. Les lits et les cases d'hiéroglyphes sont 2x plus grands que les autres cases. Tu ne peux cependant pas aller ni en diagonale ni passer par la porte verrouillée, ni la porte secrète. (Exception faite du passe-partout). Tu ne peux envahir la case Victor ni la traverser et tu ne peux aller deux fois sur la même case lors d'un même tour.

Ouvre la porte !

Échange la porte verrouillée contre une porte ouverte au choix. La porte secrète ne peut être placée que dans une ouverture de porte dans laquelle il y avait auparavant une porte ouverte.

Le passe- partout.

Celui qui a cette carte devant lui, peut tout simplement passer la porte verrouillée et la porte secrète. La carte reste auprès du joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur l'attrape avec la carte "voleur de clés".

Le voleur de clés

Si le passe-partout se trouve devant un concurrent, prends-la et dépose-la devant toi. A partir de maintenant, tu as le passe-partout. A part cela, cette carte ne déclenche pas d'autre action .

Furet

Prends un hiéroglyphe d'un joueur, que tu n'as pas encore. Si tu as déjà tous les hiéroglyphes ou juste ceux que tes concurrents ont aussi, cette carte n'a pas d'effet !

Super furet

Mets ton élève sur une case hiéroglyphe dans une pièce de ton choix. De plus, tu peux prendre un hiéroglyphe de cette case, si tu ne l'as pas encore.

Victor is watching you !

Prends Victor et mets- le sur une case libre de ton choix dans un corridor.

Il est dix heures !

Tous les élèves, qui se tiennent dans les corridors, doivent réintégrer leur lit ! Victor reste où il est.

Au revoir les hiéroglyphes !

Mets tous les hiéroglyphes d'une pièce au choix sur une case hiéroglyphe libre dans une autre pièce.

CONSEILS & TUYAUX

Raccourcir le jeu

Si vous souhaitez raccourcir le jeu, vous pouvez jouer avec moins de sortes de hiéroglyphes. Alors plus de cases hiéroglyphes resteront libres.

Il est 10 h!

Avec cette carte, tu reviens directement dans ton propre lit. Si tu as déjà rassemblé tous les hiéroglyphes, cette carte t'épargne peut-être un long retour et tu as gagné.

Voleur de clés

Ne joue ta carte voleur de clé que si tu te trouves devant une porte verrouillée ou une porte secrète. Sinon, il se peut que le passe-partout te manque au bon moment.

Victor is watching you.!

Avec cette carte, tu peux contrarier les autres joueurs ou te débarrasser toi-même de Victor. Victor bloque les corridors et ne laisse passer personne. Il se peut que tu ne puisses te mouvoir à cause de lui. Il ne faut pas y avoir recours trop vite.

Furet

De manière étonnante, cette carte peut te faire gagner. Quand tu as déjà rassemblé 5 hiéroglyphes, tu peux tout simplement réintégrer ton lit. Utilise alors cette carte pour piquer à un concurrent le dernier hiéroglyphe manquant.

Tu peux aussi empêcher un concurrent de gagner. Si celui-ci ne se met pas en route vers son lit avec ses 6 hiéroglyphes rassemblés, alors joue cette carte au bon moment ! Prends- lui un hiéroglyphe et laisse-le recommencer à

zéro tout le chemin.

Porte ouverte et porte secrète.

Avec ces cartes, tu déplaces les portes qui te dérangent. Tu peux aussi l'utiliser pour contrarier tes adversaires. Mets- leur les portes dérangementes devant le nez.

Exemples de cartes

- 1. Il est dix heures. Tous les élèves dans le corridor doivent aller au lit.*
- 2. Furet. Mets ton élève sur une case hiéroglyphe de ton choix.*