

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 ★★☆☆ modulaire 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

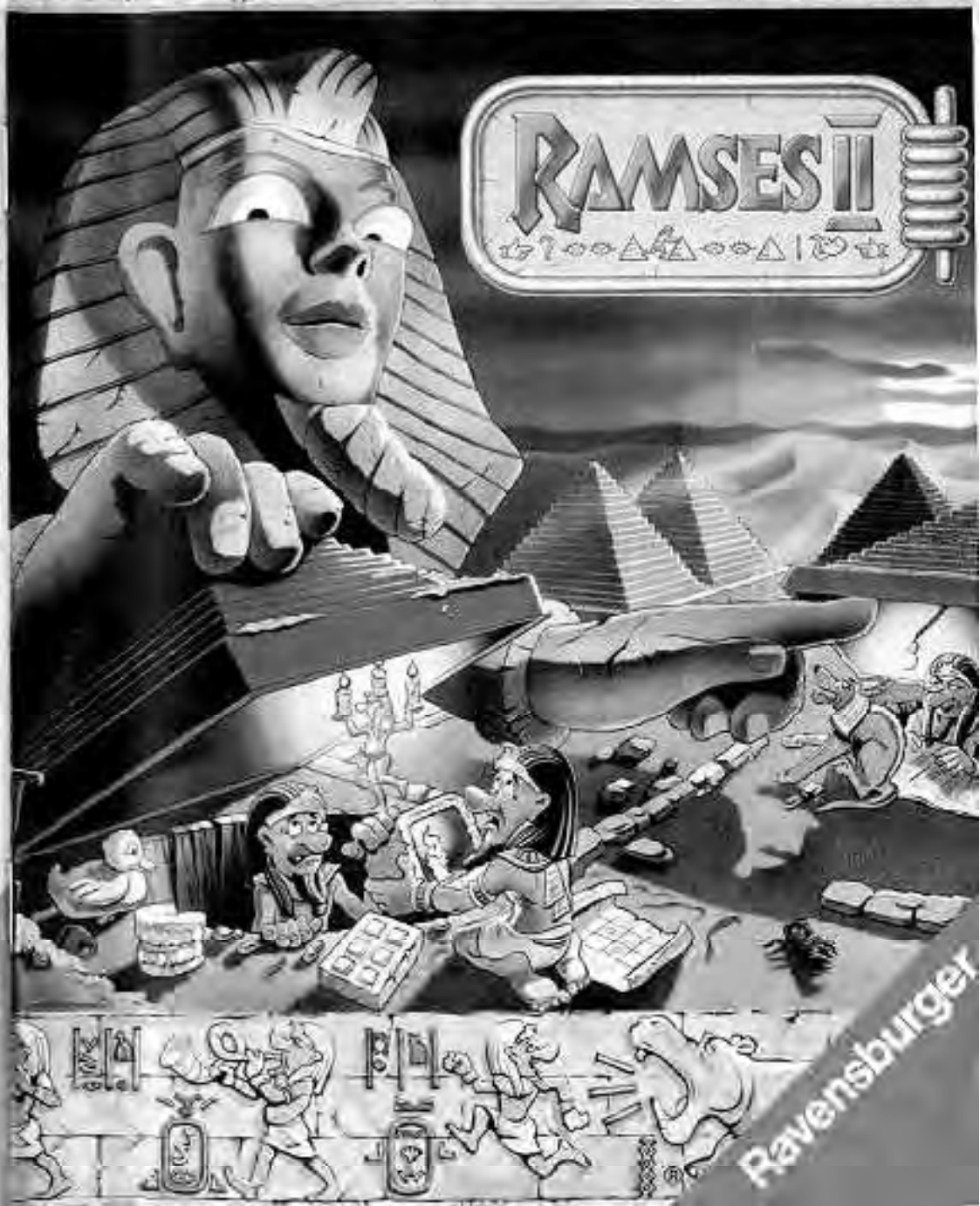




Ravensburger Spielverlag
Postfach 18 60 - D-88188 Ravensburg



214





Auteur : G. Baars • Illustration : IDL • Design : IDL/Ravensburger
Jeu Ravensburger® n° 26 126 0 • Pour 2 à 5 joueurs de 8 à 99 ans.

