

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



## BUT DU JEU

Le but du jeu est de devenir Pharaon Absolu en réunissant un jeu complet de cartes Pharaon qu'il vous faut mettre en sécurité dans votre pyramide.

Une fois que vous avez rassemblé une série complète de cartes, vous devez revenir à la case départ, en obtenant le nombre exact avec le dé.

Une fois arrivé sur la case départ, vous devez obtenir un « 1 » pour vous rendre jusqu'au symbole Rê, au centre du plateau, afin de recevoir la bénédiction de Rê et être nommé Pharaon Absolu.

## LES JOUEURS

De 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

## MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 chameaux
- 4 pyramides
- 1 dé

168 cartes, dont 84 cartes Pharaon et 84 cartes Question/Action

## MISE EN ROUTE

Chaque joueur choisit un chameau et le place sur la case départ.

Mélangez bien les cartes Question/Action, retournez-les, puis posez-les sur l'emplacement prévu sur le plateau.

Mélangez bien les cartes Pharaon, retournez-les, puis posez-les sur l'emplacement prévu sur le plateau.

Chaque joueur monte une pyramide et la place devant lui.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, prend 3 cartes Pharaon sur le dessus de la pile.

## COMMENT JOUER

**Pour commencer :** Placez tous les chameaux sur la case départ. Le joueur le plus jeune commence.

**Déroulement du jeu :** Jetez le dé, puis

avancez du nombre de cases correspondant aux points obtenus.

Selon la case sur laquelle vous tombez, vous devez prendre une carte ou suivre les instructions indiquées.

## VARIANTES

Les joueurs de plus de 15 ans ne reçoivent pas de carte Pharaon en passant par la case départ.

Les joueurs de moins de 8 ans ne sont pas obligés de répondre aux questions, à moins qu'ils ne le souhaitent.

Si vous jouez avec un Egyptologue averti, ne vous servez pas des réponses multiples fournies avec les questions.

## LES CASES



**Case départ:** Une fois le jeu commencé, vous avez le droit de prendre une carte Pharaon, à chaque fois que vous passez par la case départ.



**Case Oasis:** C'est une aire de repos pour les chameaux fatigués, aucune action n'est requise si vous tombez sur l'une de ces cases.



**Question/Action:** Si vous tombez sur une case Carte, le joueur à votre gauche doit prendre une carte de l'une des piles sur le plateau. Il peut piocher soit une carte Question soit une carte Action. Selon la nature de la carte, le joueur va vous poser une des 3 questions proposées, soit vous indiquer une action à accomplir. Une fois votre tour terminé, la carte doit être reposée en bas de la pile.



**Case Echange** En tombant sur cette case, vous pouvez échanger une de vos cartes Pharaon avec celle d'un joueur de votre choix. Vous n'êtes pas

obligé d'échanger une carte si vous ne le souhaitez pas et vous pouvez échanger autant de cartes que vous voulez.

Pour troquer, choisissez le joueur et le nombre de cartes que vous souhaitez échanger. Votre adversaire doit posséder le même nombre de cartes à échanger.

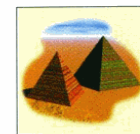
N'oubliez pas qu'il est dans votre intérêt d'empêcher les autres joueurs de réunir leurs 6 cartes Pharaon !

**Remarque :** Les joueurs doivent échanger leurs cartes sans les montrer.

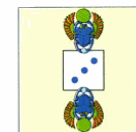


**Case Combat :** En tombant sur cette case, vous pouvez jouer vos cartes Pharaon (vous pouvez posséder des cartes identiques) aux dés avec un autre joueur. Vous n'êtes pas obligé de combattre si vous ne le souhaitez pas. Le joueur avec lequel vous avez choisi de combattre doit aligner le même nombre de cartes que vous sur le plateau. Une fois que les joueurs ont placé leurs cartes sur le plateau, ils peuvent jeter les dés. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points gagne la bataille et ramasse les cartes Pharaon déposées par les deux joueurs. Si le nombre de points obtenu est identique, les joueurs doivent continuer à jeter les dés jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

**Remarque :** Les joueurs ne doivent pas montrer les cartes qu'ils mettent en jeu.



**Cases Pyramide :** Si vous tombez sur une case Pyramide, vous avez le droit de poser une carte Pharaon, face cachée (pour que les autres ne la découvrent pas !) dans votre pyramide où elle sera en sécurité. Une fois votre carte à l'abri dans votre pyramide, vous ne pouvez plus la jouer ni l'échanger. Cependant, il faut rester vigilant, car un autre joueur peut tirer une carte « pilleur de tombes » !



**Rejouez :** En atterrissant sur cette case, vous avez droit à un autre tour !

## Pyramides :

Tous les joueurs doivent avoir une pyramide. Elle sert à mettre en sécurité les cartes Pharaon que vous devez collectionner.

## LES CARTES :

Pour devenir Pharaon Absolu, vous devez être le premier à réunir une série complète de 6 cartes Pharaon.



**Les cartes Pharaon :** Il existe 6 séries différentes : Soldats, prêtres, artisans /artistes, nourriture /produits, danseuses /musiciens et bénédiction de Rê.

Pendant le jeu, vous allez ramasser plusieurs cartes Pharaon, vous pouvez les utiliser pour faire des échanges ou pour les combats, mais ... n'oubliez pas que pour atteindre la cour des dieux vous devez être le premier à réunir les 6 différentes cartes Pharaon et les mettre en sécurité dans votre pyramide.

Si les cartes Pharaon sont épuisées, tous les joueurs doivent rendre les cartes non conservées dans les pyramides et les retourner pour reformer une pile sur le plateau.



