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.

ESCALE À JEUX

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

TUTANCHAMUN

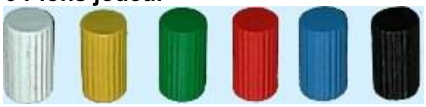
Retour

COMPOSITION DU JEU:

1 Tableau de marque (voir fin de page)

6 Pions marqueurs de score (1 par joueur)

6 Pions joueur



63 Tuiles antiquité (le chiffre figurant sur chaque tuile représente sa valeur)

1 tuile | 1 tuile | 1 tuile | 2 tuiles | 2 tuiles | 2 tuiles

4 tuiles | 4 tuiles | 4 tuiles | 6 tuiles | 6 tuiles | 6 tuiles

8 tuiles | 8 tuiles | 8 tuiles | 3 tuiles masque | 3 tuiles pièces d'or

1 tuile Toutanchamon
(à placer sur la pyramide)

1 Pyramide à assembler

RÈGLE DU JEU:

Préparation

Placer au hasard les dalles face visible à la queue leu leu afin de former un fleuve de dalles de forme libre, Toutar
sur la pyramide au bout de ce fleuve.
Chaque joueur choisit une couleur, place le grand marqueur devant la première dalle du fleuve et le petit marqueu
score sur le nombre 26 si on joue à 2 ou 3 joueurs, ou sur les nombres 20, 16 ou 14 selon que l'on joue à 4,5 ou 6

Déroulement d'une partie

Chaque joueur à tour de rôle:
1) Avance son grand marqueur le long du fleuve du nombre de dalles qu'il désire en sautant au dessus des trous
dalles déjà récupérées. Il est interdit de reculer. Le 1er joueur qui atteint le bout du fleuve récupère Toutankhamor
Après avoir atteint le bout du fleuve, les joueurs ne peuvent plus avancer.
2) Récupère la dalle sur laquelle il vient d'arriver et la place devant lui, visible de tous. Les dalles dépassées par t
sont écartées du jeu.
Si toutes les dalles d'un objet ont été récupérées ou écartées, le joueur ayant récupéré le plus grand nombre de d
avance sur le tableau de marquage en direction du 1 de la valeur de l'objet, puis le joueur classé deuxième avanc
cette valeur (exemple: dans le cas d'une chaise, 8 et 4). Si deux joueurs sont égalité premier (et si aucun d'eux n'
de pharaon), chacun avance de la moitié de la valeur. En cas d'égalité deuxième ou de trois joueurs égalité premi
n'avancent pas.
Le jeu s'arrête dès qu'un joueur dépasse le 1 sur le tableau de marquage ou quand tous les joueurs ont atteint le l
Le gagnant est le premier joueur ayant dépassé le 1 ou le joueur le plus proche du 1 à la fin du jeu. Il place son m
pyramide.

Départager les égalités

Si plusieurs joueurs peuvent dépasser le 1 en même temps, il faut faire avancer d'abord les joueurs possédant le
l'objet récupéré puis les joueurs possédant le plus de dalles des objets écartés (en commençant par l'objet écarté
loin de la pyramide) .

Masque de pharaon

Les Masques de pharaon permettent de départager des joueurs possédant le même nombre de dalles. Pour l'utili
avoir récupéré au moins une dalle de l'objet concerné et être égalité avec un autre joueur (exemple: deux joueurs
chaises, un des deux utilise deux masques, l'autre un seul, le premier gagne et avance de 8 contre 4 pour le deux
En commençant par le joueur venant d'avancer son grand marqueur et à tour de rôle, chaque joueur concerné dé
utiliser 1 ou plusieurs Masques de pharaon. Les Masques de pharaon utilisés sont écartés.

Toutankhamon

Toutankhamon est ramassé par le premier joueur atteignant le bout du fleuve.
Toutankhamon remplace une dalle de n'importe quel objet et peut être utilisé même si on ne possède aucune dall

Les Pièces d'or

Une dalle Pièces d'or récupérée doit être utilisée puis écartée immédiatement.
Une dalle Pièces d'or permet de voler à un autre joueur une dalle d'un objet dont on possède déjà un exemplaire.
La personne volée avance d'1 sur le tableau de marquage.
Même si on n'a pas pu ou voulu l'utiliser, la dalle pièces d'or est écartée.

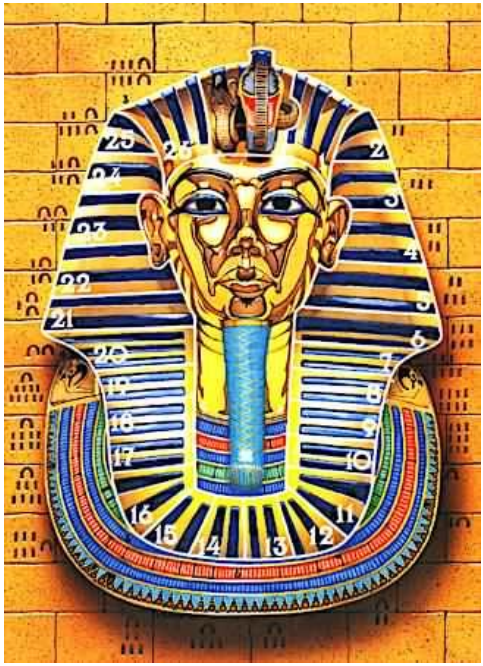



Tableau de marque (taille réelle = 36 x 26 cm)