

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 ★★☆☆ modulaire 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



RAMSES Pyramid



2-4



8+



20 - 40



- Rules



- Règles

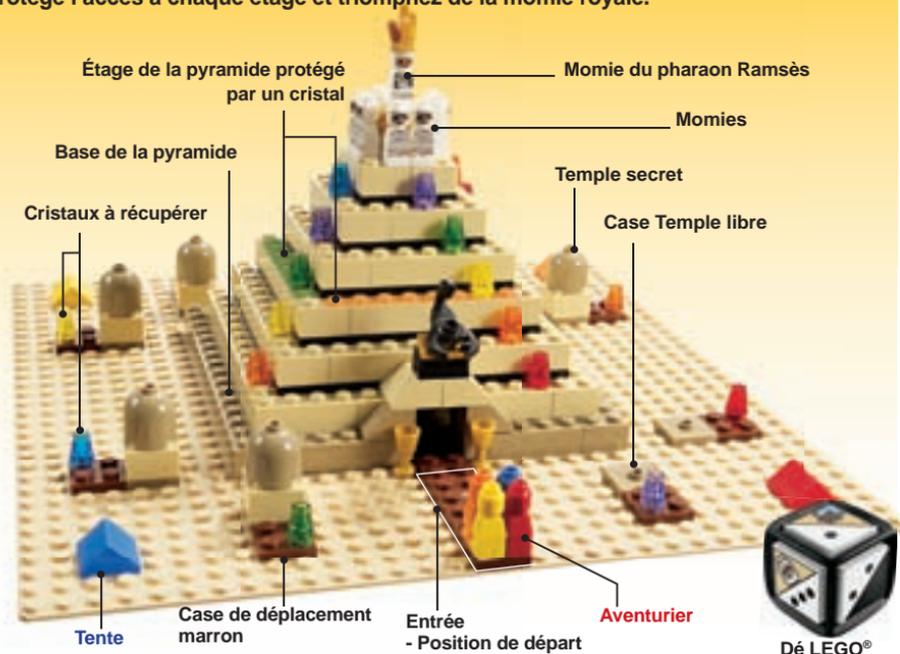


- Reglas de juego





Empêchez la momie du pharaon Ramsès de conquérir toute l'Égypte avec son armée de momies ! Gravissez la pyramide jusqu'au sommet en retrouvant le cristal de couleur qui protège l'accès à chaque étage et triomphez de la momie royale.



But du jeu

Le premier aventurier à atteindre le sommet de la pyramide et à triompher de la momie royale gagne la partie !

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



Avant chaque nouvelle partie, remettez les pièces en place comme sur l'image figurant à la dernière page de la notice de montage.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit un aventurier.

À 2 joueurs, retirez les 2 cristaux verts et les 2 cristaux bleus des cases marron.





JOUER

Déroulement de la partie

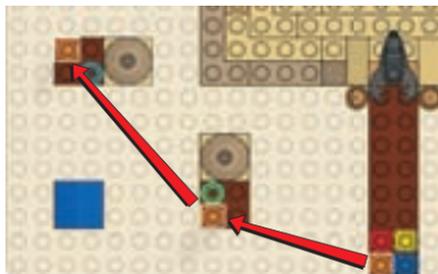
Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

En partant de l'entrée (Position de départ), les joueurs déplacent leur aventurier autour de la pyramide, dans le sens des aiguilles d'une montre, sur les cases de déplacement marron. Quand l'aventurier d'un joueur revient devant l'entrée, il s'y arrête. Au tour suivant, le joueur place son aventurier sur la base de la pyramide (étage foncé) sur l'un des quatre côtés au choix. Puis, il lance le dé et commence à monter sur la pyramide.

DÉPLACEMENT SUR UNE CASE MARRON

Quand un aventurier s'arrête sur une case marron autour de la pyramide, le joueur a le choix entre les trois options suivantes :

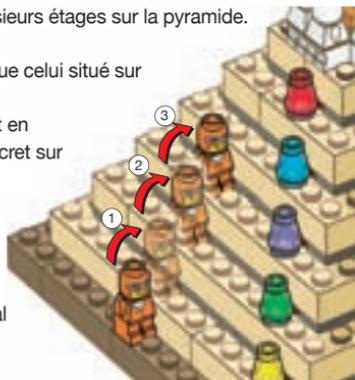
- 1) Prenez le cristal et placez-le près de votre tente **OU**
- 2) Regardez à l'intérieur du temple secret, mémorisez la couleur du cristal qui s'y trouve à l'abri du regard des autres joueurs, puis placez le temple secret sur une autre case Temple libre **OU**
- 3) S'il n'y a pas de cristal ni de temple secret, passez votre tour.