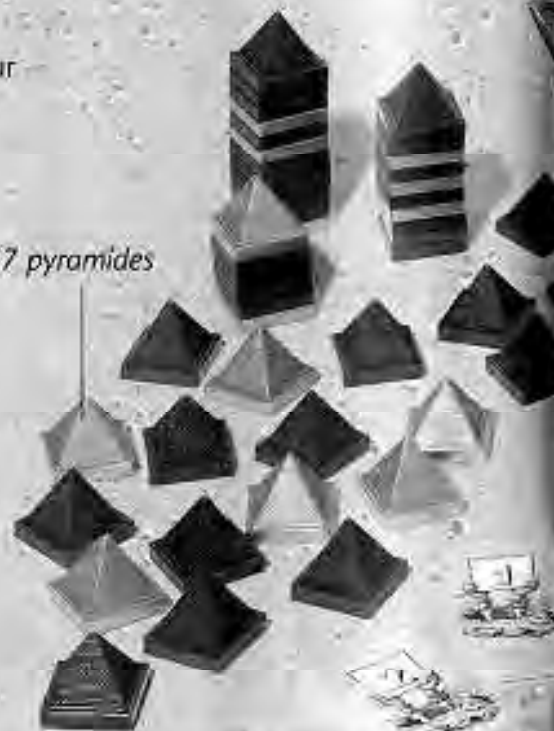
Le richissime, mais hélas fort distrait pharaon Ramsès II, a accumulé durant sa vie une immense fortune qu'il a cachée sous différentes pyramides. Il en a perdu les plans d'accès et ne sait plus où elle se trouve.

Il compte sur nous tous pour l'aider à la retrouver.

BUT DU JEU :

Celui qui retrouve les trésors les plus précieux remporte la partie.

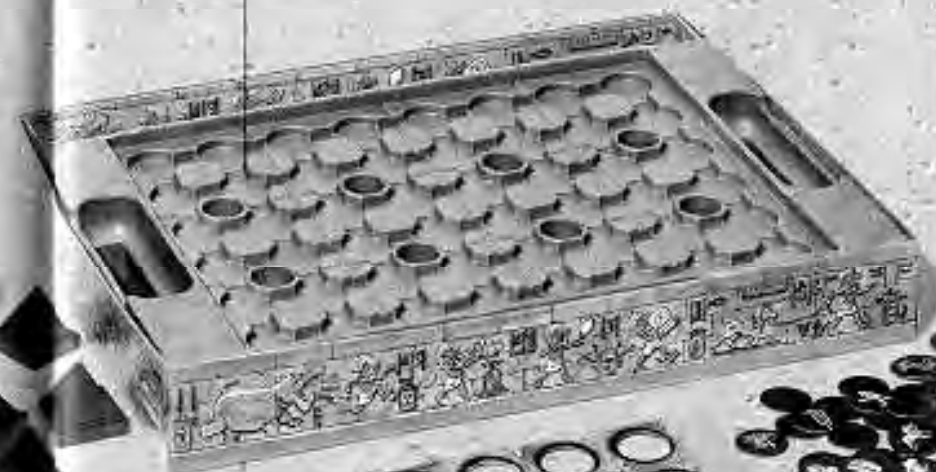
47 pyramides



CONTENU :

un plateau de jeu
pour dissimuler
les trésors

et 48 jetons
(12 jetons-trésors et
36 jetons neutres)



48 cartes-trésors

un plan de jeu



12

13



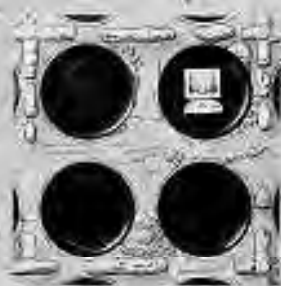
PRÉPARATION :

Les cartes ont trois dos différents : les dos «1», «2» et «3» et seront triées selon cet ordre. Chaque paquet sera mélangé et posé sur la table, côté dos visible.



