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

RÉPONSES AUX ÉNIGMES scarabée

Les cartes scarabée sont numérotées, tu retrouveras la réponse en face du numéro.

01 araignée
02 bateau
03 canard
04 chat
05 cheval
06 chien
07 crocodile
08 crabe
09 désert
10 dromadaire
11 étoile
12 gourde
13 lion
14 lune
15 momie
16 œil
17 palmier
18 pharaon
19 poisson
20 pyramide
21 reine
22 rivière
23 scorpion
24 serpent
25 singe
26 soleil
27 sphinx
28 trésor

Référence : GSTA01

0-3

Informations à conserver.
Les couleurs et décorations peuvent varier.
Attention ! Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans en raison des petites pièces détachables susceptibles d'être avalées.
Ce produit se garantie d'une émission de CO_2 réduite grâce à une fabrication en Europe (exceptés les dés, fabriqués en Chine) et un trajet de transport plus réduit pour les éléments volumineux. Tous les éléments de cette boite (contenu et contenant) fabriqués à base de carton et papier satisfont à la norme FSC.

Un jeu de Dominique Ehrhard. - Illustrations et réalisation graphique : Antoine Riot

ATLANTYCA entertainment
MOONSCOOP

Un jeu distribué par ASMODEE

Jeu édité par M6 INTERACTIONS
M6 Interactions
89, avenue Charles de Gaulle
92575 Neuilly-sur-Seine Cedex

TM & © Atlantyca S.p.A. Animated Series
© 2009 Atlantyca S.p.A. - Moonscoop S.A.S. – All Rights Reserved

Geronimo Stilton Le JEU

LES TRÉSORS D'AKHENRATON

2 à 6 joueurs, dès 7 ans.

CONTENU DU JEU :

1 règle du jeu ; 1 plateau de jeu représentant une PY-R-T-MIDE ;
9 jetons TRÉSORS ; 45 jetons scarabée ;
9 cartes TRÉSORS ; 6 cartes **alphabet hiéroglyphe** ; 28 cartes scarabée ;
6 pions **personnages** : GERONIMO, TRAQ, TEA, BEN, PANDORA, SALLY ;
1 pion Momie ; 1 **dé hiéroglyphes** ; 1 **dé déplacement**.

BUT DE JEU :

La PY-R-T-MIDE D'AKHENRATON n'a pas livré tous ses secrets.
GERONIMO enquête pour retrouver les TRÉSORS perdus.
Parcours les couloirs de la PY-R-T-MIDE pour les retrouver, mais prends garde à la Momie !
Récupère les TRÉSORS et résouds les énigmes scarabée, celui qui a le plus de points gagne la partie !

AVANT DE JOUER :

Détache les 45 jetons scarabée, les 9 jetons TRÉSORS, les 6 **personnages** et la Momie.
Fixe les **personnages** et la Momie sur les socles en plastique.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Déplie le plateau de jeu PY-R-T-MIDE et place-le au centre de la table.
Mélange les 9 jetons TRÉSORS et pose-les, face cachée, sur les 9 salles TRÉSORS de la PY-R-T-MIDE.
Mélange les 9 cartes TRÉSORS et pose-les, face cachée, à côté du plateau de jeu, retourne la première et pose la sur le dessus du paquet.
Mélange les cartes scarabée et pose-les, face cachée, à côté des cartes TRÉSORS.
Pose la Momie sur sa case de départ, au sommet de la PY-R-T-MIDE (indiquée par la flèche rouge).
Distribue une carte **alphabet hiéroglyphe** et 3 jetons scarabée à chaque joueur.
Place les autres jetons scarabée à côté du plateau de jeu.
Chacun choisit un **personnage** et le pose sur la case SENS DE LA VISITE, à l'entrée de la PY-R-T-MIDE.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune joue en premier, puis à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

PENDANT TON TOUR :

- Lance les 2 **DÉS** : le **DÉ DÉPLACEMENT** permet de bouger ton **PERSONNAGE** ; le **DÉ HIÉROGLYPHES** fait bouger la **MOMIE**.
- Si le **DÉ HIÉROGLYPHES** présente le symbole **SCARABÉE**, tout le monde participe à une énigme **SCARABÉE** puis tu déplaces ton **PERSONNAGE** et c'est au joueur suivant.
- Si le **DÉ HIÉROGLYPHES** présente l'un de ces symboles, la **MOMIE** se déplacera vers l'une des cases ayant le même symbole. Déplace ton **PERSONNAGE** en premier, puis la **MOMIE**, puis c'est au joueur suivant.

LES ÉNIGMES SCARABÉE :

Si le **DÉ HIÉROGLYPHES** affiche un **SCARABÉE**, retourne la première carte **SCARABÉE**. Tous les joueurs, en même temps, doivent tenter de décrypter le mot inscrit en s'aidant de leur carte **ALPHABET HIÉROGLYPHE**.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la bonne réponse, il pointe du doigt, sur le plateau de jeu, l'image représentant ce mot.

Toutes les réponses apparaissent dans les ronds entourant la **PY-RA-MIDE**

Le joueur qui a montré la bonne réponse le premier gagne un jeton **SCARABÉE**.

Range la carte **SCARABÉE** dans la boîte.

S'il y a un doute, tu peux consulter la bonne réponse en dernière page.

DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES :

Ton **PERSONNAGE** se déplace du nombre de cases indiqué sur le **DÉ DÉPLACEMENT** ou moins.

