

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



À tour de rôle, en commençant par le joueur actif, chacun soulève une pyramide et la met de côté (**ici, sans les faire coulisser !**). Le joueur qui révèle le trésor annoncé donne l'une de ses cartes Trésor déjà gagnées à son voisin de **droite**. S'il n'en avait encore gagné aucune, son voisin de droite gagne la **première carte Trésor** de la pile.

Important : S'il ne reste plus qu'une seule pyramide au centre de la table, personne n'est piqué par le scorpion !

Tous les trésors sont ensuite cachés sous une pyramide, puis les pyramides de nouveau mélangées et disposées en carré.



Momie : La momie effraye un joueur.

Si le joueur retourne une momie, il soulève une pyramide au choix (**sauf celle du centre !**). Si un joueur possède la carte Trésor correspondante, la momie lui fait peur et tous crient : « Houuuu ! ».

Il donne alors cette carte au joueur qui a retourné la momie. Si personne ne possède ce trésor ou s'il appartient au joueur lui-même, il ne se passe rien. Si déjà deux joueurs possèdent ce trésor, le joueur choisit lequel d'entre eux lui donne le sien. Le jeton Trésor est ensuite de nouveau recouvert.

Une fois les effets appliqués, la carte Action est défaussée. C'est au joueur assis à gauche de celui qui l'a tirée de jouer.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a gagné sa 4^{ème} carte Trésor (6^{ème} à 2 joueurs), il remporte la partie.

© 2018 Ravensburger Spielerverlag



**Vous avez aimé ce jeu ?
Découvrez la version
originale !**

26 717 0 Ramsès

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt



235769

LE PHARAON ÉTOURDI RAMSÈS

Jeux Ravensburger® n° 22 332 9

Une chasse aux trésors mouvementée pour **2 à 4** joueurs de **6 à 99** ans

Auteur : Gunter Baars

Illustrations : Chris Mitchell, IDL, Mausreiter

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

8 pyramides dorées, 8 jetons Trésor, 1 cadre, 16 cartes Trésor,
9 cartes Action, 4 cartes Scarabée

Le pharaon a caché ses précieux trésors sous 8 pyramides dorées. Si bien cachés qu'avec sa distraction légendaire, il ne sait plus où ils sont ! Heureusement que vous avez une bonne mémoire et que vous allez l'aider : Déplacez astucieusement les pyramides et vous serez récompensés !

Règle de base (à partir de 6 ans)

But du jeu

Il s'agit de déplacer les pyramides pour amener au centre celle sous laquelle, d'après vous, se cache le trésor recherché. Le joueur qui possédera le plus de cartes Trésor en fin de partie l'emportera.

Mise en place

Détacher le **cadre** et le placer dans le calage de la boîte (les deux scarabées doivent être l'un en face de l'autre). Étaler les **8 jetons Trésor** au milieu du cadre, face illustrée visible. Cacher chacun d'eux sous une **pyramide**. Puis, mélanger toutes les pyramides en les faisant coulisser, jusqu'à ce que plus personne ne se souvienne où se trouvent les trésors.



Disposer les pyramides sur les 8 emplacements prévus à cet effet (autour de la pelle), pour former un carré avec un espace libre au centre.



Bien mélanger les **16 cartes Trésor** et les empiler, face cachée, à côté de la boîte. Les 9 cartes Action et les 4 portant un scarabée ne sont utilisées que pour la règle avancée.

La chasse aux trésors commence

Le plus jeune joueur entame la partie. Il retourne la **première carte Trésor** de la pile et la place à côté de la boîte, bien à la vue de tous. Il s'agit de retrouver ce trésor.

Le joueur doit amener **au centre** du carré la pyramide sous laquelle, d'après lui, se cache ce trésor. Pour cela, il peut faire coulisser autant de pyramides qu'il veut, **horizontalement ou verticalement**, en poussant toujours une pyramide voisine vers l'emplacement libre du carré (comme un casse-tête). Une fois la pyramide souhaitée au centre, le joueur la soulève.

Si ce n'est pas le bon trésor, le joueur remet la pyramide par-dessus. Les pyramides restent exactement dans la même position. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche de chercher le **même trésor**.

Si c'est bien le trésor recherché, le joueur gagne la carte. Il cache ensuite de nouveau le jeton sous la pyramide.

C'est alors à son voisin de gauche de jouer. Il retourne une nouvelle carte Trésor. S'il s'agit de la même que précédemment, il a de la chance : il peut immédiatement soulever la pyramide au centre.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a gagné **4 cartes Trésor** (6 à 2 joueurs), il remporte la partie.

Règle avancée (à partir de 7 ans)

But du jeu

Les cartes Action rendent la partie encore plus palpitante. Là aussi, le vainqueur est le premier joueur à posséder 4 cartes Trésor.

Mise en place

Installer les **pyramides** renfermant les **trésors cachés** comme dans la règle de base.

Mélanger ensemble les **9 cartes Action** et les **16 cartes Trésor**, puis placer la pile, face cachée, à proximité.



En début de partie, chaque joueur place une **carte Scarabée** devant lui. Il pourra l'utiliser à tout moment au cours du jeu et ainsi **jouer deux fois de suite (déplacer et découvrir)**. Elle sera ensuite défaussée.

C'est parti !

Le plus jeune chercheur commence et retourne la première carte de la pile. S'il s'agit d'une **carte Trésor**, il essaye, comme expliqué dans la règle de base, de retrouver le trésor parmi les pyramides. S'il y parvient, il gagne la carte. S'il s'est trompé de trésor, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Cependant, s'il retourne une **carte Action**, il applique ses effets :



Duel : Le joueur actif (dont c'est le tour) provoque son voisin de gauche en duel. Chacun mise une carte Trésor déjà gagnée en la décalant vers l'avant.

Les deux cartes ne doivent **pas être identiques** ! Si c'est le cas, le joueur actif échange sa carte Trésor contre la carte située **sous la pile**. Si l'un des duellistes n'a **pas encore gagné de carte Trésor**, il en pioche une de la pile pour le duel.

Déroulement : À tour de rôle, chaque duelliste pousse des pyramides vers le centre du carré et les retourne. Le joueur actif commence. **Le premier à trouver le trésor de son adversaire s'empare de sa carte**. Si l'un d'eux révèle son propre trésor, c'est lui qui doit donner sa carte à son adversaire. Si le vainqueur avait « emprunté » la carte pour le duel, il la remet sous la pile ; il n'a le droit de garder que la carte gagnée en duel.



Scorpion : Le scorpion garde les trésors. Le joueur qui retourne un scorpion **annonce un trésor au choix**. Tous les joueurs ne doivent en **aucun cas tomber sur ce trésor**, sinon le scorpion les pique !