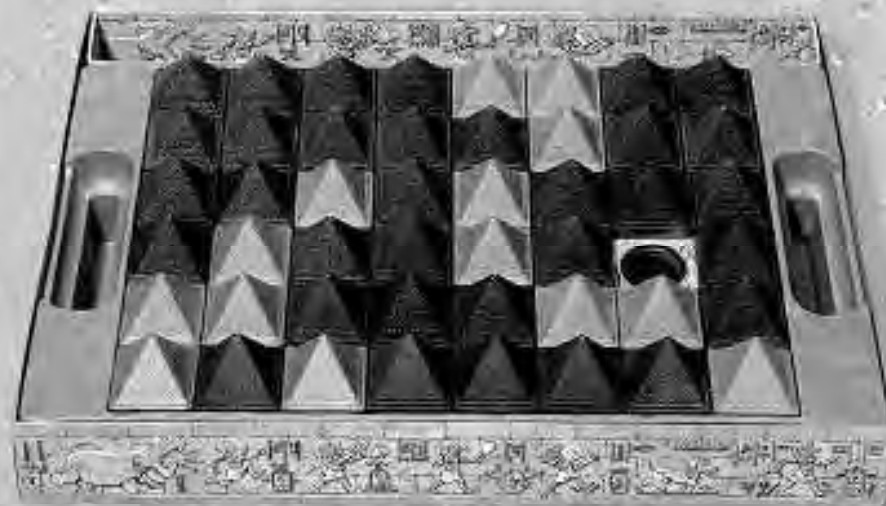
Pour chaque nouvelle partie, les jetons doivent être replacés différemment dans le plateau de jeu.

Le plan de jeu est divisé en 12 carrés composés chacun de 4 cases-pyramides. Lors de la mise en place des jetons, veillez à ne mettre qu'un seul trésor par carré (face visible).



14

Chaque joueur essaie de poser un nombre équitable de jetons dans le plateau. Puis, on les recouvre des pyramides, à l'exception d'une seule case (jeton neutre).



Tourner quelques fois le plateau de jeu afin que plus personne ne puisse mémoriser l'emplacement des trésors. Le jeu peut maintenant commencer.

15

LE JEU COMMENCE

A LA DÉCOUVERTE DES TRÉSORS :



On commence par la pile de cartes «1». Le plus jeune joueur commence et on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il retourne la première carte. On connaît maintenant le premier trésor à trouver, ainsi que sa valeur.

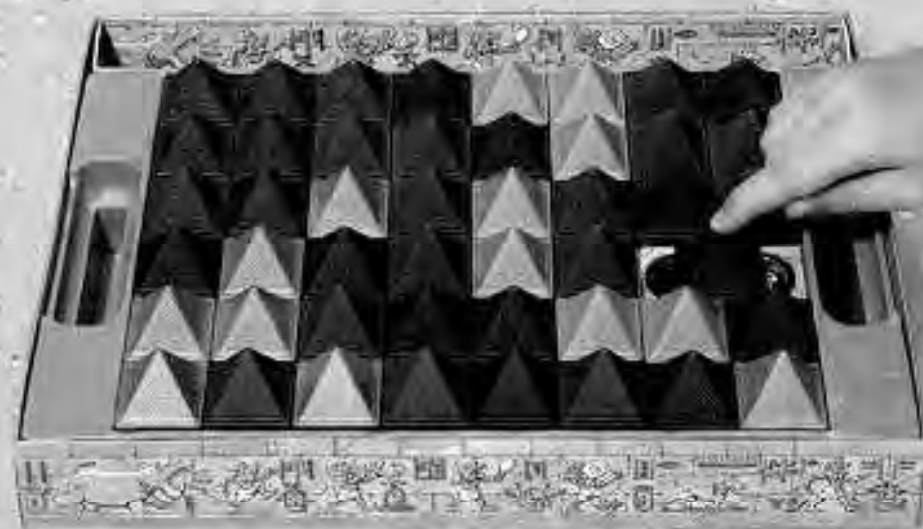
Le joueur fait glisser une pyramide sur la case vide.

3 possibilités :

1. Il n'y a pas de trésor. Le joueur peut continuer et déplacer à nouveau une autre pyramide.
2. Le trésor trouvé n'est pas celui que l'on recherche. Pas de chance, c'est au joueur suivant de poursuivre la partie. Il procédera de la même manière pour essayer de trouver le trésor recherché.

