

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



HAMUNAPTRA

AVENTURES *dans la*
GRANDE PYRAMIDE

10€

LE TOURISTE BLESSÉ
ET AUTRES MYSTÈRES

MURMURES
DE LA CRYPTÉ

LE SCARABÉE
ÉCARLATE

LES SEPT SCEAUX
DU SARCOPHAGE
D'ARGENT

par Juan Antonio Huerta

10 AVENTURES DE MYSTÈRE ET D'INTRIGUES

HAMUNAPTRA

INTRODUCTION

Au début du vingtième siècle, la fièvre de découverte des richesses de l'Ancienne Égypte faisait rage. La magie et le mystère de cette époque oubliée faisait rêver de nombreuses personnes. La plupart de ces personnes se contentait de rêver à ces richesses, mais quelques unes décidèrent de donner vie à leur rêve.

Le dernier endroit contenant ces fabuleuses richesses est sur le point d'être découvert. Plusieurs groupes ayant des objectifs différents explorent Hamunaptra, la légendaire cité des morts. Des aventuriers de tout genre sont venus, traversant la mer de sable qui protège la dernière pyramide inexplorée. Aveuglés par les légendes de trésors incommensurables et ivres des promesses de gloire à venir, ces aventuriers avancent sans hésitation, inconscients des terribles dangers se cachant dans les ténèbres.

Après plusieurs semaines de recherches infructueuses, l'entrée qui mène à la plus grande pyramide jamais construite, enfouie depuis des siècles, a enfin été mise au jour. Les différentes expéditions archéologiques travaillant sur cette fouille se sont mises d'accord pour entrer ensemble et partager les lauriers. Mais une fois à l'intérieur, des pièges anciens les ont séparés et enfermés dans un labyrinthe sans fin de galeries. L'esprit de camaraderie et de coopération qui régnait quelques minutes auparavant a été enseveli par les tonnes de pierres ayant scellé l'entrée. Les groupes d'aventuriers se livrent une lutte acharnée pour la richesse, la gloire et la survie.

Dans les passages obscurs cachés depuis des millénaires, la résolution et l'intelligence de nos héros seront mises à rudes épreuves. Les anciens hiéroglyphes parlent d'escaliers secrets menant au cœur de l'étoile dominante. La seule chose à faire est de s'échapper le plus rapidement avec autant de survivants que possible, et d'emmener des preuves de la plus grande découverte archéologique du siècle.

BUT DU JEU

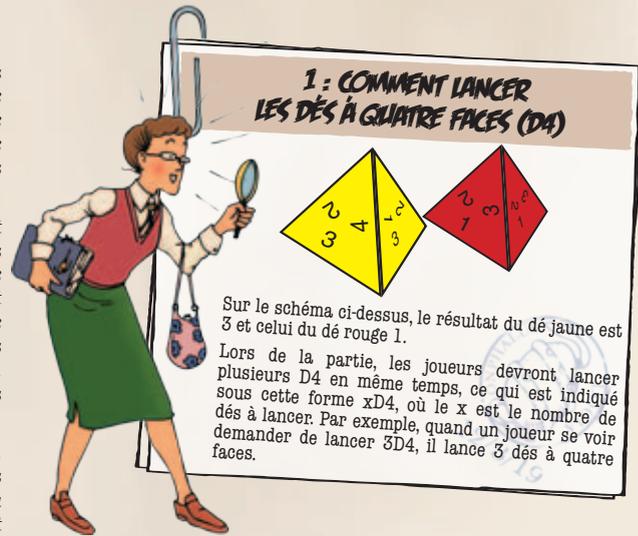
Le but du jeu est de s'échapper des profondeurs d'Hamunaptra : la Grande Pyramide, avant les autres participants, tout en obtenant le plus de preuves et de témoignages. Vous devrez combiner les caractéristiques de vos personnages et les ressources (les cartes Équipement) pour en tirer le maximum.

MATÉRIEL

- * 1 livret de règles
- * 4 dés à quatre faces (d4) en forme de pyramide
- * 16 personnages avec une base
- * 16 fiches de Personnage
- * 144 tuiles réparties en :
 - * 29 tuiles Galerie de Départ
 - * 84 tuiles Galerie et Salle
 - * 31 tuiles Rencontre réparties en :
 - * 9 tuiles Monstre
 - * 7 tuiles Piège
 - * 15 tuiles Équipement
- * 140 marqueurs Point de Victoire

UTILISER LE DÉ À 4 FACES (D4)

Les dés à quatre faces, appelés D4, ont la forme de petites pyramides. Quand on lance un dé à 4 faces, son résultat est le nombre qui apparaît à la base (face touchant la table) de cette pyramide.



PRÉPARATION

1. **Choisir la surface de jeu.** Il faut une table d'au moins 1 mètre de diamètre, de préférence carrée pour que le plateau soit bien centré. Sinon, il faut clairement définir les limites du jeu.
2. **Déterminer le premier joueur.** Tous les joueurs lancent $4\text{D}4$. Le joueur obtenant le plus de 4 est le premier joueur.
3. **Installer le plateau de départ.** Le premier joueur place les tuiles Galerie de Départ correspondant au nombre de joueurs (cf. schéma 4, tuiles de départ). Les tuiles Galerie de Départ doivent être placées le plus près possible du centre de la surface de jeu. Les Galeries de Départ inutilisées sont remises dans la boîte. Elles peuvent aussi servir à créer d'autres configurations de départ ou être utilisées comme pièces de remplacement.
4. **Choisir les personnages.** Le premier joueur choisit en premier un personnage, puis les autres joueurs font de même dans le sens horaire. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait le bon nombre de personnages (cf. schéma 2, nombre de personnages par joueur).
5. **Assigner une galerie de départ à chaque personnage.** En commençant par le joueur à la droite du premier joueur, puis dans le sens horaire inversé, chaque joueur choisit dans quelle galerie de départ ses personnages vont commencer. Une fois le choix établi, les joueurs placent leurs personnages sur cette tuile.
6. **Créer la pioche.** Les tuiles Galerie restantes sont mélangées avec les tuiles Monstre, Piège et Équipement pour former une pioche face cachée accessible à tous les joueurs. Les tuiles Galerie de Départ inutilisées ne doivent pas faire partie de cette pioche.
7. **Le jeu commence !** Le premier joueur commence et le jeu se poursuit dans le sens horaire.

