

# L'or du pharaon (Das Gold des Pharaos)

## Préparation

### *La construction de la pyramide (mise en place du jeu - fig. 1)*

- Le joueur pose toutes les cartes à l'envers et les mélange.
- Les cartes sont disposées en un carré de 6x6 cartes, faces cachées.
- La carte de départ doit être placée sur l'un des bords du carré.
- La carte de départ indique maintenant l'entrée / sortie de la pyramide.
- Laisser un espace d'environ 1 cm entre les cartes.

### *Les joueurs - fig. 2*

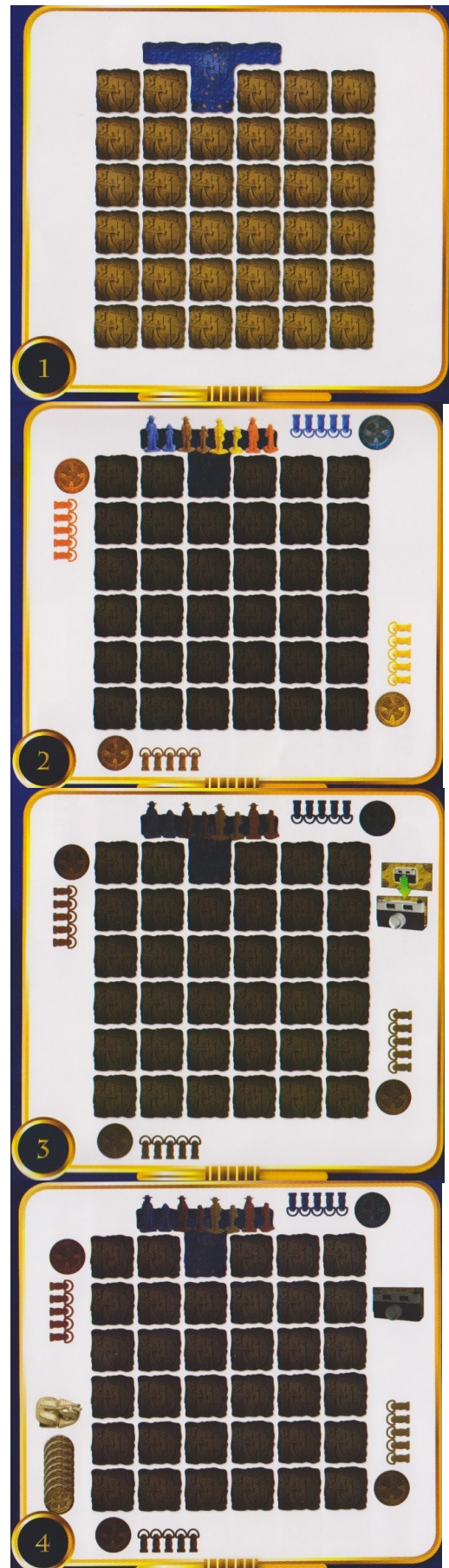
- Chaque joueur choisit une couleur.
- Chaque joueur pose son archéologue et son porteur sur la carte de départ.
- Chaque joueur pose son jeton et ses lanternes devant lui.

### *Les photos - fig. 3*

- Un joueur mélange les photos et les met dos visible (face avec un appareil photo) dans la boîte "appareil photo".
- Poser la boîte "appareil photo" à côté de la pyramide.

### *Les trésors - fig. 4*

- Un joueur mélange les trésors et les empile, faces cachées, à côté du plan de jeu.
- Il pose le buste du pharaon à côté.



## Début de la partie

Le plus jeune commence, puis c'est au joueur à sa gauche (= on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre).

## Tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour peut faire jusqu'à 3 actions. Il peut aussi passer son tour.

