

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto: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<sup>er</sup> 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)

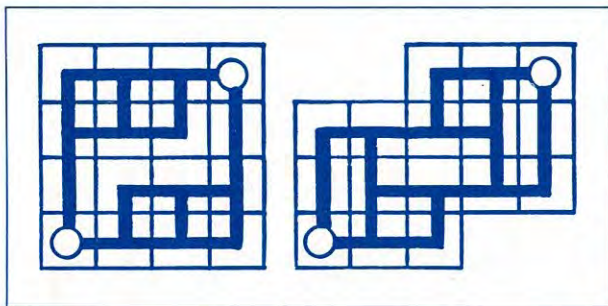
2 dominos d'obstacles

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.