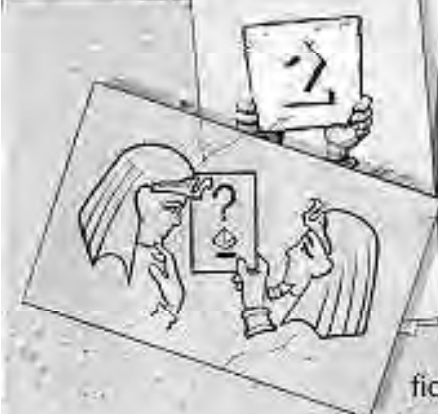
16

3. C'est le bon trésor. Le joueur obtient la carte-trésor correspondante et la place devant lui (en cachant l'illustration). Le jeton-trésor reste en place. Le prochain joueur retourne la carte suivante et doit essayer de retrouver le trésor désigné.



Les joueurs peuvent se déplacer dans toutes les directions et ce, jusqu'à ce qu'ils atteignent soit le trésor recherché, soit un autre trésor.

17



MAINTENANT LES CHOSES SÉRIEUSES COMMENCENT !

Lorsque la première pile est épuisée, on passe à la suivante (dos «2»).

Une série de cartes-missions est mélangée aux cartes-trésors. Pour connaître la signification de chaque mission, se reporter à la dernière page de la règle du jeu.

Lorsqu'un joueur tombe sur une carte-mission, il est tenu de l'exécuter immédiatement. Dès qu'un trésor a été trouvé, on tourne le plateau de jeu d'un quart de tour avant de continuer la partie.

ETAPE FINALE

La troisième pile vous réserve à présent une finale passionnante. Durant cette dernière étape, chaque trésor vaut 4 points.



Celui qui jusqu'à présent aura manqué de chance aura la possibilité de rattraper ou de dépasser les autres joueurs. De plus, dès qu'un joueur découvre un trésor non recherché, il est éliminé. Les autres joueurs continuent. Le jeu se termine lorsque la carte «fin» est retournée.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque la carte «fin», cachée dans la pile, est découverte ou si le dernier joueur retourne un trésor non recherché.

Chacun comptabilise la valeur de ses cartes trésors. Celui qui a le plus de points a gagné.



QUELQUES REMARQUES

- Celui qui n'a pas de carte-trésor ne peut en donner, même si une carte-mission l'exige.
- Celui qui retourne une carte-trésor correspondant à un trésor venant d'être pioché, est très chanceux ! Il peut garder la carte sans devoir déplacer de pyramide. C'est le joueur assis à sa gauche qui retourne la carte suivante.
- Lorsque de jeunes enfants participent à la partie, on ne joue qu'avec la première pile (dos « 1 »). On peut également, si on le désire, supprimer la « carte-fin » de la troisième pile. Le jeu se termine lorsque le dernier joueur retourne un trésor non recherché ou lorsque tous les trésors ont été retrouvés.
- Afin de rendre la partie un peu plus difficile, on peut extraire l'étui carton de la boîte (là où sont rangées les pyramides). De cette manière, le plateau de jeu est placé au milieu et il n'y a plus de point de repère.



LES CARTES-MISSIONS



Tempête de sable : Une effroyable tempête de sable renverse tout. Tournez le plan de jeu d'un demi-tour (180° C), retourne la carte suivante et joue !



Cadeau : Tu as le droit d'atteindre un des 12 trésors. Chaque joueur en possession d'une ou plusieurs cartes de ce trésor doit t'en remettre une.



Risque : Désigne 2 trésors (tu ne peux pas citer un trésor déjà découvert). Rejoins d'une traite le premier puis le deuxième trésor. Mission accomplie ? Parfait ! Tu as le droit de prendre une carte à ton voisin de gauche. Si tu n'y es pas parvenu, tu dois donner une de tes cartes-trésors à un joueur de ton choix.



Fata morgana : Prends une carte-trésor à ton joueur de droite. Si tu réussis du premier coup à retrouver ce trésor, tu peux garder la carte. Sinon, tu dois la lui remettre et lui rendre également une de tes cartes-trésors.



Poker du désert : Nomme un trésor et désigne un joueur qui doit le retrouver d'un coup. S'il y parvient, il peut prendre une de tes cartes-trésors.



Carte-fin : Ramsès est ravi. Dès que cette carte est retournée, la partie est terminée. Tous les joueurs comptabilisent la valeur de leurs cartes-trésors.

