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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

CHEOPS

MATERIEL
1 plateau
66 pions trésors, 11 par couleur
16 tables de prix, 6 du type I, 6 du type II et 4 du type III
64 pions, 16 pour chacune des 4 familles d'Ahliman
4 pions voisins d'Ahliman
12 tables de loi
50 billets de banque, 30 x 10 et 20 x 5

PREPARATION
Le plateau est mis au centre de la table. On place un trésor de chaque couleur sur les images au-dessus de chaque colonne de prix. On mélange les tables de prix par type (I/II/III). On en prend deux de chaque type et on les place au hasard sur les 6 colonnes de prix. Une table de prix est définie pour chaque trésor. Les 60 trésors restants sont placés au hasard sur les cases de la pyramide. 2 trésors de même couleur peuvent se retrouver côte à côte. Les 12 tables de lois sont mélangées et on en place 6 au hasard sur les cases correspondantes de la pyramide. Les 6 restantes sont remises dans la boite et restent face cachée.
Chaque joueur reçoit un pion de chaque famille et les place devant lui. Le reste de pions est mélangé et on forme 3 piles face visible de hauteur équivalente. On place ces 3 piles, les 4 pions voisin et l'argent à côté du plateau. Le joueur le plus jeune commence.

BUT DU JEU
A la mort du pharaon les membres de la famille Ahliman cherchent à se dédommager financièrement du temps qu'ils ont consacré à leur souverain. Ils pillent les trésors de la pyramide.
A chaque tour, un joueur pose un membre de la famille sur la pyramide et prend le trésor de cette case. Le trésor, doit être vendu immédiatement au prix du marché ou gardé jusqu'à la fin du jeu, où il peut être vendu plus cher. Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie a gagné.

DEROULEMENT
A son tour, un joueur a 2 actions qu'il doit faire dans cet ordre :
- prendre un trésor ou une table de loi de la pyramide
- vendre/garder le trésor ou accomplir l'action de la table de loi
C'est ensuite au joueur suivant de jouer (sens des aiguilles d'une montre).

PRENDRE UN TRÉSOR OU UNE TABLE DE LOI
Le joueur place un membre de la famille sur la pyramide et prend le trésor ou la table de loi qui s'y trouve. Le pion posé reste sur la pyramide. Pour poser ce pion, il faut suivre les règles suivantes :
Le pion doit être sur la rangée de départ au bas de la pyramide
Le pion peut être placé sur une rangée supérieure s'il est directement au-dessus de 2 pions de la rangée inférieure
Des pions de la même famille ne peuvent pas être adjacents sur la même rangée ou la rangée juste au-dessus
Si un joueur ne peut pas poser de pion, il doit passer son tour. Il n'est pas autorisé de passer son tour quand on peut poser un pion.

VENDRE/GARDER UN TRÉSOR
Si un joueur a pris un trésor, il doit choisir entre le vendre tout de suite ou le garder jusqu'à la fin.
Vendre
S'il vend son trésor tout de suite, le joueur reçoit le prix du marché de la banque. Le prix du marché commence à 10 (case au sommet de la pyramide) mais peut être changé à 5 ou 15 par l'action d'une table de loi. Le trésor est alors mis sur le chiffre le plus haut placé de la table de prix de cette couleur. Les chiffres de la table de prix n'ont aucun rôle pour le moment. L'argent est tenu secret par le joueur mais doit rester devant lui.
Garder
Si le joueur décide de garder son trésor, c'est en espérant que sa valeur sera plus forte à la fin du jeu. Il le place devant lui face visible et ne peut plus le vendre durant la partie. A la fin du jeu, il vendra ce trésor. La valeur d'un trésor à la fin de la partie est indiquée par le chiffre non recouvert le plus haut sur la table de prix de cette couleur.

LES VOISINS
Ils permettent à un joueur d'avoir 2 tours consécutifs. Au début de son tour, un joueur peut acheter un des ces 4 pions pour 20 piastres qu'il paye à la banque. Il place alors ce pion sur la pyramide comme un membre de la famille. Il prend la table de loi ou le trésor comme pour un pion normal. Après cela, il a un tour normal supplémentaire. S'il ne peut pas le faire, il n'a pas le droit d'acheter un voisin.