AVENTURES DANS LA GRANDE PYRAMIDE

2 : PERSONNAGES PAR JOUEUR

Nombre de joueurs	Nombre de personnages/joueur
2	4
3	4
4	4
5	3
6	2
7	2
8	2



TUILES DE DÉPART

Le plateau (constitué de tuiles) est placé au centre de la surface de jeu. Sa configuration dépend du nombre de joueurs. Les tuiles Galerie et Galerie de Départ se distinguent par leur couleur. Les tuiles Galerie sont plus claires que les tuiles Galerie de Départ. Les joueurs ne doivent pas hésiter à essayer de nouvelles configurations de départ du plateau de leur composition.

Il existe deux types de tuiles Galerie de Départ : les tuiles Entrée, qui ont un croisement sur un côté de l'éboulement, et les autres qui ont un éboulement sans marque particulière.

Les personnages des joueurs commencent la partie relativement éloignés des personnages des autres joueurs.

Utilisez le schéma suivant comme guide de placement des personnages sur les tuiles Entrée.

3 : EXEMPLE DE PLACEMENT DE PERSONNAGE SUR UNE GALERIE DE DÉPART



Le personnage à gauche est placé sur une tuile de départ, ce qui n'est pas le cas du personnage à droite.

SURFACE DE JEU MINIMUM

Cette surface est une zone imaginaire construite à partir de la tuile Entrée de chaque joueur et elle représente la zone minimum que les personnages doivent couvrir avant de pouvoir trouver une sortie possible d'Hamunaptra. D'une certaine manière, cela représente la taille de la pyramide.

On détermine ainsi cette surface : on établit un rayon de 8 cases autour de la tuile Entrée de chaque joueur, créant ainsi une grille imaginaire. Chaque joueur a donc une

4 : PLATEAU DE DÉPART



2 Joueurs

3 Joueurs



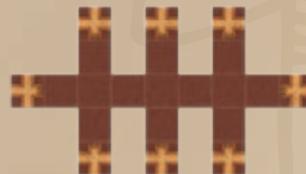
4 Joueurs

5 Joueurs



6 Joueurs

7 Joueurs



8 Joueurs



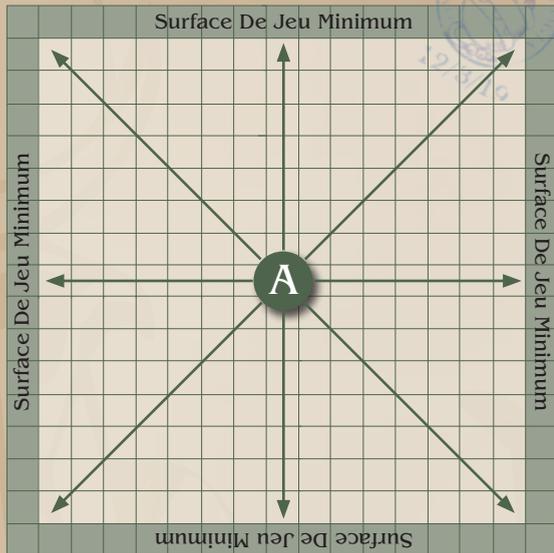
Tuile Galerie de Départ sans marque



Tuile Galerie de Départ

HAMUNAPTRA

5 : SURFACE DE JEU MINIMUM



Dans le schéma ci-dessus, la tuile Entrée du joueur A est au centre de la grille qui a donc été construite à partir de ce point. Elle fait 8 cases de chaque côté. Le joueur A peut trouver une issue de sortie dans la zone colorée verte ou au-delà.

DÉROULEMENT

Le premier joueur commence, puis le jeu se fait dans le sens horaire. À son tour de jeu, chaque joueur fait les choses suivantes dans cet ordre :

1. **Prendre des tuiles de la pioche.** Le joueur pioche des tuiles pour en avoir quatre en main. Les autres joueurs ne doivent pas voir ces tuiles.
2. **Déplacer les personnages.** Le joueur peut déplacer ses personnages d'autant de tuiles Galerie que la valeur de mouvement du personnage. Le joueur peut ne pas déplacer un de ses personnages ou ne pas utiliser tous les points de mouvement. Les points de mouvement inutilisés sont perdus.
3. **Ajouter des tuiles Galerie.** Le joueur peut ajouter des tuiles Monstre, Piège, ou Galerie sur le plateau (cf. page 6).
4. **Résolution des combats.** Le joueur résout les confrontations dans lesquelles il est impliqué (cf. page 8).
5. **Placer des tuiles Équipement.** Le joueur peut jouer une tuile Équipement, qui reste face cachée sur la table jusqu'à ce qu'elle soit utilisée (cf. page 9).
6. **Tour du joueur suivant.** Le joueur suivant effectue les points 1 à 5 de cette liste.
7. **Fin du tour.** Quand tous les joueurs ont accompli les actions précédentes, le tour de jeu est fini et on en commence un nouveau.

ATTRIBUTS DES PERSONNAGES ET DES RENCONTRES (MONSTRE, PIÈGE, ET ÉQUIPEMENT) :

Dans *Hamunaptra: Aventures dans la Grande Pyramide* On utilise quatre attributs : **Force (F)**, **Intelligence (I)**, **Résistance (R)**, et **Mouvement (M)**.



La **Force** mesure la puissance physique, et indique le nombre de D4 lancés lors des confrontations de Force.



