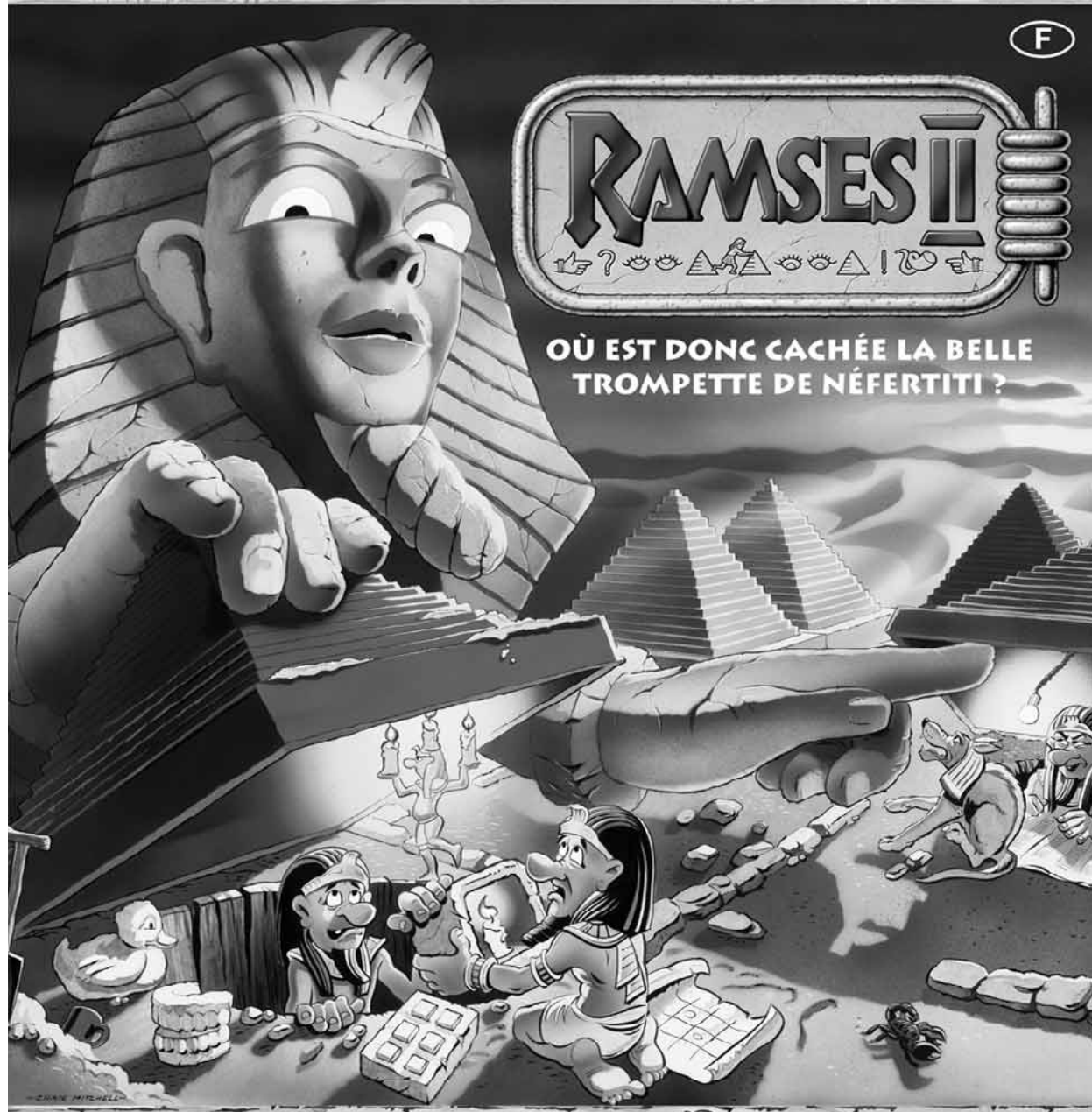




F

RAMSES II

OÙ EST DONC CACHÉE LA BELLE
TROMPETTE DE NÉFERTITI ?