TIRER UN PION MEMBRE DE FAMILLE
A la fin de son tour, le joueur peut tirer un membre de famille d'une des trois piles pour revenir à ses 4 pions de départ. Cela n'est pas obligatoire. Si un joueur n'a plus pion, il doit alors passer et n'a pas la possibilité d'acheter un voisin.

TABLE DE PRIX
Chaque couleur de trésor a une table de prix. Durant le jeu, les chiffres sur cette table vont être recouverts par des trésors. Le chiffre le plus bas de chaque table doit être laissé découvert. Quand il ne reste plus que ce chiffre de libre, on ne peut plus vendre de trésors de cette couleur. On doit les conserver jusqu'à la fin du jeu.

FIN DU JEU
Le jeu se termine quand une de ces trois conditions est remplie :
La pyramide n'a plus de trésors et de table de loi
Aucun joueur ne peut placer un membre de famille
2 tables de prix sont remplies
Chaque joueur calcule son score, en additionnant son argent et la valeur de ses trésors conservés. La valeur de chaque couleur de trésor est le chiffre non recouvert le plus haut dans la table de prix pour cette couleur.
Quand une table de prix indique 2 chiffres côte à côte, on marque les points comme ceci. Si un joueur a plus de trésors de cette couleur qu'un autre joueur, il reçoit la valeur du petit chiffre pour chaque trésor, les autres joueurs reçoivent la valeur du gros chiffre pour chaque trésor. Si 2 joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de trésors, aucun des deux ne reçoit la valeur du petit chiffre.
X est le nombre de tous les trésors de cette couleur possédés par les joueurs. Par exemple, si les joueurs possèdent 6 trésors bleus, donc X vaut 6.
Le joueur avec le plus d'argent a gagné.

LES TABLES DE LOI
Quand un joueur prend une table de loi de la pyramide, il doit suivre l'action de cette table. Voici la traduction des différentes tables avec le numéro correspondant. Les mots en italique indiquent où doit être placée la table de loi.
1 & 2 - *sur la case de prix du marché*. Le prix du marché est maintenant de 5 ou 15.
3 - *quelque part sur le plateau*. Le jeu est fini quand 3 tables de prix sont remplies. Pas d'autre effet sur le jeu.
4 - sous une table de prix. Les trésors de cette couleur doivent être vendus immédiatement. Si la table de prix est complète, ils ne peuvent être vendus ou gardés. Les trésors de cette couleur sont sans valeur.
5 - *sous une table de prix*. Les trésors de cette couleur ne peuvent plus être vendus au prix du marché, ils doivent être gardés.
6 - *sous une table de prix*. Cela empêche une autre table de loi d'être placée sous cette table de prix car il ne peut y avoir qu'une seule table de loi sous une table de prix.
7 - *sur n'importe quel chiffre libre d'une table de prix*. Il remplace le chiffre recouvert.
8 - *retourne dans la boite*. Retirer une autre table de loi du jeu (d'une table de prix, du plateau ou d'un joueur). Les 2 tables de loi vont dans la boite.
9 - payer immédiatement 25 piastres à la banque ou remettre cette table de loi dans la boite. Si l'on paye, on place cette table de loi devant soi face visible. A la fin du jeu, elle remplace n'importe quel trésor qui comptera comme un trésor de la couleur choisie.
Les 3 tables de loi suivantes peuvent être utilisées immédiatement ou gardées pour plus tard. Si on les garde, on les place face visible devant soi. On peut les jouer comme une action supplémentaire lors d'un tour suivant.
10 - vendre un trésor conservé de son choix, en le plaçant sur sa table de prix et empochez le prix du marché. On ne peut le faire si la table de prix est remplie ou possède la table de loi n°5.
11 – prendre un trésor de la pyramide. Placer un de ses membres de famille à la place en suivant les règles normales de placement. Le trésor peut être vendu ou gardé.
12 Echangez 2 trésors de place sur la pyramide ou échangez un trésor conservé contre un de la pyramide.