

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**



REGLE DU JEU DES PHARAONS

1er Niveau 6- 8 ans

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'arriver le premier au sommet de la pyramide.

Matériel : La pyramide et son parcours, les pions et les pincettes, les cartes «Amulette» et les cartes «Mauvais sort».

DEBUT DE PARTIE

Chaque joueur choisit un pion et une pincette puis lance le dé pour désigner celui qui commencera. Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence.

Pour se déplacer sur la pyramide, le joueur lance le dé et parcourt autant de cases que le dé l'indique. Il y pose son pion et accroche sa pincette sur le bord de la case.

Il regarde le symbole de la case et le numéro puis se reporte à la liste ci-dessous «Les Cases» pour savoir ce qu'il doit faire.

Aux tours suivants il pourra choisir comme cela l'arrange, d'avancer ou de reculer du nombre indiqué par le dé, sauf si ce nombre le conduisait sur une case «Mauvais sort» ou «Prison»; dans ces deux cas, il n'aurait pas le choix et devrait y aller. Pour faciliter son repérage, il déplacera d'abord son pion et lorsqu'il aura choisi la case en avant ou en arrière, il déplacera sa pincette. En cours de partie vous comprendrez qu'à certain moment vous aurez peut être intérêt à reculer pour prendre moins de risque, à vous de le découvrir.

Il ne peut y avoir qu'un joueur par case; si vous tombez sur une case déjà occupée, chassez le joueur qui s'y trouve en le renvoyant sur la case où vous étiez.

LES CASES «QUE FAIRE LORSQUE VOUS TOMBEZ SUR ...»

Case «Outils de travail» : 24, 35, 45, 58, 68, 73. Les outils de travail font partie des objets sacrés. Avancez jusqu'à la prochaine case «Outils» et attendez le tour suivant. Attention ! Si vous tombez sur la case 73 qui est la dernière case «Outils» du parcours, reculez jusqu'à la case 68.

Case «Bijoux» : 32, 40, 46, 51, 64, 75. Les bijoux font partie des objets sacrés. Avancez jusqu'à la prochaine case «Bijoux» et attendez le tour suivant. Attention ! Si vous tombez sur la case 75, la dernière case «Bijoux» sur le parcours, reculez à la case 64.

Case «Instrument de musique» : 22, 33, 41, 53, 70, 74. Les instruments de musique font partie des objets sacrés. Avancez jusqu'à la prochaine case «Instrument» et attendez le tour suivant. Attention ! Si vous tombez sur la case 74, la dernière case «Instrument» sur le parcours, reculez à la case 70.

Case «Pyramide» : 31, 39, 54,60, 84. Avancez jusqu'à une prochaine case «Outils» ou «Bijoux» ou «Instrument», la première se présentant sur le parcours. Exemple : vous tombez sur la case 31, vous avancez à la case 32 «Bijoux» et vous attendez le tour suivant. Attention ! Si vous tombez sur la case 84, reculez jusqu'à la case 75.

Case «Offrande magique» : 43, 82. Choisissez une des 6 cases en avant ou en arrière et suivez les instructions.

CASE «Amulette», représentée par un oeil. Les amulettes existaient pour contrer les mauvais sorts. Tirez une carte «Amulette» et suivez les instructions. Si vous tombez sur la carte qui vous offre une bague, avancez sur la prochaine case «Bijoux» et attendez le tour suivant.

CASE «Mauvais sort» représentée par un serpent. Vous avez rencontré le serpent, symbole du mauvais sort. Tirez une carte «Mauvais sort» et suivez les instructions. Si vous tombez sur la carte «renoncez à votre prochain gain d'un objet sacré», reculez sur la première case d'un objet sacré qui se présente : «Bijoux» ou Outils» ou «Instrument» et attendez le tour suivant.

Case «Hiéroglyphe» : 6,12,13,18,25,28,37,49,52,61,71,83,85,91,95,99. Il ne s'y passe rien, attendez le tour suivant.

Case «Sphinx» : 4,7,17,27,36,44,59,66,80,93. Passez 1 tour.