Tu peux t'arrêter sur une salle **TRÉSOR** où il y a encore un jeton **TRÉSOR**, t'arrêter ou passer sur une case où il y a un autre **PERSONNAGE** ; mais tu ne peux pas t'arrêter ou passer sur une case où se trouve la **MOMIE**, ni t'arrêter sur une salle où le **TRÉSOR** a déjà été trouvé.

- Si tu t'arrêtes sur une des cases des couloirs, rien ne se passe : finis ton tour normalement.
- Si tu t'arrêtes sur une salle **TRÉSOR** avec un jeton **TRÉSOR**, retourne-le et montre-le à tous les joueurs.
  - Si le même **TRÉSOR** figure sur la carte **TRÉSOR** face visible sur le dessus du paquet, tu gagnes cette carte et la poses devant toi. Range le jeton **TRÉSOR** dans la boîte du jeu, retourne la carte **TRÉSOR** suivante, puis finis ton tour normalement.
  - Si ce n'est pas le **TRÉSOR** qui figure sur la carte **TRÉSOR** : repose le jeton **TRÉSOR**, face cachée, à sa place (la chasse continue !), puis finis ton tour normalement.

Il peut arriver qu'au début de ton tour tu sois dans une salle **TRÉSOR** ; si tu penses que c'est celui qui figure sur la carte **TRÉSOR** tu n'es pas obligé de déplacer ton **PERSONNAGE**, retourne simplement le jeton **TRÉSOR** et joue normalement ensuite. Tu ne déplaceras pas ton **PERSONNAGE** ce tour.

BLOQUÉ PAR LA MOMIE :

Si ton **PERSONNAGE** est bloqué par la **MOMIE**, tu ne peux pas te déplacer. Pas de chance : finis ton tour normalement.

LES PASSAGES SECRETS :

Pendant ton déplacement tu peux emprunter les **PASSAGES SECRETS** pour te rendre plus rapidement d'un bout à l'autre de la **PY-RA-MIDE**.

Avance ton **PERSONNAGE** jusque sur un **PASSAGE SECRET** puis, si tu le peux encore, avance d'une case vers un autre **PASSAGE SECRET** ; ton déplacement continue ensuite normalement.

1 case **PASSAGE SECRET** = 1 case de déplacement.

*Exemple ci-contre : **GERONIMO** lance les **DÉS** et obtient , bloqué par la **MOMIE** dans le couloir, il avance jusqu'au **PASSAGE SECRET** à sa gauche (2 cases), passe sur celui de droite (1 case) et fini son déplacement (2 cases), 5 cases en tout.*

DÉPLACEMENT DE LA MOMIE :

Déplace la **MOMIE** dans le sens de ton choix et arrête-la sur la première case qui correspond au **HIÉROGLYPHE** qui apparaît sur le **DÉ HIÉROGLYPHES**.

La **MOMIE** ne peut pas reculer pendant son déplacement, ni passer dans les salles **TRÉSORS**, ni utiliser les **PASSAGES SECRETS**.

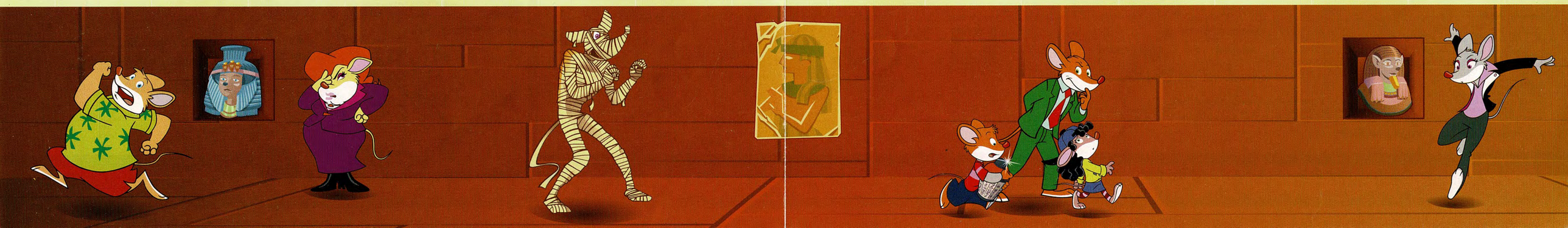
- Si, quand tu déplaces la **MOMIE**, celle-ci passe sur la case d'un ou plusieurs autres joueurs, chacun doit te donner un jeton **SCARABÉE** s'il en a. La **MOMIE** continue ensuite son déplacement.
- Si, quand tu déplaces la **MOMIE**, celle-ci passe sur ta case, remet l'un de tes jetons **SCARABÉE** dans la réserve.
- Si la **MOMIE** s'arrête exactement sur la case d'un ou plusieurs joueurs (toi compris), chacun doit, en plus, replacer son **PERSONNAGE** sur la case de départ **SENS DE LA VISITE**.

*Exemple ci-contre : **GERONIMO** lance les **DÉS** et obtient , la **MOMIE** a donc le choix entre 3 cases avec le même symbole, elle choisit et passe par la case où se trouve **TEA** qui doit donner un jeton **SCARABÉE** à **GERONIMO** et retourner sur la case **SENS DE LA VISITE**.*

FIN DE LA PARTIE

Dès que le dernier **TRÉSOR** a été trouvé, la partie s'arrête.

Chaque joueur compte ses points en additionnant les valeurs de ses cartes **TRÉSORS** et 1 point pour chaque jeton **SCARABÉE**.

LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE POINTS GAGNE LA PARTIE !

EN CAS D'ÉGALITÉ, C'EST LE JOUEUR QUI POSSÈDE LE PLUS DE CARTES TRÉSORS QUI REMPORTE LA PARTIE.