

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# ASTÉRIX EN ÉGYPTE

Breveté S. G. D. G.

Jeu pour 2 à 5 joueurs

ASTÉRIX EN ÉGYPTE va vous faire affronter les SABRES d'abordage des PIRATES et les PILUMS des PATROUILLES ROMAINES, et vous faire découvrir ses infinies combinaisons intéressantes.

La règle en est simple, mais il est indispensable de bien la connaître pour avoir tout le plaisir que vous en attendez.

## COMPOSITION

Un tableau quadrillé de cases, avec dans un angle une grande case : le camp Gaulois formant DEPART et ARRIVEE ; et dans l'angle opposé une autre grande case: le "Palais de Cléopâtre", où vous déposerez votre "PALAIS" avant de revenir au DEPART.

- Un jeu de grandes cartes dont chacune donne droit, au choix, à une des deux opérations possibles.
- Une série de Papyrus (petites cartes).
- 5 "Palais de Cléopâtre", un par joueur.
- Une série de Sabres d'abordage et de Pilums.
- 5 pions de couleurs différentes, un par joueur.

## BUT DU JEU

Il s'agit de partir du Village Gaulois pour aller déposer votre "Palais de Cléopâtre" et d'y revenir le plus vite en déjouant les barrages des PIRATES et des ROMAINS.

## PRÉLIMINAIRES

Répartir sur le tableau les PAPYRUS, SABRES et PILUMS, à leurs emplacements réserves. Distribuer à chaque joueur :

- 4 cartes, après les avoir bien battues, puis déposer le talon au milieu du tableau, à l'emplacement prévu;
- 1 "Palais de Cléopâtre"
- 1 pion.

## RÈGLE DU JEU

Le premier joueur dépose une carte face visible à côté du talon et avance son pion placé au Départ du nombre de cases inscrit à l'angle de cette carte et ce dans la direction qu'il désire. Enfin, il prend une quatrième carte au talon. Ainsi il aura toujours 4 cartes en main. Un pion se déplace parallèlement aux côtés des cases, jamais en diagonale.

Les autres joueurs à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre en font autant

## UTILISATION DES GRANDES CARTES

Il est très important de savoir que chaque carte donne au joueur le droit ~ UNE SEULEMENT des deux possibilités qu'elle comporte, ainsi :

### la carte "BATEAU PIRATE" donne droit :

- soit d'avancer son pion de 4 cases dans n'importe quelle partie du tableau ;
- soit de déposer un sabre d'abordage, pris dans la réserve du tableau, sur la limite des 3 cases et où il le désire, mais dans la partie bleue du tableau.

### la carte "PATROUILLE ROMAINE" donne droit :

- soit d'avancer son pion de 3 cases dans n'importe quelle partie du tableau ;
- soit de déposer un Pilum pris dans la réserve, sur la limite de 3 cases et où il le désire, mais dans la partie jaune du tableau.

### la carte "POTION MAGIQUE" donne droit :

- soit d'avancer de 5 cases (ou de 6 suivant la carte),
- soit d'enlever un SABRE ou un PILUM à l'endroit où il le désire.

Lorsque le talon est épuisé retourner les cartes jouées.

## UTILISATION DES SABRES ET DES PILUMS

Nous avons vu plus haut que lorsqu'il est joué "Bateau Pirate" ou "Patrouille Romaine" il est possible de déposer un SABRE D'ABORDAGE ou un PILUM.

Un SABRE D'ABORDAGE se place à la limite des cases bleues pour créer un barrage de 3 cases de longueur sur la mer.

Un PILUM se place à la limite des cases jaunes pour créer un barrage de 3 cases de longueur sur le sable.

Les Sabres, les Pilums peuvent aussi être unis à angle droit ou bout à bout pour former un barrage sur une longueur de 6 cases, 9 cases, etc... Ne jamais faire doubler ou chevaucher 2 Sabres ou 2 Pilums. Sabres et Pilums peuvent aussi former des chicanes suivant l'initiative du joueur.

Un barrage ne doit jamais être total, c'est-à-dire qu'il doit toujours rester un passage possible soit par le Nord, soit par le Sud pour aller du Village Gaulois au Palais de Cléopâtre, ou inversement. Ainsi, il n'est possible que de barrer une seule entrée au Village Gaulois.

## UTILISATION DE LA POTION MAGIQUE

Si un joueur joue une carte "POTION MAGIQUE" il peut enlever un Sabre ou un Pilum où bon lui semble, par exemple celui qui le gêne le plus. Il n'a plus le droit, alors, d'utiliser les points de cette carte.

Le Sabre ou le Pilum enlevé est gardé par le joueur et non remis à la réserve du tableau. Il lui sera permis de le réutiliser lorsque cette réserve sera épuisée, en jouant la carte correspondante à l'obstacle comme il est dit précédemment.

## UTILISATION DES PAPYRUS

En s'arrêtant ou en passant au-dessus d'une case "PAPYRUS" (une des deux cases rouges du tableau), le joueur prend une carte "PAPYRUS" sur la pile du tableau. Il n'est pas obligé d'en appliquer les directives immédiatement, mais au tour qui lui convient le mieux.

L'utilisation d'un PAPYRUS (un seul à la fois) se fait par un joueur à son tour de jouer en appliquant ses indications et en le remettant sous la pile.

N.B. - Le joueur ne perd pas cependant son droit à jouer une grande carte comme il est indiqué plus haut.

## GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier au Camp Gaulois après être allé déposer sa carte "PALAIS" et déjoué les nombreuses embûches du parcours.

## PARTIE RAPIDE

Pour raccourcir nettement la durée du jeu, il convient seulement de diminuer le nombre de PILUMS et de SABRES déposés au Départ sur le tableau de jeu, et de ne pas utiliser les "Papyrus".

Et maintenant "Engagez-vous, rengagez-vous..."

*C'EST UNE FABRICATION DES JEUX NOËL*

*Déjà édités : ASTERIX & LA POTION MAGIQUE et la COLLECTION des JEUX TINTIN & MILOU. Les connaissez-vous ?*

*Tous droits réservés. Made in France.*

## Règle condensée du jeu "ASTÉRIX EN ÉGYPTE"

- Une tactique différente à appliquer à chaque partie permet au joueur de constituer des BARRAGES sous les pas de ses adversaires et même de les enfermer dans des LABYRINTHES.
- Ceux-ci sont formés en MER par les SABRES effilés des PIRATES et en EGYPTE par les PILUMS menaçant des ROMAINS.
- Très heureusement la "POTION MAGIQUE" permet de forcer ces barrages et ces labyrinthes, mais encore faut-il en user prudemment !
- Les TACTICIENS pourront s'en donner à cœur joie et louvoyer à souhait pour revenir en CHAMPION gagner la partie au VILLAGE GAULOIS.

## LES JEUX NOËL