Case «Pharaon» : 2,10,16,19,30,38,55,65,77,87,90. Avancez de 3 cases et suivez les instructions.

Case «Passage secret» :42,56,69,79,88,94. Le numéro en rouge vous indique la case où vous devez vous rendre.

Case «Dé» : 5,11,23,48,67,78,96. Relancez le dé.

Case «Momie» : 9,15,21,62,76,98. Passez 1 tour.

Case «Prison». Vous êtes en prison ! Passez 3 tours à moins qu'un joueur y vienne à son tour, ou qu'en vous dépassant, un autre joueur accepte de vous délivrer ; à lui de décider ; vous pourriez alors repartir à votre prochain tour .

FIN DE PARTIE

La case N°100 est l'arrivée ; il faut tomber pile dessus, sinon il faut continuer en reculant. Ex : vous êtes à la case 98, il faudrait donc faire un «2» au dé pour terminer; or vous faites un «6», vous allez donc vous retrouver à la case 96. Au tour suivant vous essaieriez de faire un «4», et ainsi de suite.

Le premier joueur au sommet gagne la partie

VARIANTE ÉDUCATIVE

Lorsque vous tombez sur une case «Outils» tirez une carte «Qui suis- je», sur une case «Bijoux» tirez une carte «Vrai ou Faux», sur une case «Instrument» tirez une carte «Connaissance», et sur une case «Pyramide» tirez une carte «Logique». Lisez ensuite la question à haute voix, les autres joueurs devant essayer d'y répondre. Laissez leur environ 1 minute durant laquelle chacun pourra proposer plusieurs réponses ; si un des joueurs trouve la bonne réponse, il avancera de 6 cases. Lisez ensuite le commentaire historique et vous pourrez alors avancer jusqu'à la prochaine case «Outils» ou Bijoux» ou «Instrument» selon le cas, comme dans la règle normale.

Si vous êtes à l'aise avec les questions, alors vous pouvez passer au 2ème niveau de jeu.



BUT DU JEU

Le but du jeu est d'arriver le premier au sommet de la pyramide en ayant rempli sa mission.

LES MISSIONS

Au début de la partie, le paquet des cartes «MISSION» est posé, face cachée au centre de la table. Chacun tire à son tour, la carte du dessus du paquet et dès lors, prend le nom de code qui figure en haut. Exemple : Cléopâtre, Khéops, ... Comme l'explique le texte inscrit sur la carte, le joueur doit, au cours de son ascension, acquérir un certain nombre d'objets sacrés ; ce nombre et la catégorie d'objets figurent au bas de la carte.

LES OBJETS SACRÉS

Il existe 3 types d'objets, les **bijoux** représentés sur le parcours par une bague, les **outils de travail** représentés par un doigt et un couteau, et les **instruments de musique** représentés par une lyre.

Pour les acquérir, il faut soit :

- Tomber sur leurs cases et répondre correctement aux questions auxquelles elles renvoient.

Case OUTILS : Il faut une réponse exacte à une question «Qui suis je»,

Case BIJOUX : Il faut une réponse exacte à une question «Vrai ou Faux»,

Case MUSIQUE : Il faut une réponse exacte à une question «Connaissance»,

- Tomber sur une **case «PYRAMIDE»**, représentée par une pyramide, et répondre correctement à une question «Logique» ; si vous y parvenez, cela signifie que vous êtes apte à déjouer les pièges des labyrinthes dans les pyramides. Vous gagnerez alors un objet sacré au choix.

- Tomber sur une **case «OFFRANDE MAGIQUE» (43, 82)** : C'est une case généreuse ; elle vous donne droit à un objet sacré au choix.