L'**Intelligence** mesure l'intelligence et les ressources mentales du personnage, et indique le nombre de D4 lancés lors des confrontations d'Intelligence.



La **Résistance** mesure la résistance physique, et le nombre de succès que l'on doit atteindre (ou dépasser) pour gagner une confrontation. La résistance d'un personnage indique le nombre minimum de succès qu'un monstre ou un piège doit atteindre pour le battre. La résistance d'un piège ou d'un monstre est le nombre minimum de succès qu'un personnage doit obtenir pour le battre.



Le **Mouvement** mesure la vitesse et la rapidité, et seuls les personnages ont cet attribut. Il indique le nombre de tuile Galerie qu'un personnage peut parcourir en un tour.

6 : ATTRIBUTS DES PERSONNAGES



ALEXANDER NAUMOV
Investigador de lo oculto

Nunca pensó que una investigación sobre un fragmento de pergamino encontrado en una antigua caverna de los Cárpates le llevaría hasta Egipto, donde oscuras fuerzas anteriores al gran diluvio animan los cuerpos de los muertos y enfrentan al ser humano con sombras venidas de tierras de pesadilla.

Características	
Fuerza	2
Sabiduría	2
Resistencia	2
Movimiento	3

Force :
Nombre de D4 lancés lors d'une confrontation.

Intelligence :
Nombre de D4 lancés lors d'une confrontation.

Résistance :
Nombre de succès nécessaires pour être battu par un monstre ou un piège.

Mouvement:
Nombre de tuiles Galerie qu'un personnage peut parcourir en un tour.

AVENTURES DANS LA GRANDE PYRAMIDE

7 : ATTRIBUTS DES MONSTRES ET DES PIÈGES



Force : Nombre de D4 lancés lors d'une confrontation.

Intelligence : Nombre de D4 lancés lors d'une confrontation.

Résistance : Nombre de succès nécessaires pour battre le monstre ou pour neutraliser le piège.

8 : ATTRIBUTS DES ÉQUIPEMENTS



L'équipement peut augmenter les attributs.

Force : Nombre de D4 supplémentaires lancés lors d'une confrontation.

Intelligence : Nombre de D4 supplémentaires lancés lors d'une confrontation.

Résistance : Nombre de succès supplémentaires nécessaires pour être battu par un monstre ou un piège.

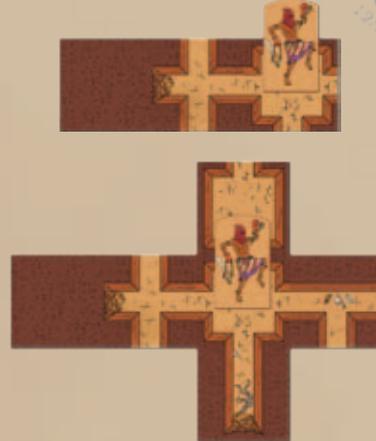
Mouvement : Nombre de tuiles Galerie supplémentaires qu'un personnage peut parcourir en un tour.

RÈGLES GÉNÉRALES POUR LE PLACEMENT DE TUILES

Il y a quatre types de tuiles : *galerie*, *monstre*, *piège* et *équipement*. Ce dernier genre suit des règles spéciales expliquées plus loin. Chaque joueur à son tour :

- * Doit jouer au moins une tuile Monstre, Piège ou Galerie pour prolonger des tuiles déjà posées (par soi ou un adversaire).
- * Si aucune tuile Galerie ne peut être jouée, le joueur à la gauche du joueur actif lui prend au hasard une de sa main qui est remise dans la pioche que l'on mélange.
- * Pour placer une tuile Galerie dans les galeries que ses personnages explorent (ceux connectés à la galerie de départ du joueur), il faut au moins qu'un de ses personnages soit sur une tuile Galerie adjacente à la tuile posée et correctement connectée (par une galerie ou une salle) à la tuile nouvellement placée. Quand on place une nouvelle tuile Galerie dans une galerie explorée par un autre joueur, il n'est pas nécessaire d'avoir un personnage adjacent.
- * Quand les salles ou les galeries d'un joueur sont raccordées à celles d'un autre joueur (la connexion uniquement par

9 : EXEMPLE DE PLACEMENT DE TUILE GALERIE



Le schéma du haut représente la situation initiale. Dans le schéma suivant, le joueur a placé trois tuiles Galerie. Cela est possible car le personnage est adjacent à trois connections où des tuiles peuvent être placées.

10 : EXEMPLE DE PLACEMENT ILLÉGAL DE TUILE GALERIE



Le schéma du haut représente la situation initiale. Le schéma suivant est une tentative de placement illégal car la tuile posée ne respecte pas la continuité des bords.

HAMUNAPTRA

un passage avec une échelle ne compte pas), toutes les restrictions affectant le placement de tuiles dans des galeries connectées à sa galerie de départ s'appliquent.

- * Lors d'un tour un joueur peut jouer n'importe quel nombre de tuiles en respectant les restrictions suivantes :

On ne peut placer qu'une tuile Monstre ou Piège par tour.

On ne peut placer qu'une tuile Galerie dans un réseau non relié à sa galerie de départ.

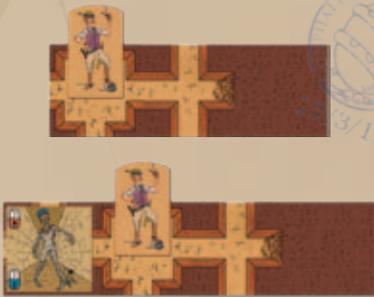
RÈGLES DE PLACEMENT DE TUILES GALERIE

- * Les bords de la nouvelle tuile Galerie doivent correspondre aux bords de la tuile des tuiles déjà posées avec lesquelles elle est en contact. Bord ouvert contre bord ouvert, bord fermé contre bord fermé, etc.
- * Au moins un bord avec un accès ouvert doit être connecté avec une galerie ou une salle déjà explorée.
- * Connecter des tuiles de façon à ce qu'elles soient reliées entre elles par un côté fermé est interdit.

