

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



EXPEDITION PYRAMIDE

2-4 joueurs, à partir de 8 ans

Contenu de la boîte

- 1 sablier (d'une minute)
- 4 pions
- 4 collecteurs de pierres précieuses
- 36 cartes
- 4 x 12 clefs
- 1 dé
- 1 plateau de jeu
- 78 pierres précieuses

But du jeu

Le but du jeu est d'ouvrir la porte de la pyramide et de collecter les pierres précieuses de même couleur qui sont cachées à l'intérieur. Pour ouvrir la porte, il faut reconstituer la combinaison secrète en disposant correctement les clefs du Pharaon.

Les cartes

Chaque carte est divisée en deux parties : les hiéroglyphes et la combinaison secrète.

Hiéroglyphes et clefs : Les six hiéroglyphes dessinés dans le coin gauche de chaque carte correspondent à ceux dessinés sur le dé. Les hiéroglyphes indiquent quelles clefs sont à utiliser pour ouvrir la porte. Si le dé indique une main, le joueur doit prendre les trois ou quatre clefs qui sont dessinées en face de la main. Le joueur doit positionner ces clefs pour trouver la bonne combinaison. Celle-ci est bonne lorsque toutes les cases blanches situées sur la partie droite de la carte, sont entièrement recouvertes.

La combinaison secrète est constituée de l'ensemble des cases blanches qui se trouvent à l'intérieur de l'épais trait noir. Afin d'ouvrir la porte il faut que toutes ces cases soient recouvertes par les clefs.

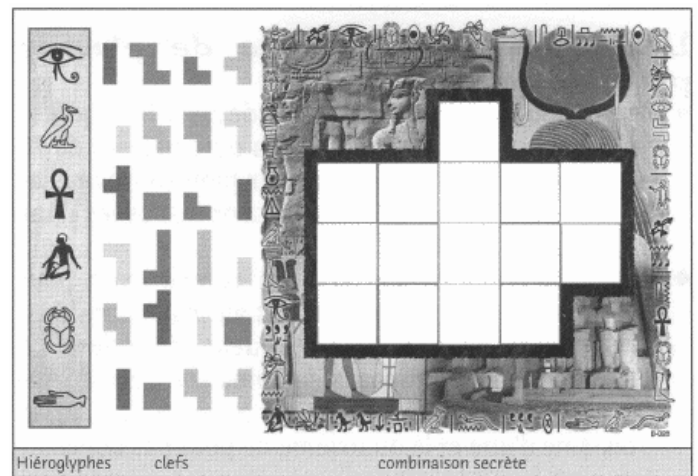
Les cartes ont deux côtés, un côté pour débutants (indiqué par la ligne verte autour des hiéroglyphes) et un côté un peu plus dur (indiqué par la ligne rouge autour des hiéroglyphes).

Sur le côté facile il n'y a que trois clefs en face de chaque hiéroglyphe alors que pour le côté plus difficile il y en a quatre.

Préparation du jeu

- Disposer le plateau de jeu au milieu de la table.
- Placer les pierres précieuses au hasard sur le plateau.
- Distribuer un collecteur de pierres précieuses à chaque joueur.

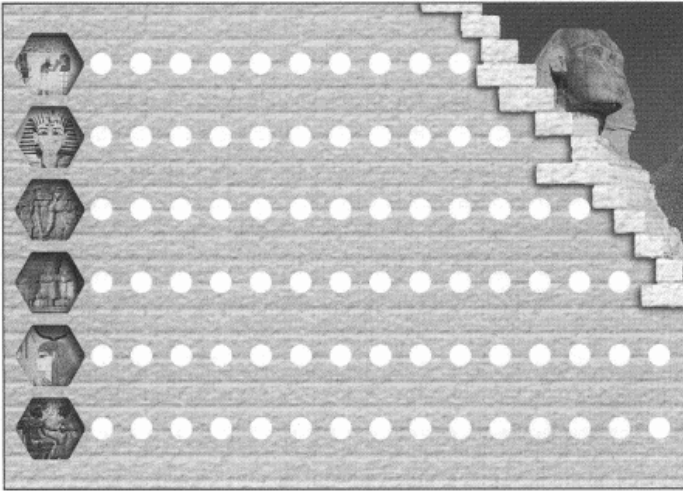
- Distribuer un jeu de clefs à chaque joueur. Un jeu comporte douze clefs. Chacune des clefs est différente au niveau de la forme et de la couleur.
- Mélanger les cartes. Pour deux joueurs, enlever dix-huit cartes du jeu. Pour trois joueurs, enlever neuf cartes du jeu. Pour quatre joueurs, utiliser toutes les cartes. Décider avec quel côté de la carte jouer facile ou difficile. Empiler les cartes près du plateau, pour former une pioche, avec le côté choisi vers le haut.
- Chaque joueur prend un pion et le place sur l'hexagone en bas du plateau de jeu.



