

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



F

Pyramid

Une chasse aux trésors riche en aventures pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Jeux Ravensburger® n° 26 465 0

Auteur : Marcel-André Casasola Merkle, Illustrations : Michael Menzel, illuVision
Design : DE Ravensburger, KniffDesign

CONTENU

- 1 plateau de jeu magnétique
- 1 pion Momie magnétique (en deux parties)
- 4 chercheurs magnétiques (rouge, turquoise, bleu, violet)
- 12 points de vie portant le symbole d'une ankh (3 rouges, 3 turquoise, 3 bleues, 3 violettes)
- 2 planches (1 pour le côté Momie, 1 pour le côté Chercheurs)
- 5 dés Chercheurs (blancs)
- 1 dé Momie (marron)
- 23 cartes Mission (5 rouges, 5 bleues et 5 blanches, 4 vertes et 4 jaunes)

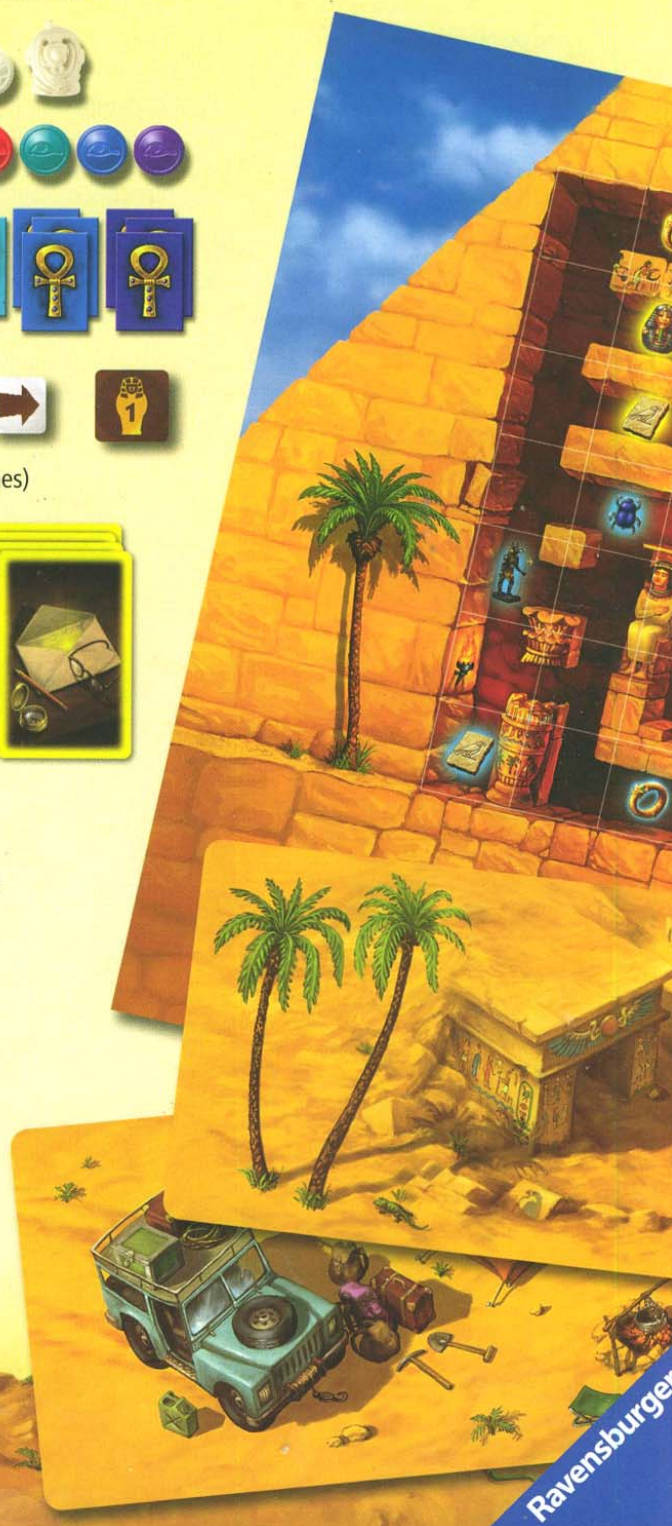


HISTOIRE

Pendant des siècles, la pyramide d'Aménophis, que l'on croyait perdue à jamais, était enfouie au plus profond du désert. Peu après sa découverte, quatre courageux chercheurs osent y pénétrer, à la recherche des trésors qu'elle renferme.