PLACEMENT DE MONSTRE ET PIÈGE

- * Les tuiles Monstre et Piège doivent être placées adjacentes à des tuiles Galerie à bord ouvert.
- * Tant que le monstre ou le piège est actif, la tuile Galerie doit être placée dans une position où l'on affronte le monstre ou le piège. Pour noter cela, la tuile Galerie est placée sous le monstre ou le piège et les personnages peuvent y entrer pour affronter le danger.
- * On ne peut pas jouer de tuile Galerie qui serait reliée à la tuile Galerie sous le monstre ou le piège tant que ce danger n'a pas été battu.
- * L'interdiction de placer les nouvelles tuiles Galerie ne s'applique qu'à une tuile Galerie touchant le monstre ou le piège.
- * On peut poser un monstre ou un piège à côté de la tuile Entrée d'un joueur.

11 : EXEMPLE DE PLACEMENT DE TUILE MONSTRE ET PIÈGE



Le schéma du haut représente la situation initiale. Le schéma suivant montre le placement de la tuile Monstre à côté d'une galerie ouverte et d'un personnage. Pour la pose d'une telle tuile, la présence du personnage n'est pas obligatoire, la seule restriction est d'avoir une galerie ouverte.

TYPES D'ESCALIERS

Les escaliers représentent la sortie de la pyramide. Selon leur placement sur le plateau et certaines conditions, il peut arriver que les escaliers aient des propriétés supplémentaires. De plus, chaque escalier porte un symbole. Des escaliers avec le même symbole sont reliés, comme si leurs tuiles se touchaient

Escaliers de sortie. Un set d'escaliers est considéré comme un escalier de sortie s'il respecte les conditions suivantes :

- * Il doit être à au moins 8 tuiles Galerie de la tuile Entrée du joueur qui l'a joué, comme indiqué au schéma 5.

La distance minimum est fixée au début du jeu selon la surface disponible et la durée du jeu désirée. Plus la distance est courte, plus la partie est rapide.

Escaliers. Les escaliers qui n'ont pas la distance minimum pour être des escaliers de sortie sont de simples escaliers.

CONNECTION DE TUILES GALERIE DE DIFFÉRENTS JOUEURS

Durant la partie, des tuiles de Galerie jouées par des joueurs différents peuvent être connectées entre elles. Dans de tels cas, les joueurs placent les tuiles Galerie en respectant les règles. Ainsi, si un joueur désire placer une tuile qui se connecte à celle d'un autre joueur, il devra obéir aux règles de conditions de placement telles qu'elles sont décrites plus haut, il n'y a aucune autre restriction particulière.

MOUVEMENT

- * La valeur de mouvement d'un personnage indique le nombre de tuiles Galerie qu'il peut parcourir en un tour.
- * Pour affronter un monstre ou un piège, le personnage doit aller sur la tuile en question. Il faut donc qu'il y ait une tuile Galerie sous le monstre ou le piège.
- * Les personnages contrôlés par des joueurs différents ne peuvent pas occuper la même tuile Galerie.

PASSAGES !

Mouvement particulier entre les escaliers

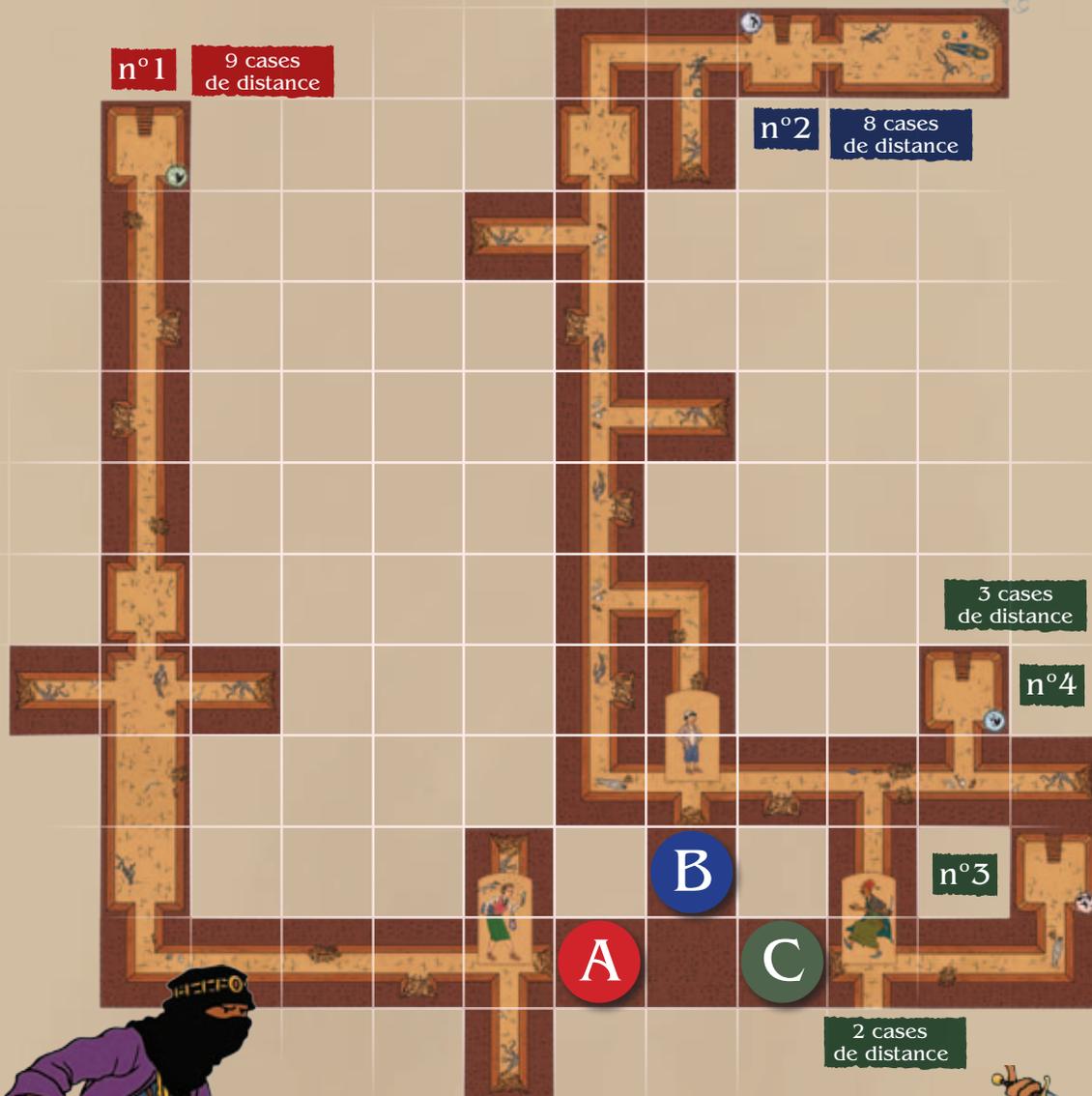
Certains escaliers portent un symbole. Chaque symbole se retrouve sur deux escaliers qui sont considérés comme étant reliés par un passage que les personnages peuvent emprunter. Pour le déplacement par un passage, les escaliers avec le même symbole sont considérés comme des tuiles Galerie adjacentes.