Le jeu

- Tous les joueurs piochent une carte et la placent devant eux, du bon côté.
- Le joueur dont c'est le tour, lance le dé. Tous les joueurs collectent alors les clefs qui correspondent au hiéroglyphe indiqué par le dé. On retourne le sablier et tous les joueurs commencent, en même temps, à rechercher la bonne combinaison.
- Dès qu'un joueur a trouvé la bonne combinaison de sa porte, il le signale aux autres qui continuent à chercher tant que le sablier n'est pas complètement écoulé. La minute terminée, les joueurs peuvent déplacer leur pion et prendre des pierres précieuses. Pour plus de détails sur les mouvements, voir la partie Déplacement et collecte des pierres précieuses.
- Si aucun joueur n'a trouvé la bonne combinaison avant la fin du sablier, on retourne le sablier pour une minute supplémentaire. En aucun cas on ne retournera le sablier une troisième fois.
- Les joueurs qui n'ont pas pu trouver la solution ne déplacent pas leur pion et ne sont pas autorisés à collecter des pierres précieuses.

- À la fin du tour, on retire les cartes pour les mettre de côté, tout en gardant avec soi les clefs. Après que chacun ait collecté ses pierres le tour est terminé. Les joueurs piochent une nouvelle carte et un autre tour recommence.
- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déplacement et collecte de pierres précieuses

- Le plateau de jeu est constitué de : six hexagones, qui représentent les étages de la pyramide, et de 78 trous. Les joueurs déplacent leur pion sur les hexagones et les pierres précieuses sont disposées dans les trous.
- Le premier joueur à trouver la combinaison peut déplacer son pion de trois cases au maximum (0, 1, 2, 3 cases) dans n'importe quelle direction. Le second joueur à trouver la combinaison peut déplacer son pion de deux cases au maximum (0, 1, 2), le troisième d'une et le quatrième ne peut pas déplacer son pion (toutefois il peut collecter des pierres précieuses au niveau auquel il se trouve, s'il a réussi à trouver la combinaison).

S'il n'y a que trois joueurs, le premier joueur peut déplacer son pion avec un maximum de trois cases, le deuxième avec un maximum de deux cases et le troisième d'une. À deux joueurs, le premier peut déplacer son pion de trois cases au maximum alors que le deuxième ne peut se déplacer que d'une seule case.

Pour vous aider voici un petit récapitulatif :

4 joueurs : 3, 2, 1, 0 cases

3 joueurs : 3, 2, 1 cases

2 joueurs : 3, 1 cases

- Quand le joueur a décidé de combien de cases il veut se déplacer, il déplace son pion et collecte les deux pierres précieuses qui se trouvent le plus à gauche de son étage. Il est donc important que le joueur regarde à quel niveau sont les pierres précieuses qui l'intéressent le plus.
- Les pierres précieuses qui ont été ainsi ramassées doivent être placées dans le collecteur. Ce dernier doit rester visible de tous afin que les joueurs puissent savoir combien de pierres précieuses chacun possède.
- Plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case.

Le vainqueur du jeu

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été utilisées, soit neuf tours. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de pierres précieuses d'une même couleur (et non pas le joueur avec le plus de pierres).

Exemple :

joueur A possède : 7 vert, 5 rouge, 3 bleu, 2 blanc, 0 orange, 1 jaune

joueur B possède : 4 vert, 1 rouge, 0 bleu, 1 blanc, 2 orange, 3 jaune

joueur C possède : 2 vert, 3 rouge, 2 bleu, 8 blanc, 0 orange, 0 jaune

Le joueur C est déclaré vainqueur car c'est lui qui a le plus de pierres précieuses de la même couleur (8 pierres blanches).

Si plusieurs joueurs sont ex aequo, alors le vainqueur est celui qui comptabilise le plus de pierres d'une deuxième couleur et si ce n'est pas encore suffisant celui qui comptabilise le plus de pierres d'une troisième couleur et ainsi de suite.

Version plus compliquée

Dans cette variante, il faut trouver la bonne combinaison, déplacer son pion et collecter les pierres précieuses, le tout en une minute. Dès qu'un joueur trouve la combinaison, il collecte les pierres sans attendre que les autres aient fini.

Toutes les autres règles sont identiques.