RAMSÈS

Pour 1 à 5 joueurs à partir de 7 ans

Auteur : Gunter Baars · Illustrations : Chris Mitchell, IDL, Mausreiter

Design : IDL, Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Rédaction : Lothar Hemme, Frank Weiß

Au cours de sa vie, le riche pharaon Ramsès a ramené de nombreux trésors de ses voyages et les a cachés sous ses pyramides. Mais hélas, il est tellement étourdi qu'il ne se souvient plus où il a enterré chacun d'eux !

Une chance que vous soyez là pour l'aider à retrouver ses trésors !

CONTENU

- ① 47 pyramides
(16 dorées ; 16 rouges ; 15 bleues)
- ② 30 cartes
- ③ 1 plateau de jeu percé de
48 trous
- ④ 12 plaquettes Trésor
avec un trésor pré-imprimé
et 3 emplacements vides)
- ⑤ 21 jetons
(5 scarabées ; 3 malé-
dictions de la momie ;
13 égyptologues
représentés par 1,
2 ou 3 chapeaux)
- ⑥ 1 momie

Remarque : Ce jeu propose deux variantes : le jeu de base et une version avancée. La règle qui suit vous présente les règles de base ; les règles avancées se trouvent en fin de notice.

BUT DU JEU DE BASE

Le joueur qui découvrira le plus de trésors du pharaon et récupérera ainsi les meilleures cartes remportera la partie.

MISE EN PLACE

Avant la première partie :

Détachez soigneusement les plaquettes et les jetons des planches prédécoupées.

Important : Ne jetez en aucun cas la planche illustrée ci-contre : il s'agit du **plateau de jeu**.



Avant chaque partie :

Triez les **30 cartes Objectif** selon le nombre indiqué au dos (1, 2 ou 3). Mélangez chacun des trois paquets séparément, puis empilez-les, face cachée, les uns sur les autres : en dessous, le paquet de « 3 », par-dessus celui de « 2 » et enfin, au sommet, celui de « 1 ». Ils constituent la pioche.



Placez les **12 plaquettes Trésor** dans le calage en plastique de manière à ce que toutes les alvéoles soient occupées et les trésors pré-implimés visibles.

Il est préférable de modifier la répartition de ces plaquettes à chaque partie pour varier les plaisirs et maintenir l'intérêt du jeu.
Recouvrez le calage avec le plateau de jeu.



Les trésors sont désormais visibles à travers les trous du plateau. Placez les **pyramides** au hasard sur le plateau de jeu, en mélangeant les couleurs. Un emplacement reste vide pour pouvoir les faire coulisser : Aucun trésor ne doit être visible à cet endroit.



Les **21 jetons** ne sont pas utilisés dans le jeu de base. Laissez-les simplement de côté. Faites tourner la boîte un certain nombre de fois pour que plus personne ne se souvienne où se cachent les trésors... La chasse aux trésors peut commencer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus courageux commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur retourne la première carte face visible à côté de la pioche. Elle indique le trésor recherché et sa valeur (de 1 à 4).



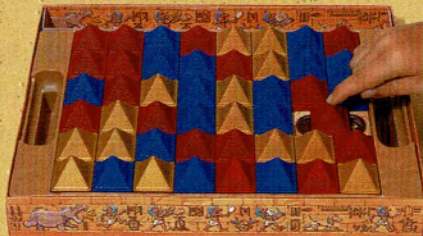
Le joueur pousse alors **une** pyramide voisine sur l'emplacement libre. Trois situations se présentent alors :

1. *Aucun trésor n'apparaît :*

Le joueur peut alors pousser une autre pyramide voisine de ce nouvel emplacement libre.

2. *Un trésor différent de celui recherché apparaît :*

Domage ! Son tour est terminé. C'est à son voisin de gauche de jouer. À son tour, il essaye de trouver le trésor recherché...



3. *Le trésor recherché apparaît :*

Le joueur s'empare alors de la carte retournée et la place devant lui, face cachée. Son tour est terminé. C'est à son voisin de gauche de jouer. Il retourne la carte suivante et part à la recherche de ce nouveau trésor.



Un joueur peut continuer à pousser les pyramides l'une après l'autre jusqu'à ce qu'il fasse apparaître le trésor recherché ou un autre. Tour après tour, les joueurs découvrent ainsi les emplacements des trésors et les chemins qui y mènent. Il s'agit de bien mémoriser les deux.