Il y a 5 symboles d'escaliers, soit cinq paires de tuiles Escalier.



AVENTURES DANS LA GRANDE PYRAMIDE

12 : EXEMPLE DE PLACEMENT D'ESCALIERS ET POINTS DE VICTOIRE



Le joueur A (rouge) a un escalier de sortie, le n°1 sur le schéma, car il est à au moins 8 tuiles Galerie de sa tuile Entrée, comme indiqué par la grille superposée.

Les joueurs B et C ont leurs galeries reliées.

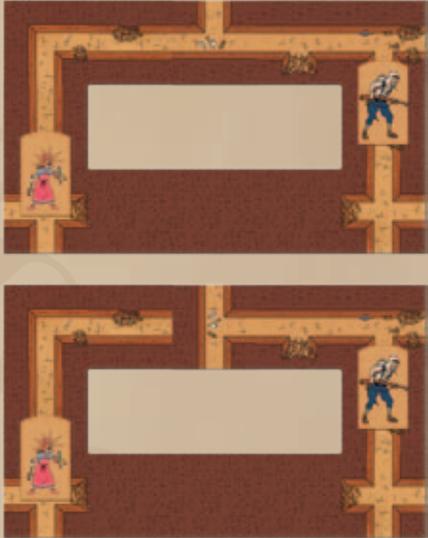
Le joueur B a trois escaliers. L'escalier n°2 est considéré comme un escalier de sortie (il a été placé par le joueur B et est à 8 cases de distance de sa tuile Entrée) et vaut 4 points. Comme les autres escaliers ne remplissent pas les conditions pour être des escaliers de sortie de ce joueur, ni un escalier de sortie trouvé par un autre joueur (cf. page 11, points de victoire), ils ne valent qu'1 point chacun.

Les galeries du joueur C sont connectées à l'escalier n°2, l'escalier de sortie du joueur B, il ne rapporte que 2 points au joueur C (cf. page 11, escalier de sortie trouvé par un autre joueur). Les deux autres escaliers atteignables par les galeries du joueur C ne rapportent qu'1 point chacun au joueur.



HAMUNAPTRA

13 : EXEMPLE DE CONNEXION DE TUILES GALERIES ENTRE DEUX JOUEURS



Le schéma du haut montre le placement correct de tuiles Galerie connectant les galeries de deux joueurs. Le schéma du bas est une tentative de placement non autorisée d'une tuile reliant deux galeries (un côté ouvert contre un côté fermé).

PERDU !

Mouvement sur les bords extérieurs de la surface de jeu

Le plateau se construit au fur et à mesure du jeu. Il peut arriver que les tuiles atteignent le bord de la surface de jeu (le plus souvent représentée par la table). Si un joueur désire placer une tuile Galerie, et qu'il n'y a plus de place pour en poser, le personnage peut être déplacé sur une autre tuile Galerie du bord, s'il y en a une. S'il n'y a pas d'autre tuile Galerie ouverte sur le bord, le personnage doit rebrousser chemin et continuer dans une direction différente.

BLOQUÉ

Un joueur peut refuser à un ou plusieurs personnages adverses de laisser traverser la tuile Galerie dans laquelle il a au moins un personnage. Dans ce cas les personnages adverses sont bloqués. Un joueur peut faire traverser une tuile Galerie contenant un personnage adverse à un de ses personnages seulement dans les deux cas suivants :

- * Il a au moins un personnage de plus que ceux sur la tuile à traverser et il a suffisamment de points de mouvement pour traverser cette tuile et terminer son mouvement plus loin.
- * Il a plus de points de mouvement avec tous ses personnages que le ou les personnages sur la tuile à traverser et il a suffisamment de points de mouvement pour traverser cette tuile et terminer son mouvement plus loin.

Une fois que la tuile Galerie avec des personnages adverses est traversée, tous vos personnages impliqués doivent terminer leur mouvement sur la même tuile Galerie, même s'ils ont commencé sur des tuiles différentes.

COMBAT ET CONFRONTATIONS

Les personnages peuvent affronter les monstres et les pièges. On résout le combat en surmontant la force ou l'intelligence de la tuile affrontée avec la force ou l'intelligence d'un ou plusieurs de vos personnages, éventuellement aidés par des tuiles Équipement.