Mais attention: l'archéologue et le porteur ont différentes possibilités. Un joueur peut partager ses 3 actions entre les 2 personnages. Les différentes actions possibles sont :

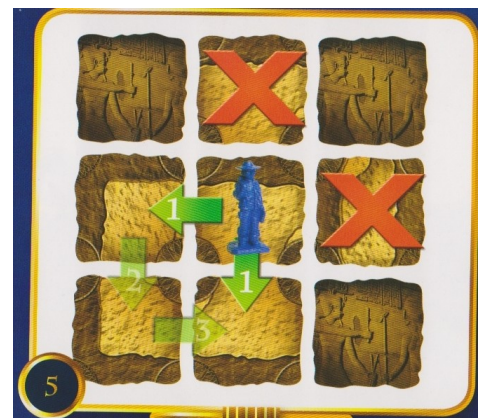
pour un archéologue	pour un porteur
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ se déplacer d'une carte à l'intérieur de la pyramide.</li><li>✓ retourner une carte de la pyramide</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ se déplacer d'une carte à l'intérieur de la pyramide</li><li>✓ tourner un mur de la pyramide</li><li>✓ apporter une lanterne sur un chemin</li><li>✓ remporter une lanterne</li></ul>

## L'archéologue

Le joueur peut faire faire différentes actions à l'archéologue. Il peut également faire des choses qui ne comptent pour une action, comme le fait de porter ou de voler un trésor.

### ***Se déplacer d'une carte à l'intérieur de la pyramide (une action).***

Avec l'archéologue, le joueur peut se déplacer sur les cartes dévoilées de la pyramide. Il suit le chemin. Normalement une carte comporte un chemin (couleur claire) et un ou plusieurs murs (couleur foncée). Le joueur ne peut pas atteindre une carte voisine si un mur les sépare. Chaque déplacement vers une carte compte comme un pas (un tour de jeu) (fig. 5).



### ***Retourner une carte de la pyramide (une action).***

Si l'archéologue se trouve à côté d'une carte qui n'est pas encore découverte, il peut la retourner. Pour y accéder et pouvoir la retourner, le chemin doit être libre. Ainsi la carte sur laquelle se trouve l'archéologue ne doit pas comporter de mur dans cette direction (cf. fig. 6). Une fois la carte retournée, le joueur peut la disposer comme il le désire (= il peut la faire pivoter). Lorsque le joueur découvre une chambre funéraire secrète, il en fait une photo. Pour ce faire il choisit une photo dans la boîte "appareil photo". Voir la partie "photographier une chambre funéraire" pour savoir ce qui se passe ensuite.





### **Porter un trésor (pas une action).**

Le joueur pénètre avec l'archéologue dans des chambres funéraires contenant des trésors. Il tente alors de rapporter le trésor jusqu'à la carte départ. Quand il y est arrivé il peut poser le trésor (fermé) sur son jeton. Le trésor fait alors partie de la collection de son musée et ne peut plus être volé par un autre joueur (fig. 7).

Pour emporter un trésor, l'archéologue soit se déplacer avec lui (fig. 8). Le joueur peut aussi laisser le trésor sur la carte sur laquelle il se trouve. Les autres joueurs peuvent alors tenter de s'emparer du trésor. Le fait de déposer ou de ramasser un trésor ne compte pas pour une action. Il n'est possible de transporter qu'un trésor à la fois.

*Attention : le fait de transporter un trésor ne compte pas pour une action, mais quand on se déplace avec un trésor, chaque pas coûte une action.*

### **Voler un trésor à un autre archéologue (pas une action).**

Le joueur peut voler un trésor à un de ses adversaires. C'est possible quand son archéologue se trouve sur la même carte qu'un archéologue transportant un trésor. Il pose son archéologue sur le trésor (fig. 9). Dans la suite du jeu, l'autre peut tenter de récupérer le trésor.



## Le porteur

Le porteur peut effectuer différentes actions. Il peut se déplacer, faire tourner des murs et apporter/remporter des lanternes.

### ***Se déplacer d'une carte à l'intérieur de la pyramide (une action).***

Avec le porteur, le joueur peut se déplacer sur les cartes dévoilées de la pyramide. Il suit le chemin. Normalement une carte comporte un chemin (couleur claire) et un ou plusieurs murs (couleur foncée). Le joueur ne peut pas atteindre une carte voisine si un mur les sépare. Chaque entrée sur une carte compte comme un pas (un tour de jeu) (fig. 10).



### ***Apporter / remporter des lanternes (une action).***

Sur le chemin sur lequel se trouve le porteur, le joueur peut poser une de ses lanternes. Quand une lanterne est posée, il peut se déplacer plus rapidement sur cette portion de chemin (cette carte). (Voir la section "se déplacer avec une lanterne".)