DÉPLACEMENT SUR LA PYRAMIDE

Une fois qu'un joueur a atteint la pyramide, le déplacement est différent. L'aventurier se déplace maintenant vers le HAUT ou le BAS d'un étage à l'autre de la pyramide. Une case équivaut à un étage de la pyramide. Les joueurs ont le choix entre deux options à chaque tour AVANT de lancer le dé :

- 1) Lancez le dé LEGO® et déplacez votre aventurier d'un ou plusieurs étages sur la pyramide.
Pour accéder à un étage, vous devez **TOUJOURS** :
 - a) Posséder, près de votre tente, le cristal de la même couleur que celui situé sur l'étage de la pyramide **OU**
 - b) Révéler le cristal de couleur d'un temple secret en l'ouvrant et en montrant le contenu à tous les joueurs. Déplacer le temple secret sur une autre case Temple libre. Si le cristal révélé n'est pas de la bonne couleur, votre tour est terminé.
- 2) Ne lancez pas le dé LEGO et déplacez votre aventurier vers une autre face de la pyramide, au même étage. Placez votre aventurier au centre. Vous devez posséder ou révéler, le cristal de la couleur correcte pour vous déplacer vers une autre face de la pyramide.

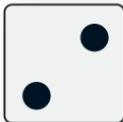




LANCEMENT DU DÉ LEGO®

En gardant à l'esprit les règles de déplacement de la page précédente, chaque joueur, à son tour, lance le dé LEGO® et exécute une des actions suivantes selon le résultat obtenu :

Se déplacer de 2 cases



- 1) Déplacez votre aventurier de deux cases marron **OU**
- 2) Si vous êtes sur la pyramide, déplacez votre aventurier de 2 étages.

Voler et se déplacer de 2



- 1) Volez un cristal de couleur que vous n'avez pas encore dans la tente d'un autre joueur **ET**
- 2) Déplacez votre aventurier de deux cases marron ou de deux étages sur la pyramide.

Retourner la pyramide et se déplacer de 1



- 1) Modifiez l'accès menant au sommet de la pyramide en soulevant et en faisant tourner un étage de la pyramide au choix. Tous les étages situés au-dessus tournent en même temps **ET**
- 2) Déplacez votre aventurier d'une case marron ou d'un étage sur la pyramide.

Retirer les momies et se déplacer de 3



- 1) Faites descendre UNE momie du sommet vers un des côtés de la pyramide et TOUTES les momies qui ne se trouvent plus au sommet d'un étage **ET**
- 2) Déplacez votre aventurier de 3 cases marron ou de 3 étages sur la pyramide.

Un aventurier ne peut pas accéder à un étage de la pyramide occupé par une momie.

Si une momie descend jusqu'à l'étage d'un aventurier et sur la même face, l'aventurier tombe et retourne au pied de la pyramide. Au tour suivant, le joueur déplace son aventurier vers l'un des quatre côtés de la pyramide, à la base, et recommence son ascension.

Lorsqu'une momie parvient au pied de la pyramide, placez-la sur l'une des huit cases marron : elle est ainsi retirée du jeu.

Fin de la partie

Dès que vous atteignez l'étage situé juste sous la momie royale, vous avez l'occasion de la défier au tour suivant. Si votre dé indique une face sur laquelle figure une momie , la momie de Ramsès est vaincue et vous gagnez la partie. La couronne de la momie royale et les trésors de la pyramide vous appartiennent !



Astuce LEGO

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.



CHANGER

VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles **AVANT** de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !

1) Jeu d'équipe

Jeu coopératif pour 4 joueurs répartis en 2 équipes. Ou 4 joueurs en équipe contre la momie royale.

Travaillez en équipe pour sauver l'Égypte de l'ambition du pharaon et de son armée de momies ! Vous devez atteindre le sommet de la pyramide et vaincre la momie royale avant que les 8 momies descendent occuper les 8 cases marron ! Le joueur qui bat la momie royale emporte la couronne. Si la momie royale est trop puissante, faites-la commencer plus bas que le sommet. Chaque fois que le dé tombe sur la face momie, la momie royale grimpe d'un étage. Ce n'est que lorsqu'elle est parvenue au sommet qu'elle peut commencer à libérer sa horde de momies.