Ravensburger



Auteur : Gunter Baars • Illustrations : IDL • Design : IDL / Ravensburger
Jeux Ravensburger® n° 26 439 1 • Pour 1 à 5 joueurs à partir de 7 ans

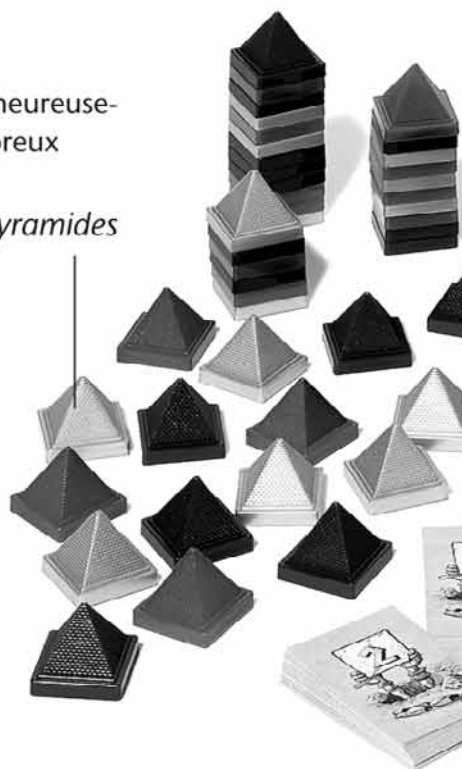
Au cours de sa vie, le richissime, mais malheureusement étourdi, pharaon a ramené de nombreux trésors de tous les coins du monde et les a cachés dans ses pyramides, à l'abri des voleurs. Mais hélas, il ne se souvient plus où il a dissimulé chacun d'eux !

Une chance que vous soyez là pour l'aider à retrouver ses trésors !

BUT DU JEU

Celui qui retrouve le plus de trésors du pharaon et gagne ainsi les meilleures cartes, remporte la partie.