Dès que les joueurs ont atteint les cartes portant un « 2 » au dos, les actions spéciales entrent en jeu. Elles sont indiquées par des symboles au verso de certaines cartes.

À partir de maintenant, quand un joueur gagne une carte et la place devant lui, il commence par regarder si un symbole figure au dos **de la carte suivante** du paquet :



Tempête de sable



Scorpion



Force surhumaine



Duel

Si c'est le cas, les joueurs résolvent **d'abord** l'action spéciale avant de poursuivre la partie normalement. Quelle que soit l'action spéciale, une fois résolue, c'est toujours au joueur assis à gauche de celui qui vient de pousser une pyramide de jouer.

Les actions spéciales en détail :



Tempête de sable : La tempête de sable fait tourner la boîte de 90° (= un quart de tour) dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte est ensuite retournée, comme d'habitude, et la chasse aux trésors reprend.



Scorpion : Dans un premier temps, cette carte n'est **pas retournée**. Le scorpion veille sur les trésors du pharaon et attaque quiconque ose poser la main dessus.

En commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun pousse une pyramide à tour de rôle. Il est interdit de pousser une pyramide qui vient d'être déplacée.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que l'un d'eux fasse apparaître un trésor. Celui-ci est piqué par le scorpion et doit donner une des cartes qu'il avait gagnée à son voisin de droite. La carte avec le scorpion est ensuite retournée comme d'habitude et la partie continue normalement.

Remarque : Si le joueur piqué par le scorpion n'a encore gagné aucune carte, son voisin de droite gagne la carte supérieure de la pioche (= celle avec le scorpion au dos). Puis la partie reprend normalement.



Force surhumaine : La carte est retournée comme d'habitude. En commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun à tour de rôle possède une force surhumaine : dans sa quête du trésor actuel, il peut pousser *autant de pyramides qu'il veut* dans une rangée (soit de 1 à 7 à la fois), au lieu *d'une seule*. Ceci permet de se déplacer beaucoup plus loin et de passer plus rapidement d'un bord à l'autre du plateau. Si un joueur fait apparaître le mauvais trésor en poussant, son tour est terminé et son voisin de gauche peut utiliser sa force surhumaine. Ceci continue jusqu'à ce que l'un des joueurs ait découvert le bon trésor, puis la partie reprend normalement.



Duel : Dans un premier temps, cette carte n'est **pas retournée**. Le joueur dont c'est le tour et son voisin de gauche s'affrontent d'abord en duel : Chacun des deux joueurs place devant lui, face visible, **une** de ses cartes déjà gagnées. Les deux trésors représentés doivent être différents. Si l'un des duellistes n'a pas encore gagné de carte, il tire la carte située juste en dessous de la carte Duel et la retourne face visible devant lui. Le joueur dont c'est le tour commence et pousse les pyramides selon les règles habituelles. Il essaye ainsi de faire apparaître le trésor indiqué sur la carte **de l'autre joueur**. S'il découvre un trésor différent, c'est à son adversaire d'essayer de trouver le trésor de l'autre joueur. Celui dont le trésor apparaît le premier perd le duel (y compris s'il fait apparaître son propre trésor par mégarde !). Le vainqueur s'empare des deux cartes mises en jeu. Après le duel, la carte avec le symbole Duel est retournée et la partie reprend normalement.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur gagne la dernière carte. Chacun additionne alors la valeur de toutes ses cartes. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le plus de cartes. En cas de nouvelle égalité, les deux joueurs finissent ex æquo !

Remarques :

1. Le joueur qui retourne une carte correspondant au trésor actuellement visible sur le plateau a de la chance : il gagne la carte. Ceci met aussi fin à son tour.
2. Avec des enfants plus jeunes, choisissez la règle de base sans les actions spéciales, à l'exception de la tempête de sable.

VERSION AVANCÉE

Lorsque vous maîtriserez le jeu de base et que vous chercherez à complexifier les parties, vous pourrez vous lancer à la recherche de vos collègues égyptologues. Ceux-ci se sont perdus dans les dédales des pyramides. Plus vous retrouverez d'égyptologues, plus votre succès sera grand. Mais prenez garde à la momie...