Le joueur peut également remporter une de ses lanternes si son porteur se trouve sur la même carte (c'est une action). La lanterne se retrouve alors dans son stock. Des lanternes de différentes couleurs peuvent se trouver sur une même carte (fig. 11).



### ***Tourner un mur de la pyramide (une action).***

Le joueur peut tourner (pivoter) une carte si son porteur se trouve sur celle-ci ou juste à côté (fig. 12). Le porteur doit cependant pouvoir y accéder, c'est à dire que le chemin doit être libre (il ne doit pas y avoir de mur entre la carte à tourner et celle où se trouve le porteur). Le joueur peut la tourner comme il le désire (90°, 180° ou 270° = 1/4, 2/4 ou 3/4 de tour). Cela compte pour une action. Ce faisant il peut mettre (temporairement) un mur sur la route de ses adversaires.





## Se déplacer avec une lanterne.

Les joueurs utilisent leurs lanternes pour éclairer des portions de chemin (cartes). Seules les lanternes de sa propre couleur comptent pour son archéologue et son porteur. Ceux-ci peuvent alors se déplacer plus rapidement.

### La situation normale.

Quand un joueur se déplace d'une carte à une voisine cela lui coûte une action de jeu. Pour des cartes adjacentes, peu importe qu'il y ait une lanterne sur une des cartes ou même sur les deux, cela compte comme un tour de jeu.

### La situation avec une ou plusieurs lanternes.

Les lanternes sont d'une grande aide pour le joueur quand il veut se déplacer d'une carte A à une autre carte B et que des lanternes (de sa couleur) se trouvent sur les cartes entre les deux. Dans ce cas le déplacement ne compte que comme une action de jeu. Sans lanternes cela lui coûterait plusieurs actions. Les joueurs peuvent ainsi se déplacer beaucoup plus vite en posant des lanternes sur une série de cartes juxtaposées (fig. 13).



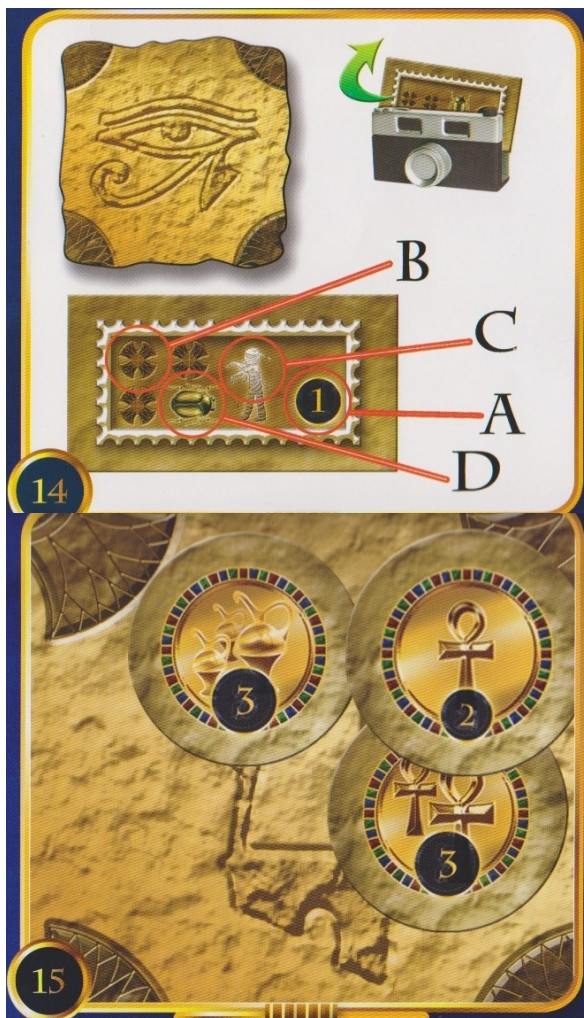
## Photographier une chambre funéraire (pas une action).

L'archéologue qui découvre une chambre funéraire secrète tire au sort une carte photo de la boîte "appareil photo". Une photo (fig. 14) vaut toujours 1 point (A). On peut également voir sur la photo tout ce qui se trouvait dans la chambre funéraire : des trésors (B), une momie (C) ou une malédiction (D). La signification des différents objets de la chambre funéraire sont détaillés ci-dessous.

