

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**



LE JEU DES ENFERS

Es-tu prêt à entrer aux Enfers ? Pour jouer à ce jeu, tu auras besoin de tout ton courage et de la force d'un héros grec. Si tu oses relever le défi, lis ce qui suit...

Il te faudra :

De ton coffret : ton pion héros, ton plateau de jeu, et tes cartes. Il te faudra également un dé.

Les règles des Enfers

Le jeu se joue à deux. Chaque joueur doit placer son pion sur la case « Départ ». Lance le dé pour déterminer le nombre de cases dont tu pourras avancer. Le premier joueur à atteindre les champs Elysées a gagné !

La carte de Hadès

Ces cartes porte-bonheur ont été envoyées par le dieu Hadès pour t'aider à bien voyager aux Enfers. Ces cartes puissantes peuvent même devancer la carte du Destin la plus cruelle ! Si tu arrives sur le symbole de Hadès, prends une de ces deux cartes précieuses et



garde-la le plus longtemps possible, jusqu'au moment où tu en auras le plus besoin.

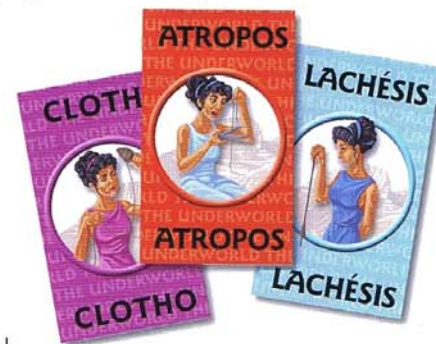
Les cartes du Destin

Ton voyage aux Enfers est décidé par les cartes du Destin. À chaque fois que tu débarques sur un symbole du destin, tu dois y prendre une carte. Remets la carte au bas du paquet une fois que tu l'as utilisée :

Les cartes de Clotho portent chance : tu pourras te déplacer vers l'avant suivant les indications.

Les cartes d'Atropos apportent le malheur : tu dois reculer ou attendre suivant les indications.

Les cartes de Lachésis sont des cartes de questions à choix multiples : réponds correctement et tu peux avancer de deux cases. Si tu te trompes, tu dois passer ton tour ! Le joueur qui pose la question peut vérifier si la réponse est correcte en regardant la page du livre indiquée.



LE JEU « DU PILLEUR DE PYRAMIDE »

Le cœur de la pyramide recèle des richesses au-delà de tes rêves les plus fous, mais il te faudra passer de nombreuses épreuves avant de parvenir à la chambre centrale qui détient les trésors cachés du pharaon. Si tu oses pénétrer dans la pyramide, lis ce qui suit...

Il te faudra...

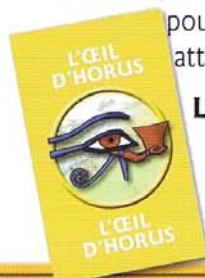
De ton coffret : le pion du pilleur de pyramide, le plateau de jeu et les cartes. Il te faudra également un dé.

Les règles de la pyramide

Le jeu se joue à deux. Chaque joueur doit placer son pion du pilleur de pyramide sur la case « départ ». Lance le dé pour déterminer le nombre de cases dont tu pourras avancer. Le premier joueur à atteindre la tombe du pharaon a gagné !

Les cartes de « l'Œil d'Horus »

Ces cartes porte-bonheur te protégeront. Si tu arrives sur un symbole d'Horus, prends l'une des deux cartes de l'Œil d'Horus.



Garde ces cartes pour le moment où tu en auras le plus besoin - elles peuvent annuler les cartes les plus cruelles d'Anubis.

Les cartes

Durant ton voyage tu rencontreras des symboles d'Anubis, Isis ou Thoth. À chaque fois que tu arrives sur une case portant un tel symbole, tire une carte y correspondant. Remets la carte au bas du paquet une fois que tu l'as utilisée :

Les cartes d'**Isis** portent chance : cette gentille déesse t'apportera la chance durant ton voyage.

Les cartes d'**Anubis** apportent le malheur : Anubis protège les morts et te défiera à chaque détour !

Les cartes de **Thoth** sont des cartes de questions à choix multiples : réponds correctement et tu peux avancer de deux cases. Si tu te trompes, tu dois passer ton tour ! Le joueur qui pose la question peut vérifier si la réponse est bonne en regardant la page du livre indiquée.