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle du jeu de base avec les modifications suivantes : Chaque joueur reçoit **un jeton Scarabée** qu'il place devant lui, la face portant un « 2 » visible. À moins de 5 joueurs, les jetons Scarabée restants sont écartés du jeu.

Répartissez les plaquettes Trésor comme dans le jeu de base et recouvrez-les avec le plateau de jeu.

Placez ensuite les **16 autres jetons**, symbole visible, sur le plateau, puis cachez-les sous les **16 pyramides dorées**. Mélangez ces 16 pyramides afin que personne ne se souvienne où se cache chaque jeton, puis répartissez-les équitablement sur le plateau. Si possible, évitez d'en mettre dans les coins.

Complétez le plateau de jeu avec les pyramides bleues et rouges. Gardez la momie à portée de main à côté du plateau. Mélangez et empilez les cartes comme dans la règle de base. La partie peut commencer !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles du jeu de base restent inchangées, à l'exception de **deux ajouts importants** :

1. Les joueurs peuvent désormais utiliser un scarabée.
2. Le joueur qui fait apparaître un trésor en poussant une pyramide dorée **a le droit** de basculer cette pyramide pour voir ce qui se cache en dessous.

Pour mémoire : N'oubliez pas de prendre la carte si vous avez fait apparaître le bon trésor.

Les jetons et leur signification :



Scarabée : Le scarabée permet de jouer un coup supplémentaire, deux fois dans la partie. Si un joueur fait apparaître un trésor qui n'est pas celui recherché actuellement, il peut utiliser son scarabée pour rejouer. Il peut donc pousser une pyramide après l'autre jusqu'à ce qu'il découvre de nouveau le trésor recherché ou non. Lorsque le joueur utilise son scarabée pour la première fois, il le retourne sur l'autre face. La seconde fois, il est écarté du jeu.



Malédiction de la momie : Si un joueur tombe sur la malédiction de la momie, il place la momie devant lui. Mais le jeton, lui, **reste** sur le plateau. Le joueur doit passer un tour : au lieu de jouer au prochain tour, il remplacera la momie à côté du plateau. Il reviendra en jeu au tour d'après.

Remarque : Si un joueur fait apparaître la malédiction de la momie alors qu'un adversaire a la momie devant lui, ce dernier a de la chance car il peut alors lui repasser la momie. Dans ce cas, cet adversaire ne sera pas obligé de passer son tour.



Égyptologue : Le joueur qui fait apparaître un jeton représentant 1 ou plusieurs égyptologue(s) le prend devant lui face visible. Celui qui possèdera le plus d'égyptologues à la fin de la partie marquera **6 points supplémentaires** ; le deuxième joueur marquera **3 points** et le troisième **2 points**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci marqueront tous le nombre de points correspondant et les points pour la place suivante ne seront pas attribués.

VERSION SOLO



Il est possible de relever le défi seul. Plus le joueur trouvera de trésors, plus le titre que lui accordera le pharaon sera élevé (voir ci-dessous).

La mise en place est identique au jeu de base. (Le matériel de la version avancée n'est donc pas nécessaire). Les actions spéciales sur les cartes sont ignorées à l'exception de la tempête de sable.

Le joueur retourne la carte supérieure de la pile et la pose devant lui, face visible. Il cherche ensuite le trésor représenté. S'il fait apparaître un trésor non recherché, il doit malheureusement remettre la carte dans la boîte et en retourner une nouvelle. Il part alors à la recherche de ce nouveau trésor.

S'il retourne une carte montrant le trésor recherché, il peut la garder. Combien de trésor aura-t-il trouvés lorsque le paquet de cartes sera épuisé ?

ÉCHELLE DU SUCCÈS

Plus de 20 cartes :	Pharaon	9 ou 10 cartes :	Scribe
19 ou 20 cartes :	Grand prêtre	7 ou 8 cartes :	Paysan
17 ou 18 cartes :	Grand vizir	5 ou 6 cartes :	Batelier du Nil
15 ou 16 cartes :	Architecte	3 ou 4 cartes :	Chamelier
13 ou 14 cartes :	Garde	1 ou 2 cartes :	Porteur d'eau
11 ou 12 cartes :	Embaumeur	0 carte :	Ténébrion du désert

© 1997/2006/2016 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt
www.ravensburger.com