Mais la momie Aménophis ne trouve pas le repos et ére à travers ses dédales. Et elle n'est pas particulièrement contente à l'idée que ces chercheurs s'emparent de ses biens. Aussi envoie-t-elle aux oubliettes tout chercheur qu'elle attrape. Celui-ci peut cependant retrouver la liberté à condition de donner à la momie l'une des trois précieuses ankhs qu'il porte pour se protéger.

L'un des chercheurs réussira-t-il à s'emparer des trésors convoités ou la momie parviendra-t-elle à les chasser définitivement ?



BUT DU JEU

Un joueur tient le rôle de la momie, les autres celui des chercheurs. Chacun d'eux reçoit pour mission de découvrir cinq objets différents dans la pyramide. La momie, quant à elle, tente d'attraper les aventuriers. À chaque fois qu'elle en attrape un, elle lui vole un point de vie (une ankh). Un chercheur gagne dès qu'il a découvert ses cinq objets. La momie gagne si elle accumule un certain nombre de points de vie (variable selon le nombre de joueurs).

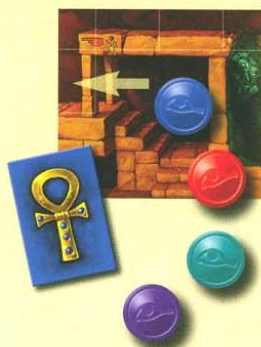
PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes, les points de vie et les planches prédécoupées.

Insérer le plateau de jeu au centre du calage de la boîte. Ses deux faces montrent le même plan de la pyramide. Les joueurs choisissent qui tient le rôle de la momie. La boîte est alors tournée de manière à ce que celui qui joue la momie se trouve d'un côté du plateau et tous les chercheurs de l'autre. Durant toute la partie, la momie ne doit jamais regarder l'autre face !

Du côté de la momie, placer la planche sur le calage de la boîte, et du côté des chercheurs, l'autre planche correspondante.

Chaque chercheur choisit une couleur, prend les trois ankhs de la même couleur et place le pion magnétique correspondant sur la case Départ, de son côté du plateau.



De son côté, la momie place la tête du pion Momie sur le sarcophage (= oubliettes) et, à la même place du côté des chercheurs, l'autre partie de l'aimant.

À moins de 4 chercheurs, les pions et ankhs non utilisés sont remis dans la boîte.

Trier les cartes Mission selon la couleur de leur verso et mélanger chacun des cinq paquets, face cachée. Chaque chercheur pioche alors 1 carte de chaque paquet, sans les montrer aux autres. Les cartes restantes sont mises de côté, face cachée.

La momie reçoit le dé Momie ; les dés Chercheurs sont placés à portée de main. L'aventure peut commencer !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

(pour 3 à 5 joueurs ; les règles pour 2 joueurs se trouvent en page 8).

Le voisin de gauche de la momie commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les chercheurs jouent donc avant la momie, puis c'est de nouveau au tour de tous les chercheurs...

TOUR D'UN CHERCHEUR :

1. (éventuellement) **Annulation**
2. **Lancer de dés**
3. **Déplacement**
4. (éventuellement) **Utilisation d'une carte Mission**

1. Annulation

S'il reste au chercheur des dés face momie des tours précédents, le joueur peut les « **annuler** » avant de jouer : la momie joue alors immédiatement un coup intermédiaire (voir **Coup intermédiaire de la momie**). Le joueur lance ensuite **les cinq** dés.

2. Lancer de dés

Le joueur lance les cinq dés Chercheurs dont la face supérieure n'indique **pas** une momie. S'il est satisfait du résultat, il déplace son pion en conséquence. S'il ne l'est pas, il peut relancer les dés, mais uniquement ceux dont la face supérieure n'indiquait **pas** une momie au 1^{er} lancer. Il peut ainsi recommencer aussi souvent qu'il le veut, mais tout dé indiquant une momie doit être mis de côté.