DÉPLACEMENT SUR LA PYRAMIDE

Chaque joueur choisit un pion et une pincette puis lance le dé afin de désigner celui qui commencera. Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence. Pour se déplacer sur la pyramide, le joueur lance le dé et parcourt autant de cases que le dé l'indique. Il y pose son pion et accroche sa pincette sur le bord de la case. Pour les tours suivants, selon ses besoins, il pourra avancer ou reculer du nombre indiqué, sauf si dans le sens de l'avancée cela le conduisait sur une case «Mauvais sort» ou «Prison» ; dans ces deux cas, il n'aurait pas le choix, il devrait y aller ; dans tous les autres cas, le joueur aura donc à chaque fois le choix entre deux cases, augmentant ainsi ses chances de gagner les objets dont il a besoin pour sa mission. Pour faciliter son repérage, il déplacera d'abord son pion et lorsqu'il aura choisi la case en avant ou en arrière, il déplacera sa pincette.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case à question, c'est le joueur d'en face qui prend la carte sur le dessus du paquet concerné. Il lui pose la question et vérifie la réponse qui figure sur la carte ; selon le cas, il lit à haute voix le commentaire historique et remet la carte sous le paquet concerné. Il ne peut y avoir qu'un joueur par case ; si vous tombez sur une case déjà occupée, chassez le joueur qui s'y trouve en le renvoyant sur la case où vous étiez.

LES AUTRES CASES ...

CASE AMULETTE, représentée par un oeil. Les amulettes existaient pour contrer les mauvais sorts. Tirez une carte et suivez les instructions.

CASE MAUVAIS SORT représentée par un serpent. Vous avez rencontré le serpent, symbole du mauvais sort. Tirez une carte et suivez les instructions.

Case HIÉROGLYPHE : 6,12,13,18,25,28,37,49,52,61,71,83,85,91,95,99. Il ne se passe rien, attendez le tour suivant.

Case SPHINX : 4,7,17,27,36,44,59,66,80,93. Passez 1 tour.

Case PHARAON : 2,10,16,19,30,38,55,65,77,87,90. Avancez de 3 cases.

Case PASSAGE SECRET :42,56,69,79,88,94. Le numéro en rouge vous indique la case où vous devez vous rendre.

Case Dé : 5,11,23,48,67,78,96. Relancez le dé.

Case MOMIE : 9,15,21,62,76,98. Déchiffrez les hiéroglyphes ; sur la momie vous perdez du temps, passez 1 tour.

Case PRISON. Vous êtes en prison ! Passez 3 tours à moins qu'un joueur y vienne à son tour, ou qu'en vous dépassant, un autre joueur accepte de vous délivrer ; à lui de décider ; vous pourriez alors repartir à votre prochain tour.

LA CARTE FEUILLE DE MARQUE

Il ne faut pas écrire directement sur la carte, elle doit être insérée dans la pochette plastique qui permet de voir les cases par transparence. On écrit sur le plastique à l'aide d'un feutre effaçable à sec. Elle resservira donc pour les parties suivantes. Il est conseillé de reboucher correctement le crayon feutre après chaque utilisation pour augmenter sa durée de vie. Ainsi, lorsqu'un joueur gagne un objet on inscrit dans la case concernée «1» et s'il en gagne un deuxième on remplace «1» par «2», et ainsi de suite.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur a réuni tous les objets de sa mission, son objectif est d'être le premier au sommet sachant que maintenant s'il tombe sur les cases «Outils», «Bijoux», «Musique» ou «Pyramide», il n'aura plus à répondre aux questions ; cela lui donnera le droit d'avancer une 2ème fois du même nombre de cases qu'indiquait le dé. La case N°100 est l'arrivée ; il faut tomber pile dessus, sinon il faut continuer en reculant. Ex : vous êtes à la case 98, il faudrait donc faire un 2 au dé pour terminer, or vous faites un 6, vous allez donc vous retrouver à la case 96. Au tour suivant vous essaieriez de faire un 4, et ainsi de suite. A l'approche du sommet, les joueurs qui n'ont pas encore réuni tous leurs objets devront veiller à ne pas tomber pile sur la dernière case N°100 car leur parcours s'arrêterait là. Leur intérêt est de revenir en arrière en espérant tomber sur les cases qui leur permettront de gagner les objets manquants.

Le premier joueur au sommet, après avoir réuni tous les objets de sa mission, gagne la partie.