DÉROULEMENT D'UN ROUND DE COMBAT :

1. **Entrer dans la même tuile Galerie.** Les personnages prenant part à la confrontation doivent être déplacés sur la tuile Galerie contenant le monstre ou le piège à affronter.
2. **Choisir l'attribut.** Une fois les personnages dans la même tuile Galerie, le joueur doit choisir quel attribut le personnage va utiliser pour affronter le monstre ou le piège. Le joueur peut choisir la force ou l'intelligence tant que le monstre ou le piège a l'attribut en question.
3. **Attaque du personnage.** Le joueur lance autant de D4 que la valeur de l'attribut choisi. Puis, on compte le nombre de succès obtenus. (Voir les exemples 14 et 15).
4. **Retirer les monstres ou pièges battus.** Les rencontres battues sont retirées du jeu.
5. **Attaque du monstre ou du piège.** Les personnages souffrent de l'attaque du monstre ou du piège.
6. **Retirer les personnages battus.** Les personnages battus sont retirés du jeu.
7. **Retraite.** Les personnages peuvent se retirer du combat en allant sur une tuile Galerie adjacente, pas forcément celle d'où ils viennent. Les personnages qui se retirent doivent tous aller sur la même tuile Galerie. Ce déplacement peut être effectué même si les personnages n'ont plus de point de mouvement.
8. **Nouveau round de combat.** S'il reste des monstres ou des pièges, un nouveau round de combat commence avec l'étape 2 de la séquence d'un combat.

14 : EXEMPLE D'ATTAQUE DE MONSTRE



Si un esprit avec 4 en force attaque un archéologue ayant 2 en force, chaque résultat de 2 ou plus sur les 4 dés est un succès pour l'esprit. Dans cet exemple, la résistance du personnage est de 2. Il faut donc 2 succès à l'esprit pour le battre.

AVENTURES DANS LA GRANDE PYRAMIDE

15 : EXEMPLE DE COMBAT ET DE SUCCÈS

Un personnage avec 4 en force et 2 en résistance affronte une momie avec 3 en force et 2 en résistance.

Le personnage lance donc 4 dés (sa force) et il lui faut au moins un 3 (force de la momie) pour obtenir un succès. Comme la résistance de la momie est de 2, il lui faut au moins 2 succès pour la battre.

Si plusieurs personnages du même joueur attaquent la momie avec par exemple un de force 4 et l'autre de force 1, le joueur lance 5D4 (plus les éventuels effets de tuiles Équipement).



RÈGLES DE RÉOLUTION DE COMBAT

- * La force du personnage affronte celle du piège ou du monstre, même chose pour l'intelligence. Encore faut-il que le piège ou le monstre ait cet attribut. Par exemple, un monstre sans intelligence ne peut être affronté qu'avec la force.
- * La force ou l'intelligence du personnage indique le nombre de dés à lancer.
- * La force ou l'intelligence du monstre ou du piège est la valeur à atteindre (ou dépasser) sur chaque dé pour obtenir un succès.
- * La résistance du monstre ou du piège est le nombre de succès nécessaires pour le battre.
- * La résistance d'un personnage représente le nombre de succès nécessaires au monstre ou au piège pour détruire ce personnage.
- * Si le monstre ou le piège survit à l'attaque du personnage, il réplique. Les monstres et pièges attaquent de la même manière que les personnages (la force ou l'intelligence du monstre indique le nombre de dés jetés et la force et l'intelligence du personnage la valeur à atteindre pour obtenir un succès contre lui).
- * Quand un monstre ou un piège attaque, c'est le premier joueur qui choisit l'attribut au premier round de combat sauf si c'est lui qui est attaqué. Dans ce cas, c'est le joueur à sa gauche qui décide. Pour les combats suivants, les autres joueurs décident l'un après l'autre dans le sens horaire.
- * Les personnages ou les monstres battus sont retirés du jeu.
- * Les dégâts ne se cumulent pas de tour en tour, mais sur les rounds de combat. Les dégâts sur un personnage

s'accumulent jusqu'au tour du prochain joueur. Cela est également vrai pour les monstres et les pièges.

- * Si au moins deux personnages du même joueur sont sur la même tuile Galerie, leur force ou leur intelligence peut se cumuler pour affronter le monstre ou le piège. Ainsi, si un joueur a un personnage avec 3 en force et un autre avec 2 en force, il pourra lancer 5 dés.
- * Quand un monstre ou un piège attaque plusieurs personnages, un seul se défend. On n'additionne pas la résistance de plusieurs personnages en défense.

UTILISER UN ÉQUIPEMENT

- * Les tuiles Équipement (les objets que l'on trouve) ajoutent des bonus aux attributs des joueurs. Pour la force et l'intelligence, le bonus représente des dés supplémentaires à lancer. Par exemple, si un personnage avec 2 en force a un bonus de 2 en force, l'adversaire devra toujours obtenir 2 ou plus au dé pour avoir un succès, mais ce personnage lancera 4D4. Pour les objets augmentant la résistance, le modificateur compte comme des dégâts supplémentaires que le personnage peut recevoir. Par exemple, avec un personnage avec 2 en résistance et un bonus de +1 à la résistance, il faudra 3 succès contre lui pour arriver à le battre.
- * Quand une tuile Équipement est jouée, elle est posée face caché sur la table jusqu'à ce que le joueur décide de l'utiliser.
- * Les joueurs ne peuvent activer que les tuiles Équipement déjà sur la table.
- * Chaque joueur ne peut activer qu'une seule tuile Équipement par personnage vivant sous son contrôle dans les galeries d'Hamunaptra. Avec deux personnages vivants, on ne peut activer que 2 tuiles Équipement maximum. Si les deux personnages attaquent ensemble le même monstre ou piège, on peut utiliser les deux tuiles Équipement. Mais si un seul des deux attaque, on ne peut utiliser qu'une carte Équipement, même si les deux sont activés.

16 : EXEMPLE D'UTILISATION D'ÉQUIPEMENT EN COMBAT

Dans l'exemple précédent du schéma 15, si le personnage avait un équipement lui donnant +2 en force, il aurait 6 D4. Mais il a toujours besoin de 2 succès (résistance de la momie) avec un résultat de 3 ou plus au dé (force de la momie).



