

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 ★★☆☆ modulaire 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



Le Mystère de la Pyramide

L'entrée secrète de la pyramide a été mise à jour. Dans ses couloirs rodent d'étranges créatures que les joueurs devront affronter avant de découvrir le trésor du pharaon.

REGLE DU JEU

Pour 2 joueurs disposant chacun d'un archéologue, de 20 talismans, de 3 contraintes et d'un dé. Il faut atteindre la case d'arrivée en éliminant les obstacles du parcours et les contraintes de son adversaire ! Chaque joueur avance d'une case à la fois, le 1^{er} qui atteint la case d'arrivée, avec au moins 4 talismans en poche, a gagné.

Mise en place du parcours.

Lancez chacun votre dé 3 fois de suite, additionnez les 3 chiffres obtenus, celui qui a le plus grand total constitue le parcours. Il dispose de 16 dominos :

1 domino de départ (marches)

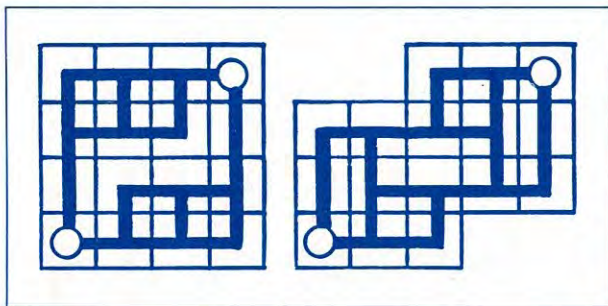
2 dominos d'obstacles

12 dominos à 2 ou 3 sorties

1 domino d'arrivée (sarcophage)

Il peut ainsi créer plusieurs parcours.

Voici 2 exemples :



A lui d'en imaginer d'autres.

Une fois son parcours en place il commence la partie.

Le jet de dé

Avec un 6 le joueur peut bloquer le passage de son adversaire avec une contrainte (serpent ou momie ou égyptien)

Avec un 4 il peut franchir la contrainte imposée par son adversaire

Avec un 1 il peut franchir un obstacle naturel (oubliette ou pierre effondrée)

Les talismans (jetons)

Le joueur peut aussi franchir une contrainte en payant 4 talismans.

Le joueur peut aussi franchir un obstacle naturel en payant 5 talismans.

Si le jet de dé ou les talismans ne vous permettent pas de franchir les pièges, vous passez votre tour.

Attention, il doit vous rester au moins 4 talismans pour accéder à la case d'arrivée.

Reproduction interdite

playbox

Fabriqué en France
marque et dessin déposés

Conserver l'emballage : références fabricant

VAUCHIER S.A. - 01590 DORTAN - F.