47 pyramides

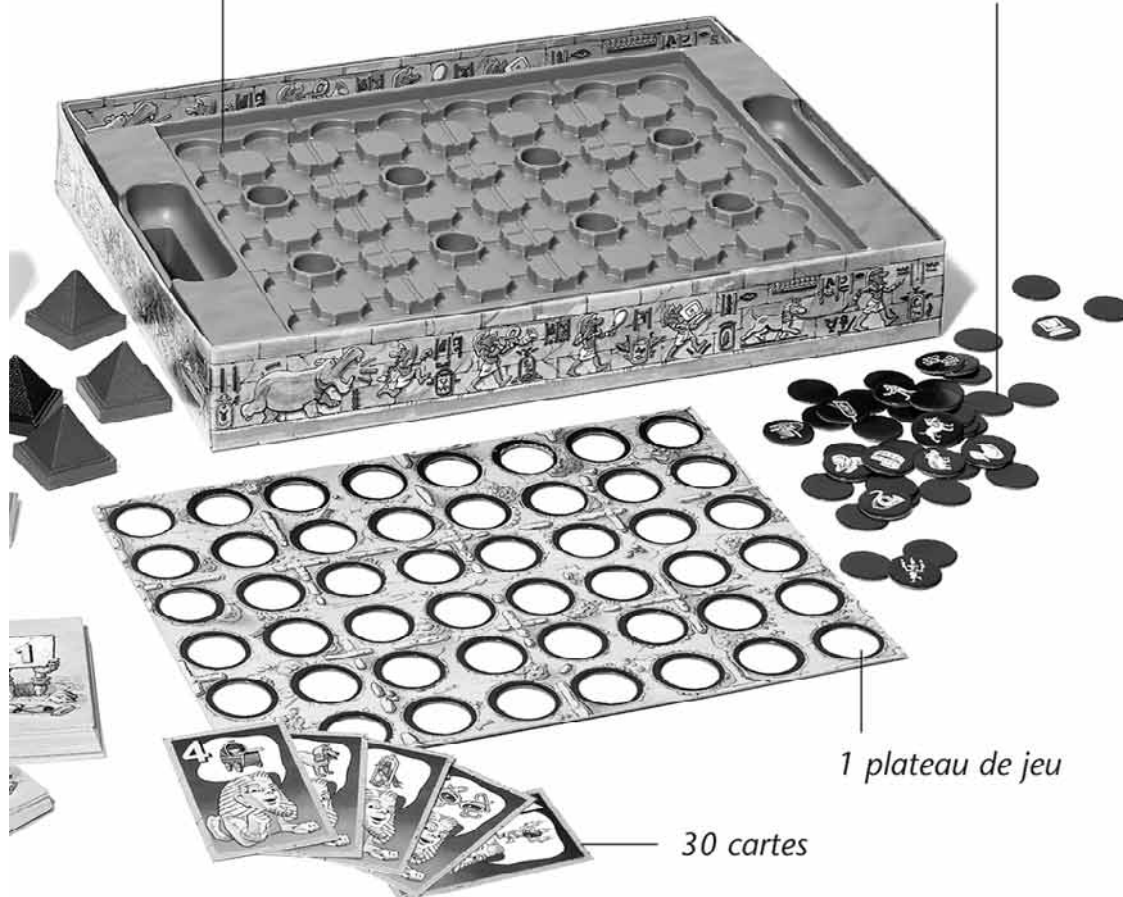




CONTENU

1 boîte dans laquelle sont
cachés les trésors

48 jetons
(12 jetons Trésor,
36 jetons neutres)



1 plateau de jeu

30 cartes



PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les jetons de la planche prédécoupée. Attention ! ne pas jeter la planche, elle sert de plateau de jeu !

Trier les cartes selon leurs trois versos différents (« 1 », « 2 » et « 3 ») et mélanger bien chaque paquet. Empiler ensuite les trois paquets, face cachée : en dessous le paquet « 3 » ; par-dessus, le paquet « 2 », puis les cartes au verso « 1 ».

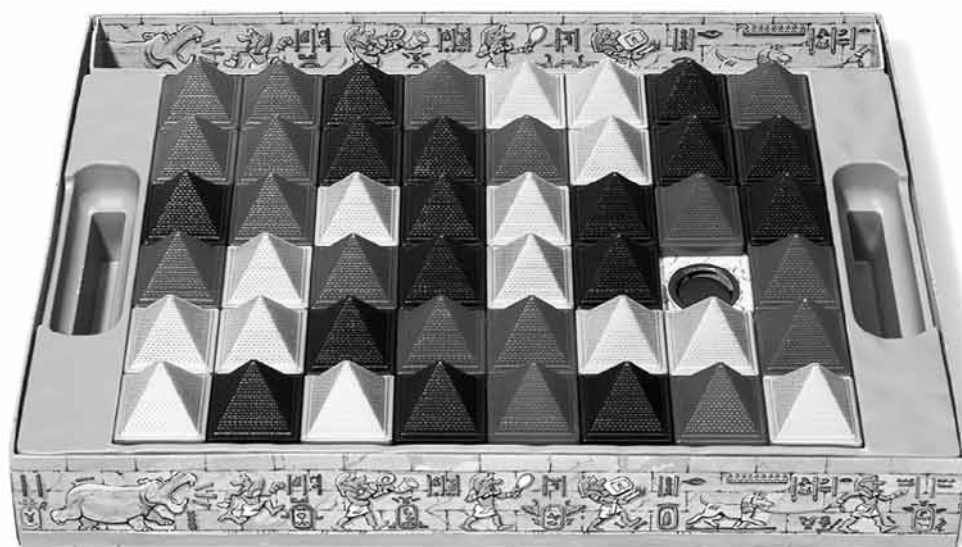


À chaque nouvelle partie, les jetons peuvent être placés différemment dans la boîte. Pour cela, sortir les pyramides et le plateau de la boîte et prendre les 48 jetons.