Exemple de tour d'un chercheur :

C'est au tour du joueur bleu. Au cours des tours précédents, deux dés indiquant la momie ont déjà été mis de côté. Il décide de ne rien « **annuler** » et lance les trois dés restants. Il obtient : **Momie, 1 et 2**. Il met le dé indiquant la momie de côté. Il n'est pas satisfait des nombres obtenus et relance les dés. Mais il ne dispose plus que de deux dés. Il obtient : **1 et 4**.

Bleu annonce qu'il avance de 4 cases. Il atteint le scarabée rouge. Il possède la carte Mission avec le scarabée rouge et la pose face visible devant lui. Son tour est ainsi terminé. C'est au tour de Rouge de jouer, qui décide « **d'annuler** ».

La momie effectue un coup intermédiaire (voir plus loin). Le joueur rouge peut ensuite lancer les cinq dés.

3. Déplacement

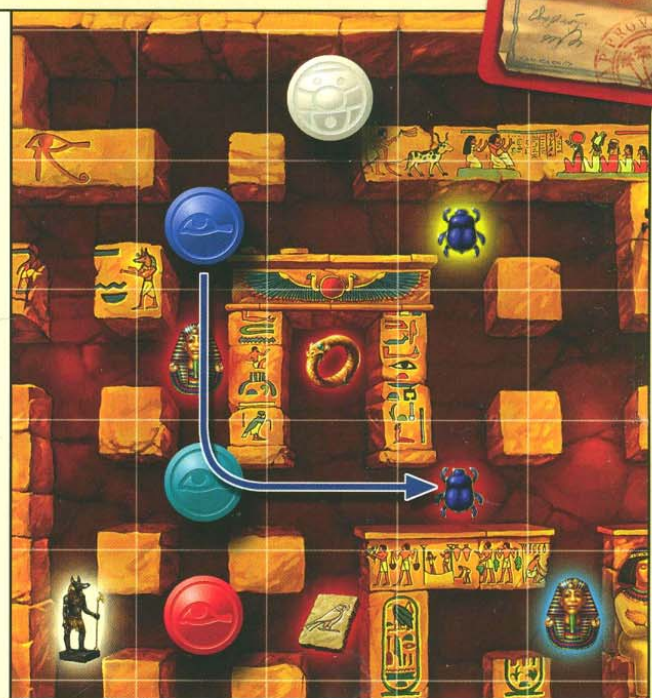
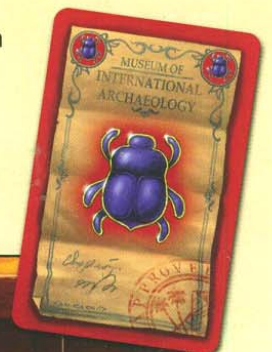
Le joueur choisit l'un des dés lancés et **annonce à voix haute** le résultat à la momie (« 1, 2, 3, 4 ou flèche »). Il déplace ensuite son pion magnétique du nombre de cases correspondant. Il doit alors respecter les règles suivantes :

- Il ne peut se déplacer que horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale).
- Au cours de son déplacement, il peut passer plusieurs fois par la même case par des allers-retours successifs.
- Le joueur doit se déplacer de l'ensemble des points du dé choisi. Si ce n'est pas possible, il relance le(s) dé(s).
- Les murs et la case sur laquelle se trouve la momie sont des obstacles : le joueur ne peut ni les franchir ni s'y arrêter.
- Il est interdit de se déplacer sur la case Départ ou dans les oubliettes.
- Le joueur qui choisit un **nombre** peut passer par-dessus les autres chercheurs (les cases qu'ils occupent sont comptées). Mais il ne peut y avoir qu'un seul pion par case.
- Si le joueur choisit la **flèche**, il est **obligé** de se déplacer horizontalement ou verticalement jusqu'à la case située devant l'obstacle suivant. Avec la flèche, les obstacles sont : la momie, les autres chercheurs, les murs, la case Départ ou les oubliettes.
Un pion est obligé de se déplacer et ne peut pas rester sur sa case.



4. Utilisation d'une carte Mission

Si un Chercheur finit son déplacement sur l'un des symboles de ses cartes Mission, il peut jouer la carte correspondante et la pose à la vue de chacun (y compris de la momie). S'il s'agit de sa dernière carte, le joueur remporte la partie.