2) Règles spéciales dans la salle des trésors

Lorsqu'un joueur vainc la momie royale et prend sa couronne, le joueur pénètre dans la salle des trésors à l'intérieur de la pyramide. Il doit alors révéler les emplacements secrets des temples contenant les 4 couleurs correspondant aux cristaux se trouvant dans la salle des trésors. S'il révèle les quatre bonnes couleurs, il reçoit le trésor du Scorpion d'Or. S'il échoue, la pyramide se referme sur le joueur.

Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur jeux.LEGO.fr pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site jeux.LEGO.fr regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !

RAMSES'S Pyramid

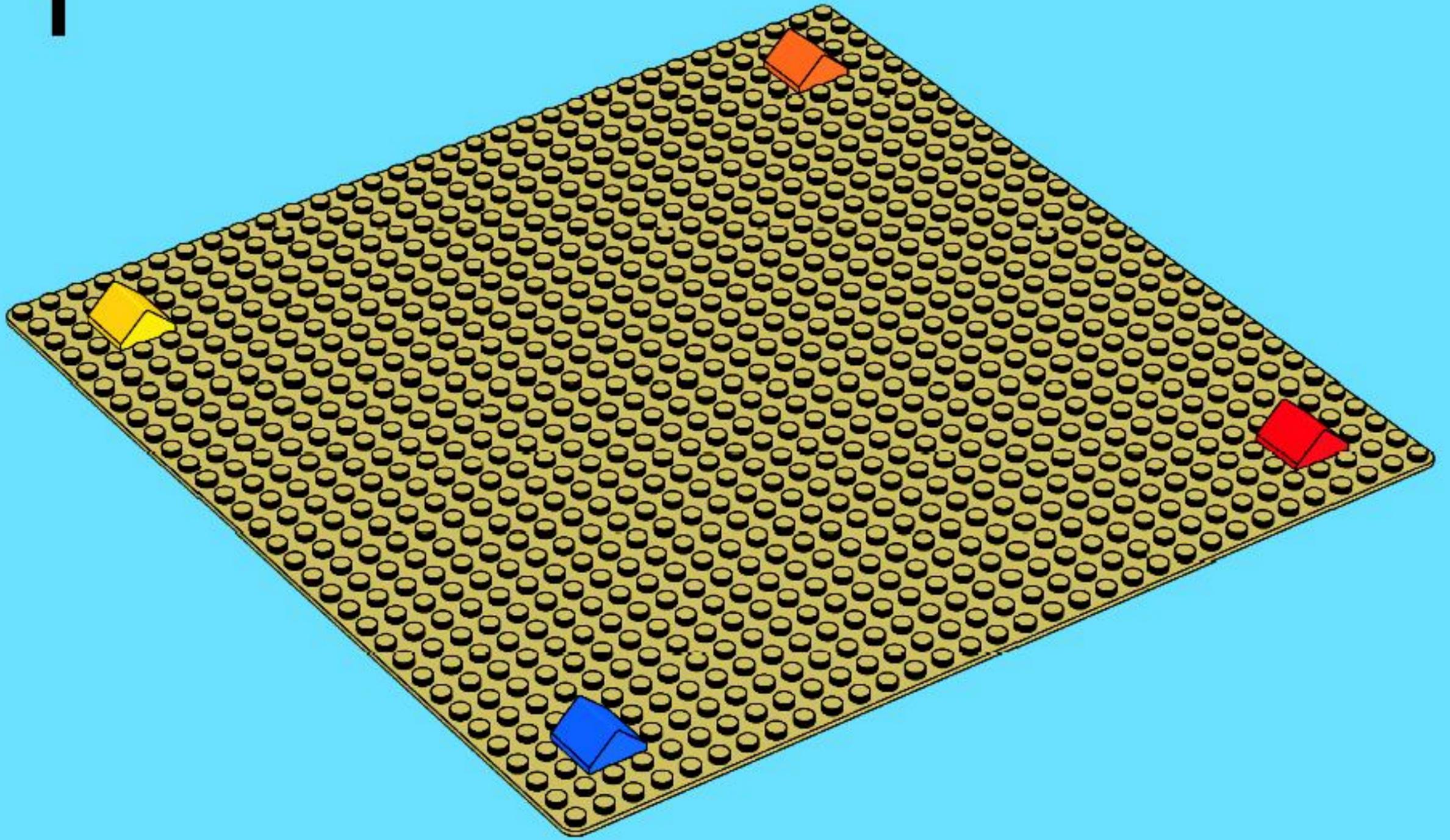


3843