**Cartes Question/Action :** Si vous arrivez sur une case Question/Action, le joueur à votre gauche doit prendre une carte sur la pile Question/Action pour vous. S'il s'agit d'une carte Question, le joueur vous pose une question de son choix parmi les 3 proposées. Si votre réponse est correcte, vous pouvez avancer d'une case. Si votre réponse n'est pas exacte, vous devez rester sur la même case jusqu'au prochain tour.

Vous n'êtes pas obligé de répondre à une autre question au tour suivant, vous pouvez jeter le dé et avancer du nombre de cases correspondant.

S'il s'agit d'une carte Action, suivez les instructions indiquées sur la carte.

Les questions sont classées par niveau de difficulté. La première question est plutôt destinée aux jeunes enfants, il suffit généralement d'y répondre par oui ou par non. Choisissez donc les questions en fonction de l'âge du joueur.

Si vous faites un 6 :

Si vous faites un « 6 » vous avancez de 6 cases. Puis vous pouvez, soit suivre les instructions de cette case, soit relancer le dé. Si vous obtenez un autre « 6 », vous pouvez rester où vous êtes ou relancer le dé encore une fois. C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

Le gagnant :

Le gagnant est le premier joueur qui, après avoir mis en sécurité dans sa pyramide 6 cartes différentes Pharaon, revient à la case départ où il devra obtenir un « 1 » pour se rendre jusqu'au symbole Ré au centre du plateau. Il y recevra alors la bénédiction de Ré.

Les joueurs doivent obtenir le nombre exact pour avancer jusqu'à la case départ. Par exemple, si un joueur obtient un « 4 », il reste sur sa case jusqu'à ce qu'il obtienne un « 1 ».

Nous vous souhaitons bonne chance et beaucoup de plaisir !

## Les cartes Pharaon



Prêtre



Nourriture



Soldat



Artisan/Artiste



Musicien/Danseuses



Bénédiction de Ré

Le saviez vous?...

## 11 anecdotes intéressantes concernant l'Égypte Ancienne

Un soldat ayant combattu courageusement était récompensé par une médaille appelée « La mouche du courage ». Il était également autorisé à emporter des butins et des prisonniers pour être ses esclaves. Une fois retraité, on pouvait lui accorder une parcelle de terre.

Le cœur des défunts devait être léger comme une plume. Si le plateau de la balance sur lequel il était pesé descendait plus bas que celui sur lequel était posé la plume, Ammut, le Dévoreur, pouvait attaquer le défunt et dévorer son cœur, le condamnant ainsi à une mort éternelle. Thot, le dieu du savoir et de la sagesse enregistrait les résultats de la pesée. Si le cœur du défunt passait ce test, il était alors « légitimé » et pouvait commencer son voyage vers l'au-delà.

Rê était le dieu du soleil, ce nom était censé signifier « le pouvoir créatif ». Rê est représenté soit comme un homme à tête de faucon, soit comme un faucon. Pour pouvoir traverser les eaux du Ciel et du Monde souterrain, Rê était représenté voyageant dans un bateau. Rê était le père de Chou et Tefnut, le grand-père de Nut et Geb, l'arrière-grand-père d'Osiris, Set, Isis et Nephtys et l'arrière-arrière-grand-père d'Horus.

Les adultes égyptiens appréciaient particulièrement les jeux de société, aussi bien les pharaons que les paysans. Certains de ces jeux étaient très élaborés et incrustés d'ivoire ou de damiers taillés dans la pierre. A la place du dé, les joueurs utilisaient des bâtonnets marqués appelés « bâtonnets à lancer » ou osselets. Le jeu de société le plus populaire était le senet. Toutankhamon adorait le senet au point de se faire enterrer avec 4 jeux complets.

Les Égyptiens enterraient des maquettes de bateaux avec les défunts, croyant qu'ils transporteraient la momie dans l'au-delà.

Une gigantesque statue de lion à tête de roi trône devant les pyramides de Gizeh. La tête du sphinx semblerait être celle du roi Khéphren.

Pour lire l'heure, les Égyptiens utilisaient des montres à eau, il s'agissait de récipients à l'intérieur desquels on indiquait les heures. Ils étaient remplis d'eau qui s'écoulait à un rythme régulier par un trou au fond. Au fur et à mesure que le niveau d'eau baissait, apparaissaient les heures indiquées.

Le pharaon nommait des fonctionnaires puissants, appelés vizirs, pour s'assurer de l'exécution de ses ordres. La plupart du temps ils étaient deux, un pour la partie nord de l'Égypte et un pour le sud.

Les armes égyptiennes étaient fabriquées en bronze ou en bois, parmi lesquelles des lances, des épées, des poignards, des haches, des arcs et des flèches. Les soldats étaient équipés de boucliers en bois et se protégeaient la poitrine avec des bandelettes de cuir. Les chevaux et les chariots ont fait leur apparition pendant la période appelée le Moyen Empire (2055-1650 av. J.-C.)

Memphis était la première capitale de l'Égypte, c'était la capitale la plus ancienne du monde. Le Caire est la capitale actuelle et compte une population de plus de 11 millions de personnes.

Le chat domestique était considéré comme un animal sacré par les Égyptiens anciens, il protégeait les récoltes et était le jouet préféré des riches. Les chats étaient souvent momifiés après leur mort.

Pour plus d'informations, consultez les sites web suivants:

<http://www.britishmuseum.co.uk>

<http://pharaohs.bu.edu/Egypt/Home.html>

<http://www.presidency.gov.eg>

<http://mt.net/waycher/pyramid.html>

<http://egy.com>

<http://www.guardians.net/egypt/>

*Règles originales*

*Mise en ligne par François Haffner  
pour les lecteurs de <http://jeuxsoc.free.fr>  
Avril 2006*