TOUR DE LA MOMIE :

Tour normal de la momie

(après le coup du dernier chercheur) :

La momie lance le dé Momie et ajoute au nombre obtenu les momies visibles sur les dés Chercheurs. La somme indique de combien de cases peut se déplacer la momie. Elle ne peut bouger que horizontalement ou verticalement, sans passer à travers les murs, ni par la case Départ ou les oubliettes. Si, au cours de son déplacement, elle rejoint un chercheur, son tour est immédiatement terminé et celui-ci se retrouve prisonnier. Ce pion est jeté aux oubliettes et le chercheur est obligé de donner un de ses points de vie à la momie. S'il s'agit de son dernier point de vie, le joueur est éliminé. La momie reste sur la case sur laquelle elle a attrapé le chercheur.

Attention ! Après un tour normal de la momie, les dés Chercheurs indiquant une momie restent tels quels. Ils continuent d'être valables. Ils ne peuvent être enlevés que si un chercheur choisit l'action « **Annulation** ».

Coup intermédiaire de la momie (après qu'un chercheur a choisi l'action « **Annulation** ») :

La momie se déplace d'un nombre de cases égal au nombre de symboles Momie visibles sur les dés Chercheurs. Elle ne lance pas le dé Momie en plus. (Dans l'exemple précédent, la momie peut se déplacer de 3 cases avant le tour du joueur rouge.) Les autres règles restent les mêmes que pour le tour normal de la momie. Après le coup de la momie, c'est au tour du chercheur qui a déclenché le coup intermédiaire de lancer les cinq dés Chercheurs.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement ...

- ... soit si l'un des chercheurs pose sa dernière carte. Il remporte la partie.
- ... soit si la momie a accumulé un certain nombre de points de vie :
 - à 2 chercheurs : 4 points de vie ;
 - à 3 chercheurs : 6 points de vie ;
 - à 4 chercheurs : 7 points de vie .Dans ce cas, c'est la momie qui remporte la partie.



PARTIE À 2 JOUEURS

Les règles précédentes restent valables aux exceptions suivantes :

Le chercheur joue avec deux pions et les points de vie des deux. Il pioche 10 cartes Mission (2 cartes par couleur). Il effectue un coup normal pour chacun de ses deux pions (toujours dans le même ordre), comme décrit précédemment. Chacun des pions peut accomplir les cartes Mission. C'est ensuite au tour de la momie. Le chercheur gagne s'il remplit ses 10 cartes Mission ; la momie gagne si elle accumule 3 points de vie.

Une des conditions importantes pour le jeu à 2 est que le chercheur joue honnêtement et ne triche pas. Mais un vrai aventurier en fait une question d'honneur, n'est-ce pas ?

SITUATIONS PARTICULIÈRES ET CONSEILS

Que se passe-t-il si les cinq dés indiquent une face Momie après le lancer ?

Le joueur saute son tour. Son pion reste en place. Le joueur suivant est obligé « d'annuler » les dés au début de son tour et la momie peut effectuer un coup intermédiaire.

Si cela arrive au dernier chercheur juste avant la momie, celle-ci peut effectuer d'abord son tour normal (5 cases + le résultat du dé Momie), puis un coup intermédiaire (5 cases).

Un chercheur ne peut pas se déplacer (que ce soit avec 1, 2, 3, 4 ou une flèche) s'il est entouré de 3 murs et que la momie bloque le quatrième côté, par exemple.

Le joueur doit l'annoncer. Il ne joue pas et saute son tour (cela signifie qu'il ne peut ni annuler, ni jeter les dés).

Un joueur peut quitter les oubliettes dans deux directions (brèches dans les murs).

Important : Pour que le magnétisme fonctionne bien, les pions doivent toujours être placés bien au centre des cou-

loirs et des cases. Si la momie pénètre sur une case occupée par un chercheur sans « l'attraper », il est quand même considéré comme prisonnier.

Conseil pour la momie : La momie peut regarder à tout moment le verso des cartes Mission restantes, pour voir les couleurs que les chercheurs ont encore en main.

Conseil pour les chercheurs : Les chercheurs ont intérêt à s'opposer au départ, mais à coopérer par la suite lorsque la momie menace de l'emporter.