Le plateau est divisé en 12 cases carrées, chacune composée de 4 emplacements pour les pyramides. Les joueurs décident sur lequel de ces 4 emplacements, ils vont placer un trésor (dessin visible). Chaque joueur peut placer environ le même nombre de jetons.



Cacher ensuite les trésors en plaçant le plateau par-dessus, puis aléatoirement les pyramides. Seul un emplacement de pyramide au choix reste libre (sans jeton Trésor en dessous).



Faire ensuite tourner la boîte un certain nombre de fois, de manière à ce que plus personne ne se souvienne où se cachent les jetons. Et la partie commence !





CHASSE AUX TRÉSORS

Pour 2 à 5 joueurs (version solo en fin de règle)

Le joueur le plus courageux commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il retourne la carte supérieure de la pile. Celle-ci montre le trésor recherché et sa valeur (1 à 4).

Le premier joueur pousse une pyramide sur l'emplacement vide. Trois possibilités se présentent alors :

1. Aucun trésor n'apparaît :

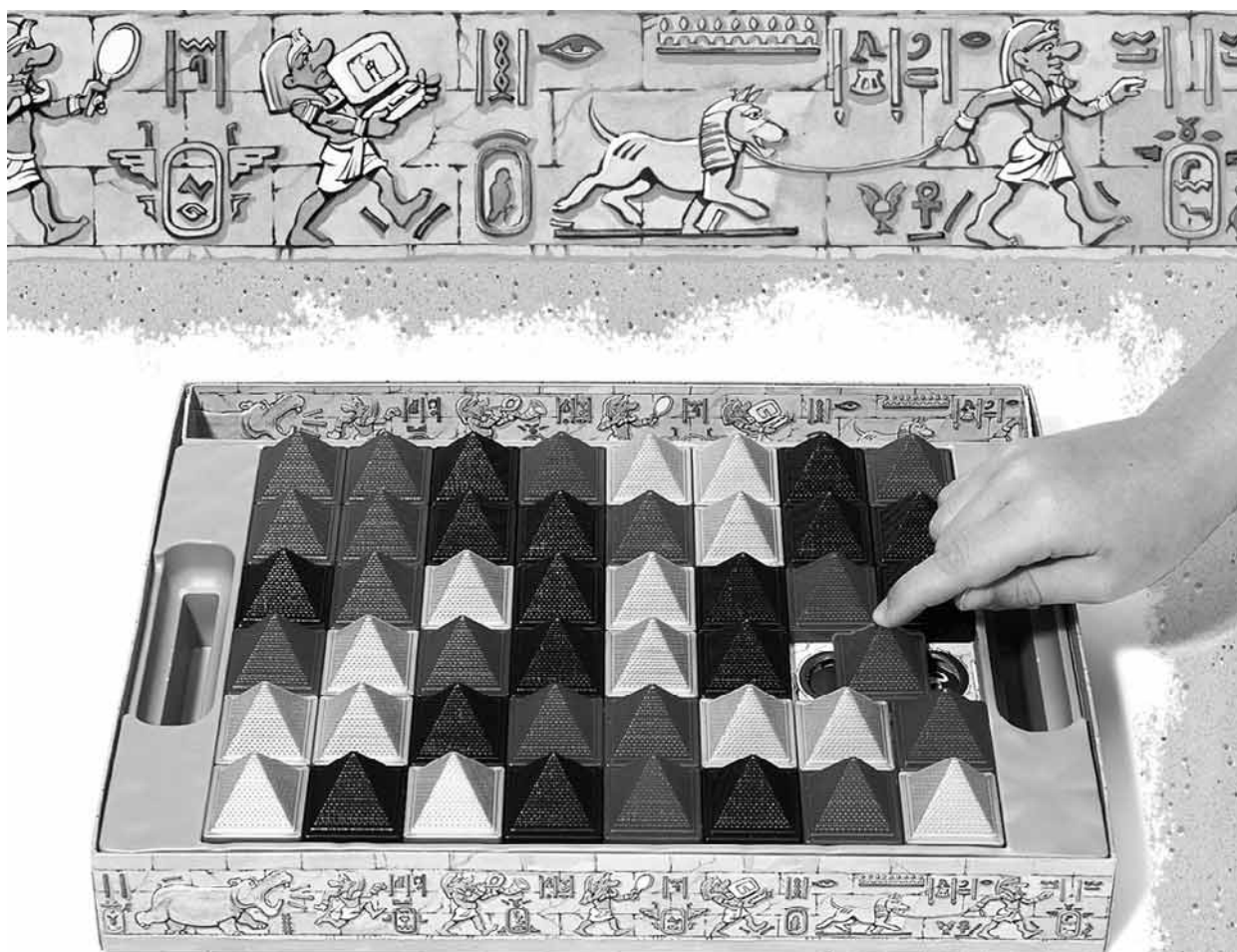
Il peut pousser immédiatement une autre pyramide.