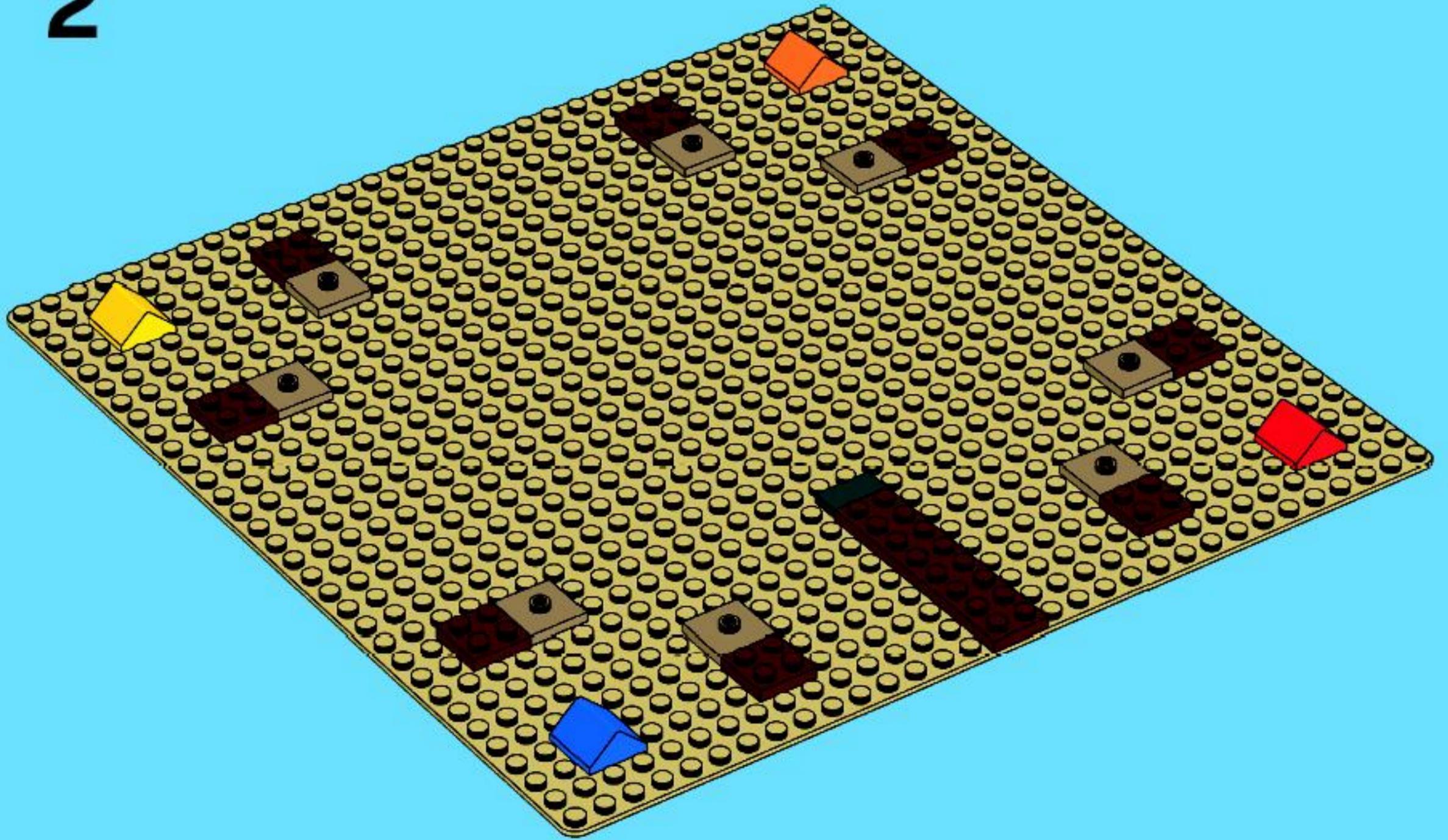




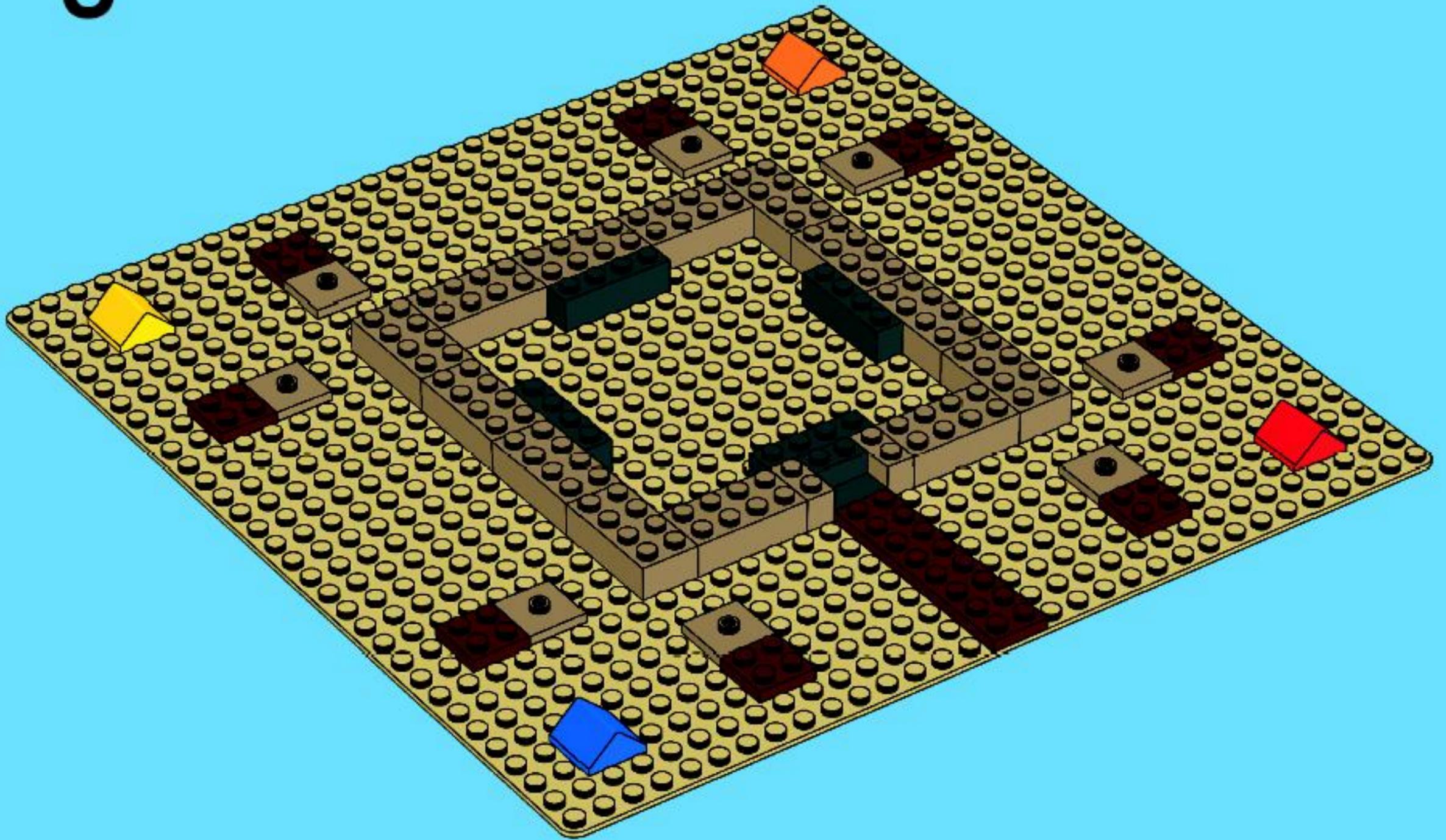
1



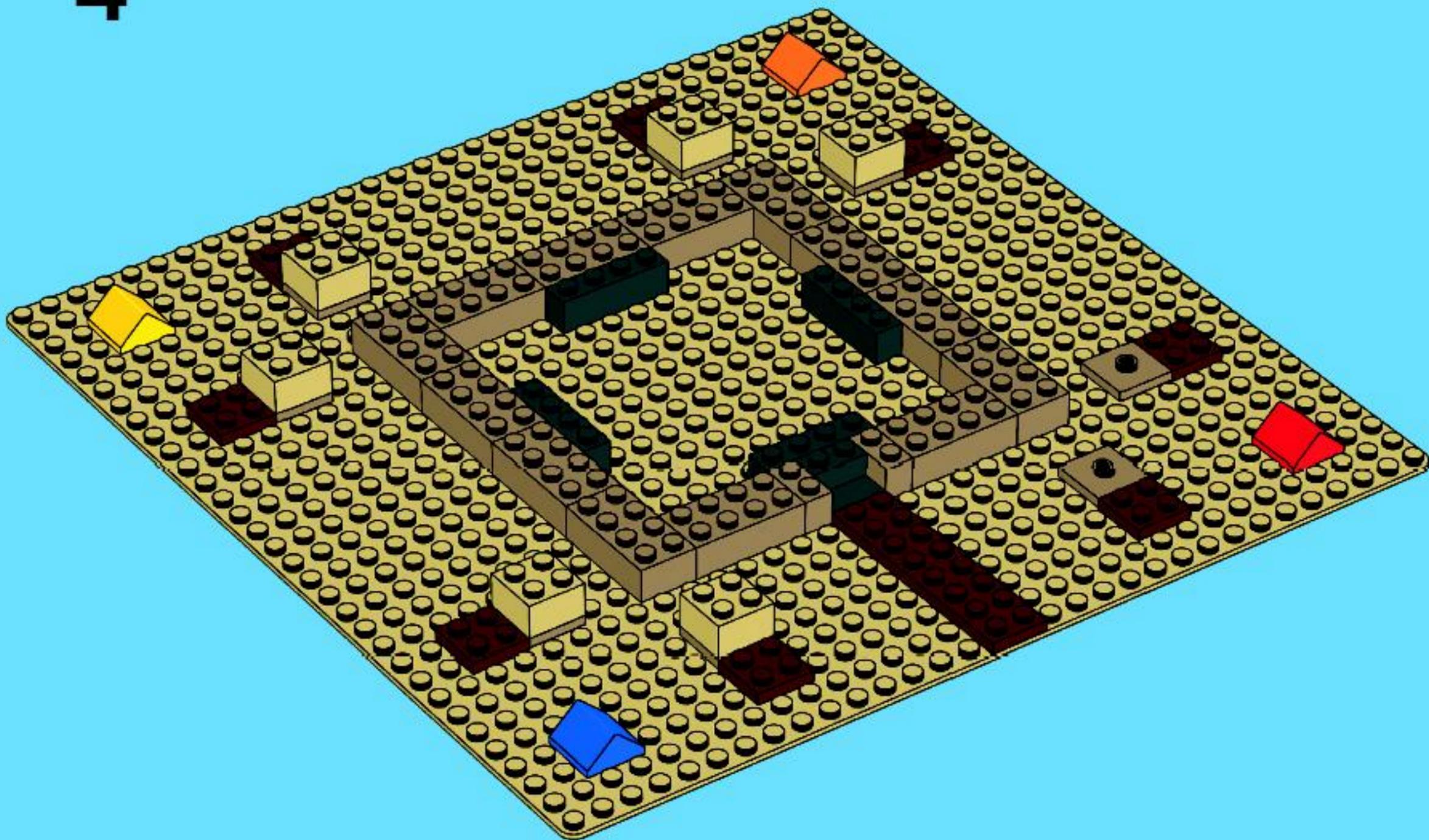
2



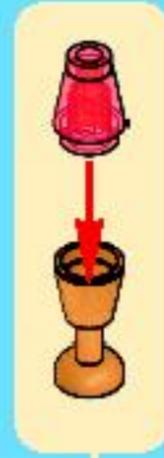
3



4



5