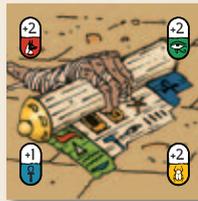
HAMUNAPTRA

- * Les tuiles Équipement qui sont inactivées sur la table n'ont pas besoin d'être assignées à un personnage particulier. Elles ne sont assignées à un personnage spécifique que lorsqu'elles sont activées dans une situation précise, comme le combat. Un joueur ayant activé trois tuiles Équipement, avec un de ses personnages affrontant un monstre ou un piège, est libre de choisir quelle tuile Équipement il va utiliser.
- * Les tuiles Équipement qui sont activées par un joueur restent actives jusqu'au début du prochain tour de ce joueur et peuvent donc être utilisées plusieurs fois lors du même tour de jeu. Cela permet d'utiliser l'équipement lorsque le combat dure plusieurs rounds ou lorsque l'on utilise les variantes de déplacement de monstres ou combat entre les personnages.
- * Peu importe le nombre de personnages impliqués dans une confrontation, on ne peut pas utiliser plus d'une tuile Équipement pour modifier le même attribut. Mais on peut utiliser des tuiles Équipement pour modifier plusieurs attributs.
- * Les tuiles Équipement qui ont été utilisées sont défaussées et ne comptent plus pour les points de victoire de la fin du jeu.
- * Un personnage ne peut pas défausser une tuile Équipement sauf si elle lui a été assignée.

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES DES PARCHEMINS

Il y a trois parchemins dans le jeu, qui ont tous la particularité de pouvoir détruire (retirer du jeu) une tuile Galerie déjà posée. Pour détruire une tuile, vous devez avoir un personnage sur une tuile Galerie à côté de la tuile que vous voulez détruire. Le parchemin est immédiatement défaussé après avoir été utilisé de cette manière. Un parchemin peut être utilisé pour détruire une tuile ou pour ses modificateurs d'attributs.

On ne peut pas détruire une tuile si son absence conduirait à une situation illégale (par exemple, les tuiles Galerie ne peuvent pas rester non connectées). On ne peut pas détruire une tuile Galerie sur laquelle se trouve un personnage. On peut détruire une tuile où se trouve un monstre ou un piège, mais la rencontre n'est pas affectée. Elle reste au même endroit, sans tuile en-dessous.



ÉCHANGE DE TUILES ENTRE LES JOUEURS

- * Un joueur ne peut échanger des tuiles avec un autre joueur que si leurs galeries sont reliées, même si ce n'est uniquement que par des escaliers.
- * Les joueurs peuvent échanger des tuiles à tout moment.
- * Les personnages des joueurs n'ont pas besoin d'être sur des tuiles adjacentes.
- * Les joueurs peuvent échanger tout type de tuiles, à l'exception des tuiles Équipement activées.
- * Si un joueur a plus de 4 tuiles en main après l'échange, le joueur doit défausser les tuiles de son choix pour revenir à 4 tuiles.

FIN DU JEU

Quand un joueur place une tuile Escalier à 8 tuiles de sa tuile Entrée, cette tuile devient un escalier de sortie. Quand un joueur déplace un personnage sur un escalier de sortie et que tous les joueurs ont joué le même nombre de tours, le jeu est terminé.

Le jeu se termine également quand il ne reste plus de tuiles dans la pioche. Les autres joueurs doivent faire leurs actions à leur tour pour que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Puis on compte les points de victoire selon le barème de la page suivante. Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur.

VARIANTES

Les joueurs doivent se mettre d'accord avant le début de la partie s'ils utilisent des variantes ou non.

1. Les personnages peuvent combattre entre eux. Les règles sont les mêmes que celles du combat contre les monstres et les pièges, sauf que le personnage adverse riposte toujours à l'attaque (les attaques entre personnages sont simultanées).
2. Tous les monstres ont une valeur de mouvement de 2. Quand tous les joueurs ont fait leur tour, le premier joueur choisit un monstre et le déplace. Les pièges ne peuvent pas être déplacés. Après quoi, dans le sens horaire, chaque joueur déplace un monstre jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus à déplacer. Un monstre ne peut être déplacé qu'une fois par tour. Un joueur peut décider de ne déplacer aucun monstre.
3. Le jeu n'est terminé que lorsque toutes les tuiles de la pioche ont été jouées, qu'elles soient sur la table ou défaussées. Quand la dernière tuile est jouée, chaque joueur peut finir le tour en cours, et on compte les points de victoire.
4. Si la table est petite ou si les joueurs veulent une partie plus rapide, ils peuvent choisir une distance minimum entre l'entrée et l'escalier de sortie inférieure à 8.
5. Les tuiles Entrée des joueurs sont isolées les unes des autres dans les configurations par défaut, car elles partent dans des directions différentes. Pour changer, les joueurs peuvent décider de changer leur orientation pour favoriser les connexions des galeries. Cette variante se combine bien avec celle qui autorise les combats entre les personnages.
6. Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, on peut autoriser les joueurs à contrôler plus de quatre personnages surtout si on joue avec les variantes 1 et 5.

AVENTURES DANS LA GRANDE PYRAMIDE

17 : POINTS DE VICTOIRE

ESCALIER DE SORTIE

4 POINTS. POUR CHAQUE ESCALIER DE SORTIE TROUVÉ.

Ces escaliers de sortie sont des tuiles Escalier à au moins 8 tuiles Galerie de la tuile Entrée du joueur qui l'a posé. Le joueur qui place l'escalier de sortie reçoit 4 points de victoire par escalier de sortie placé.