2. Le trésor n'est pas celui recherché :

Pas de chance ! Son tour est terminé. C'est au tour de son voisin de gauche de rechercher le trésor non trouvé par son prédécesseur.

3. Le trésor est celui recherché !

Le joueur chanceux peut poser la carte devant lui, face cachée (le jeton Trésor reste à sa place). Son tour est ensuite terminé. Son voisin de gauche retourne la carte suivante et part à la recherche du trésor.



Un joueur peut donc continuer à pousser jusqu'à ce qu'il découvre le trésor recherché ou qu'il tombe sur un mauvais trésor. Les joueurs se frayent ainsi petit à petit un chemin à travers les pyramides.

ÇA SE COMPLIQUE

Dès que les joueurs atteignent les cartes au verso « 2 », les actions spéciales font leur apparition. Certaines possèdent en plus un symbole au dos.





À partir de maintenant : Dès qu'un joueur gagne une carte et la prend, il commence par regarder si un symbole figure au dos de la carte suivante :



Tempête de sable



*Le scorpion
(gardien de la pyramide)*



Force surhumaine



Duel sans pitié

Si c'est le cas, les joueurs appliquent d'abord l'action spéciale avant de continuer la partie normalement.



TEMPÊTE DE SABLE

Si une tempête de sable est représentée au verso de la carte supérieure de la pile, la boîte est tournée de 90° (un quart de tour) dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte est ensuite retournée, comme d'habitude, et la chasse reprend.

Nous verrons bien qui a mémorisé l'emplacement des trésors et les chemins.



LE SCORPION (GARDIEN DE LA PYRAMIDE)

Si le scorpion est représenté au verso de la carte supérieure de la pile, cette carte n'est **pas retournée** dans un premier temps. Le scorpion veille sur les trésors du pharaon et attaque quiconque ose poser la main dessus.

En commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun pousse une pyramide à tour de rôle. Un joueur ne doit pas pousser de nouveau une pyramide qui vient d'être déplacée.



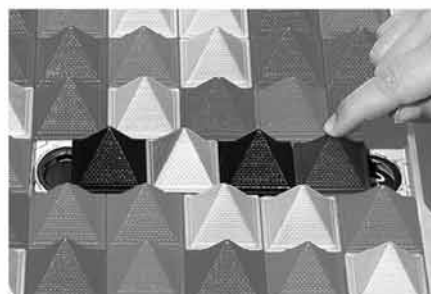
Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que l'un d'eux découvre un trésor. Celui-ci est piqué par le scorpion et doit donner une des cartes qu'il a gagnées à son voisin de droite. La carte portant le scorpion est ensuite retournée normalement et la partie continue.

Remarque : Si le joueur qui doit donner une carte n'en a pas encore gagnée, son voisin de droite gagne la carte supérieure de la pile (donc celle avec le scorpion au dos). La partie continue ensuite normalement.