### Les trésors (fig. 14-B).

Le joueur prend autant de trésors qu'indiqué sur la photo et les pose ouverts (points visibles) sur la carte de la chambre funéraire découverte (fig. 15).

Sur chaque trésor, on peut voir combien de point il vaut. Le buste du pharaon est toujours le dernier trésor qui sera utilisé dans la partie.







## L'effondrement de la pyramide.

Le mécanisme d'effondrement de la pyramide est activé par la découverte du buste du pharaon. Si celui-ci est sorti de la pyramide elle s'effondre immédiatement. S'il reste dans la chambre funéraire, l'effondrement commence 3 tours de jeu plus tard.

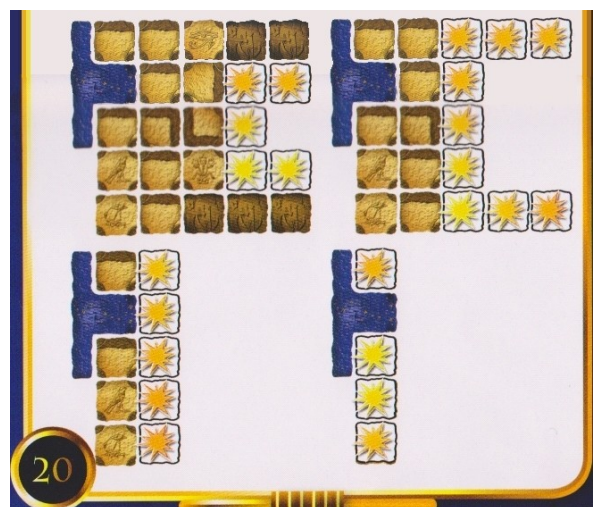
### *Le buste du pharaon sort de la chambre funéraire.*

Au moment de la sortie du buste, le mécanisme de destruction de la pyramide s'enclenche. La pyramide s'effondre alors sur elle-même. On retire du jeu la carte de la chambre funéraire et le joueur ayant le buste arrête là son tour (fig. 19). À chaque fois que c'était au tour de celui qui possède le buste, les prochaines cartes (celles qui sont voisines de celle(s) tombée(s) au tour précédent) s'effondrent. Ces cartes sont éliminées avec tout ce qu'il y avait dessus. On continue ainsi jusqu'à ce que, tour de jeu après tour de jeu, la pyramide soit entièrement détruite (fig. 20).

Attention : le buste peut être volé par les autres archéologues (tout comme les autres trésors). Le seul endroit sûr est la carte de départ / arrivée.

Quand un joueur perd un archéologue, cela lui coûte 2 points, et 1 point pour un porteur. Il est donc important de savoir quitter la pyramide à temps.

Quand un archéologue dépose le buste quelque-part dans la pyramide, on tient compte du tour de jeu de celui qui possédait le buste en dernier.



### *Le buste du pharaon reste dans la chambre funéraire.*

Après le 3ème tour de jeu du joueur ayant découvert le buste, la pyramide s'effondre. On sait ainsi facilement quand cela arrivera. Après qu'il ait fini son tour de jeu, la carte de la chambre funéraire est retirée du jeu avec tout ce qu'il y a dessus. Puis, à chaque fois que le découvreur du buste a fini son tour de jeu, la rangée de carte suivante s'effondre. Les cartes sont éliminées du jeu avec tout ce qui était dessus et on continue ainsi jusqu'à ce que la pyramide soit entièrement détruite (fig. 20).

## Fin de la partie.

La partie prend fin lorsque la pyramide est complètement éboulée. La carte de départ est la seule restante.

### *Le vainqueur.*

Chaque joueur compte les points que lui rapportent les photos et les trésors qu'il possède dans sa collection. Chaque photo vaut 1 point, les trésors valent 2 ou 3 points (c'est indiqué dessus) et le buste du pharaon vaut 5 points. Si l'on a perdu son archéologue on retire 2 points, 1 point si c'est le porteur (deux exemples fig. 21).

Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, l'avantage est donné à celui qui possède encore son archéologue et son porteur. Si cela ne suffit toujours pas à les départager, le vainqueur est celui qui a atteint ce total en premier.



**Bon amusement !**