ESCALIER DE SORTIE TROUVÉ PAR UN AUTRE JOUEUR

2 POINTS. POUR CHAQUE ESCALIER DE SORTIE TROUVÉ PAR UN AUTRE JOUEUR.

Quand au moins deux tuiles Galerie de joueurs sont reliées légalement, tous ces joueurs reçoivent des points pour tous les escaliers de sortie qui sont trouvés. Cela peut se faire par les galeries ou les escaliers reliés par le même symbole. Chaque escalier de sortie appartenant à un autre joueur connecté à sa galerie de départ rapporte 2 points de victoire.

ESCALIER

1 POINT. POUR CHAQUE ESCALIER TROUVÉ.

Chaque escalier trouvé par un joueur et qui est connecté à moins de 8 tuiles Galerie de la tuile Entrée de ce joueur vaut 1 point de victoire.

PERSONNAGE QUI RÉUSSIT À S'ÉCHAPPER

3 POINTS. POUR CHAQUE PERSONNAGE QUI TERMINE SON MOUVEMENT LORS DU DERNIER TOUR SUR UN ESCALIER DE SORTIE ET QUITTE AINSI LA PYRAMIDE.

Peu importe qu'il s'agisse d'un escalier de sortie à soi ou à un autre joueur. C'est la seule possibilité durant la partie que des personnages adverses terminent sur la même tuile Galerie. Un personnage survivant qui finit son mouvement au dernier tour sur un escalier de sortie vaut 3 points de victoire.

PERSONNAGE SURVIVANT

2 POINTS. PAR PERSONNAGE SURVIVANT.

Chaque personnage qui termine vivant à l'intérieur de la pyramide vaut 2 points de victoire.

TUILE ÉQUIPEMENT

1 POINT. POUR CHAQUE TUILE ÉQUIPEMENT RÉCUPÉRÉE.

Les tuiles Équipement récupérées sont celles inutilisées sur la table ou encore en main à la fin du jeu. Chaque tuile Équipement inutilisée vaut 1 point de victoire.

MARQUEURS POINTS DE VICTOIRE

Les marqueurs de points de victoire de valeur 1 à 4 servent à noter les points au cours du jeu.

CONSEILS

1. Choisissez vos personnages selon votre stratégie. Voulez-vous être vif et agile, ou au contraire combattre au maximum, ou encore avoir un groupe équilibré ?
2. Quand il y a plus de deux personnages, la position de départ peut être un avantage qu'il faut prendre en compte.
3. Quand vous placez des tuiles sur le plateau, il ne faut jamais oublier de bloquer les stratégies adverses. Les monstres et les pièges vont les ralentir et les tuiles Galerie peuvent changer leur direction de déplacement.
4. Tout au long de la partie, il faut faire attention aux points gagnés par les adversaires pour éviter les "surprises" de fin de partie.
5. Nous vous conseillons de lancer les dés dans la boîte pour éviter les "accidents" sur le plateau.



HAMUNAPTRA

INTRODUCTION	2
But du jeu	2
Matériel	2
Utilisation des dés à 4 faces (D4)	2
PRÉPARATION	2
TUILES DE DÉPART	3
SURFACE DE JEU MINIMUM	3
DÉROULEMENT	4
ATTRIBUTS DES PERSONNAGES ET DES RENCONTRES (MONSTRE, PIÈGE ET ÉQUIPEMENT)	4
RÈGLES DE PLACEMENT DES TUILES	5
Règles de placement des tuiles Galerie	6
Placement des Monstres et des Pièges	6
Types d'escaliers	6
Connexions de tuiles Galerie de différents joueurs	6
MOUVEMENT	6
Passages ! Mouvement spécial utilisant les escaliers	6
Perdu ! Mouvement sur les limites extérieures de la surface de jeu	8
Bloqué	8
COMBATS ET CONFRONTATIONS	8
Séquence d'un round de combat	8
Résolution d'un combat	9
UTILISER L'ÉQUIPEMENT	9
Caractéristiques spéciales des parchemins	10
Échange de tuiles entre les joueurs	10
FIN DU JEU	10
VARIANTES	10
CONSEILS	11
POINTS DE VICTOIRE	11
CREDITS	12

Liste d'Exemples

1 : Comment lancer les dés à quatre faces (d4)	2
2 : Nombre de personnage par joueur	3
3 : Exemple de placement de personnage sur les galeries de départ	3
4 : Plateau de départ	3
5 : Surface de jeu minimum	4
6 : Attributs des personnages	4
7 : Attributs des monstres et des pièges	5
8 : Attributs des équipements	5
9 : Exemple de placement de tuile galerie	5
10 : Exemple de placement illégal de tuile galerie	5
11 : Exemple de placement de monstre et de piège	6
12 : Exemple de placement d'escaliers	7
13 : Exemple de connexion de tuiles galerie entre deux joueurs	8
14 : Exemple d'attaque de monstre	8
15 : Exemple de combat et succès	9
16 : Exemple d'utilisation d'équipement au combat	9
17 : Points de victoire	11

CRÉDITS

Auteur : Juan Antonio Huerta Domínguez

Illustrateur : Alejandro Villén Real

Photographie : Loryan music

Directeur artistique : Darío Aguilar Pereira

Création graphique : Edge Studio

Traduction : Frédéric Bizet

Édition : Jose M. Rey

Testeurs : Gonzalo Álvarez, Emilio Barriga, Pilar Domínguez, Natalia Fernández, Jesús Grandío, David Huerta, Cristina Núñez, Laura Núñez, Rocio Rodríguez, Manuel San Valentín, Salvador Uranga, Javier Garmón, Javier "Indio", Marcos López, Curro Marín, José Luis Herrera, David Ardila, Violeta Gallego, Moisés Busanya.

L'auteur aimerait remercier : Curro Marín pour sa patience et ses efforts. Tous les testeurs pour leur enthousiasme, surtout ma mère, Natalia, qui m'a toujours soutenu.

L'illustrateur aimerait remercier : Francisco Villén, Roberto Sánchez, Eugenio Rando, Yurena Bombián, Jesús Chacón, Lucía Clews, Manolo Village, et Pablo Villén.