FORCE SURHUMAINE

Si le symbole de la force surhumaine est représenté au verso de la carte supérieure de la pile, celle-ci est retournée comme d'habitude. Pendant quelques instants, les joueurs obtiennent une force surhumaine. Dans leur chasse au trésor, les joueurs peuvent pousser une rangée de 1 à 7 pyramides d'un seul coup. En commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun peut, quand c'est à lui de jouer, pousser jusqu'à **trois fois**. Quoi qu'il arrive, son tour est ensuite terminé (même si aucun trésor n'est apparu !).



Si un joueur fait apparaître un « mauvais » trésor, son tour est bien sûr également terminé. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le trésor indiqué sur la carte supérieure ait été trouvé. Ensuite, les joueurs perdent leur force surhumaine et la partie reprend normalement.



LE DUEL SANS PITIÉ

Si le symbole du duel est représenté au verso de la carte supérieure de la pile, celle-ci n'est **pas retournée** dans un premier temps. Le joueur dont c'est le tour et son voisin de gauche se livrent un duel sans merci. Chacun des deux joueurs pose une de ses cartes gagnées précédemment devant lui sur la table. Les trésors représentés doivent être différents. Si l'un des duellistes n'a pas encore gagné de carte, il pioche la première carte de la pile et la pose devant lui, face visible. Le joueur dont c'est le tour pousse les pyramides selon la règle habituelle. Il essaye de découvrir le trésor de l'autre joueur. S'il fait apparaître un autre trésor, c'est au tour de son adversaire... **Le joueur dont le trésor est découvert le premier perd le duel** (y compris s'il retourne son propre trésor !). Le vainqueur gagne les deux cartes posées. Après le duel, la carte avec le symbole de duel est retournée comme d'habitude et le jeu reprend normalement.

Règle valable pour toutes les actions spéciales : Une fois l'action effectuée, c'est au joueur assis à gauche du dernier à avoir poussé une pyramide de jouer (que ce soit pendant le déroulement normal du jeu ou pendant une action spéciale).

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement dès qu'un joueur gagne la dernière carte. Chacun additionne alors la valeur des trésors qu'il a gagnés. Et bien sûr, le vainqueur est celui qui possède le plus de points !



QUELQUES REMARQUES POUR FINIR

1. Celui qui retourne une carte montrant le trésor actuellement visible a de la chance : il peut garder la carte sans avoir à déplacer de pyramide. Son voisin de gauche retourne ensuite la carte suivante.
2. Si vous désirez jouer avec des enfants plus jeunes, jouez simplement sans les actions spéciales.

VERSION SOLO

Du temps de Khéops, Toutankhamon et Néfertiti, on aimait aussi jouer seul à « Ramsès II ». Et le pharaon promettait de hautes fonctions aux meilleurs joueurs. Essaye et découvre ce que tu serais devenu dans l'ancienne Égypte.

Déroulement du jeu :

La préparation est identique au jeu de base. La partie se joue sans les actions spéciales des cartes. À une exception : Quand la tempête de sable apparaît au dos d'une carte, tourne la boîte de 90°.

Retourne la carte supérieure de la pile et pose-la devant toi. Cherche ensuite le trésor représenté, comme d'habitude. Mais si tu tombes sur un « mauvais » trésor, tu dois malheureusement remettre ta carte dans la boîte et en retourner une nouvelle. Tu peux garder tous les trésors que tu trouves directement.





Combien de trésors as-tu découverts, une fois la pile épuisée ?

Plus de 20 cartes : Pharaon
 19 ou 20 cartes : Grand prêtre
 17 ou 18 cartes : Grand vizir
 15 ou 16 cartes : Architecte
 13 ou 14 cartes : Garde
 11 ou 12 cartes : Embaumeur
 9 ou 10 cartes : Scribe
 7 ou 8 cartes : Paysan
 5 ou 6 cartes : Perruquier
 3 ou 4 cartes : Gardien du harem
 1 ou 2 cartes : Esclave
 0 carte : Scarabée



© 1997/2007 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S. · Service Consommateurs
 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt
 Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min).