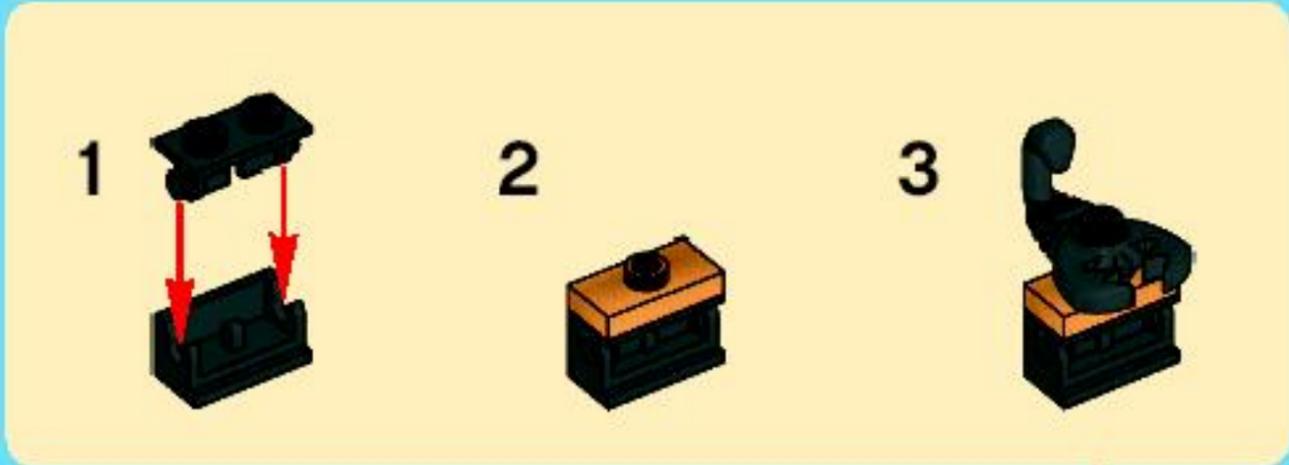


6



7

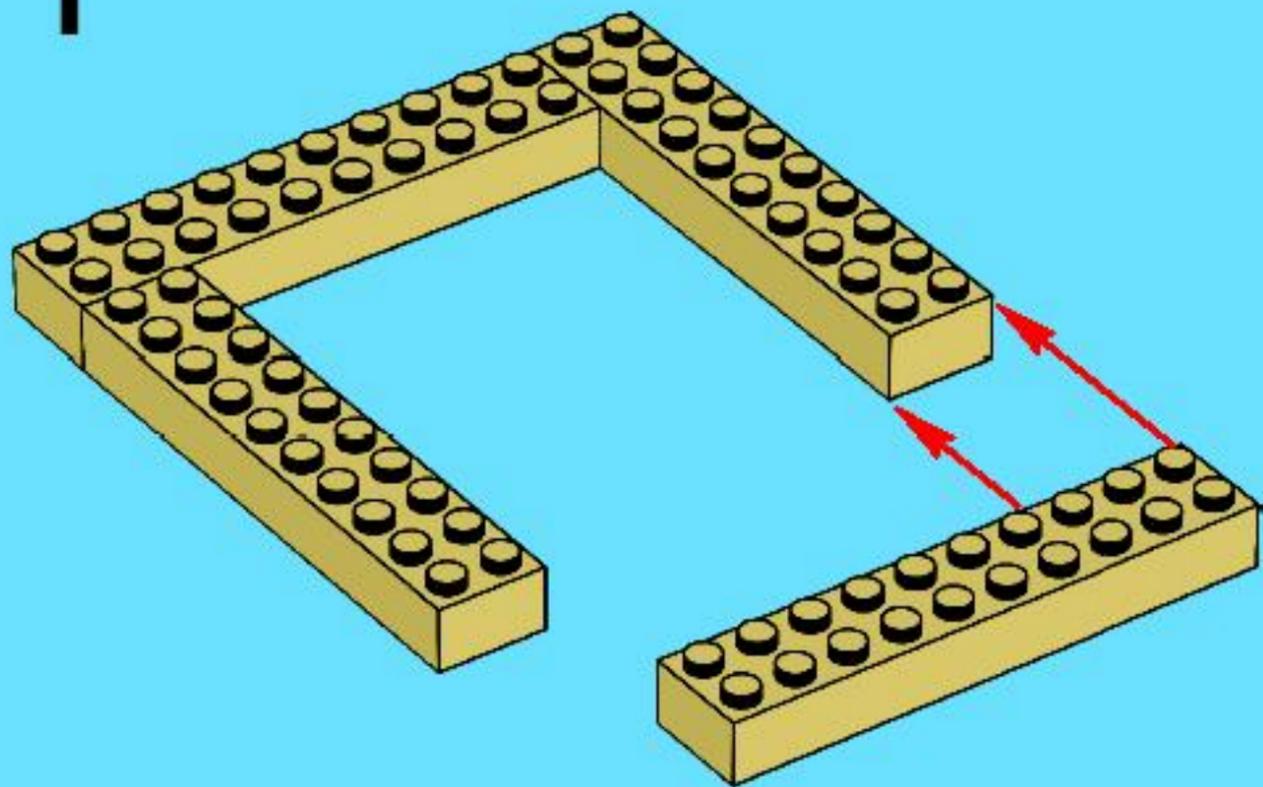




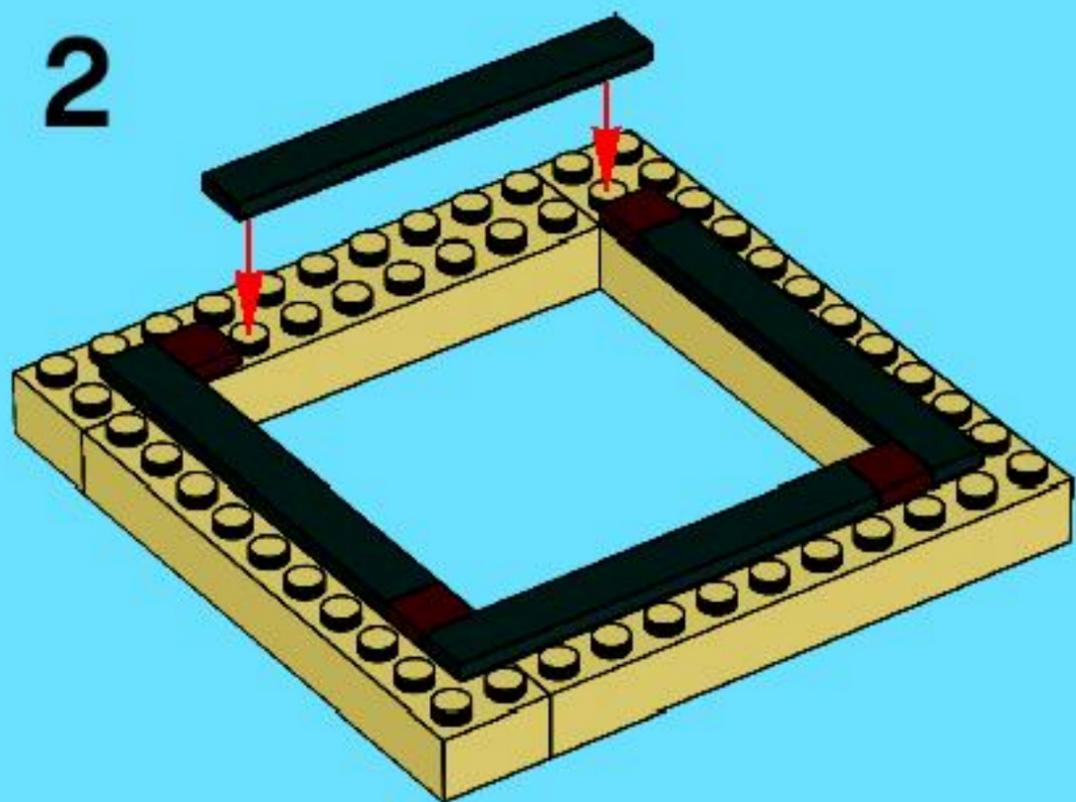
8



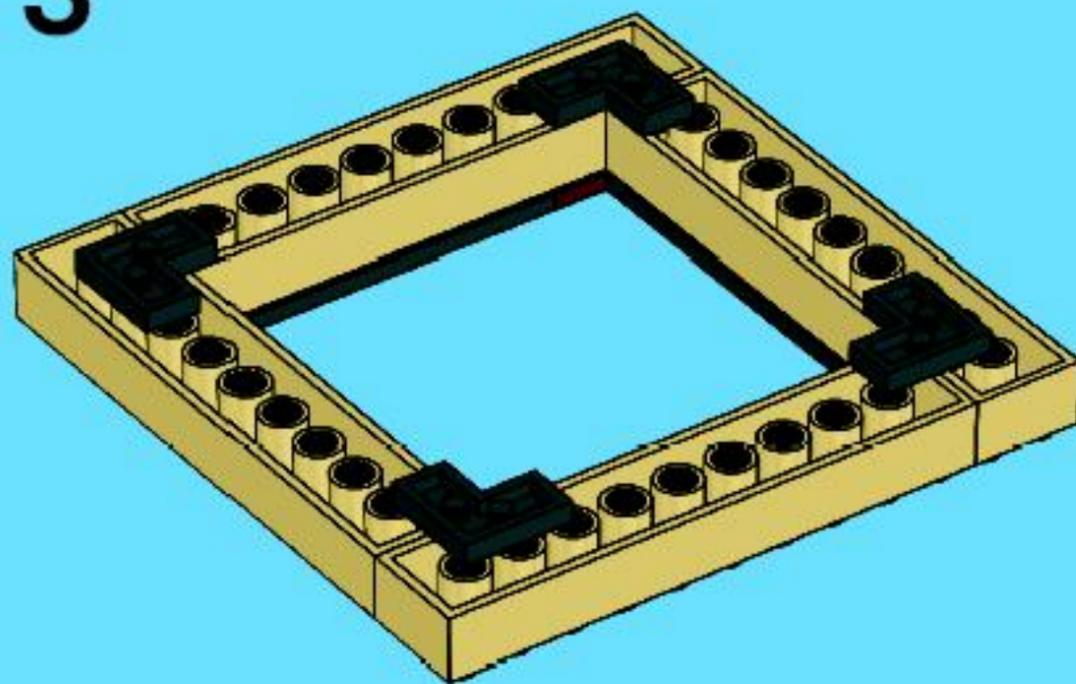
1



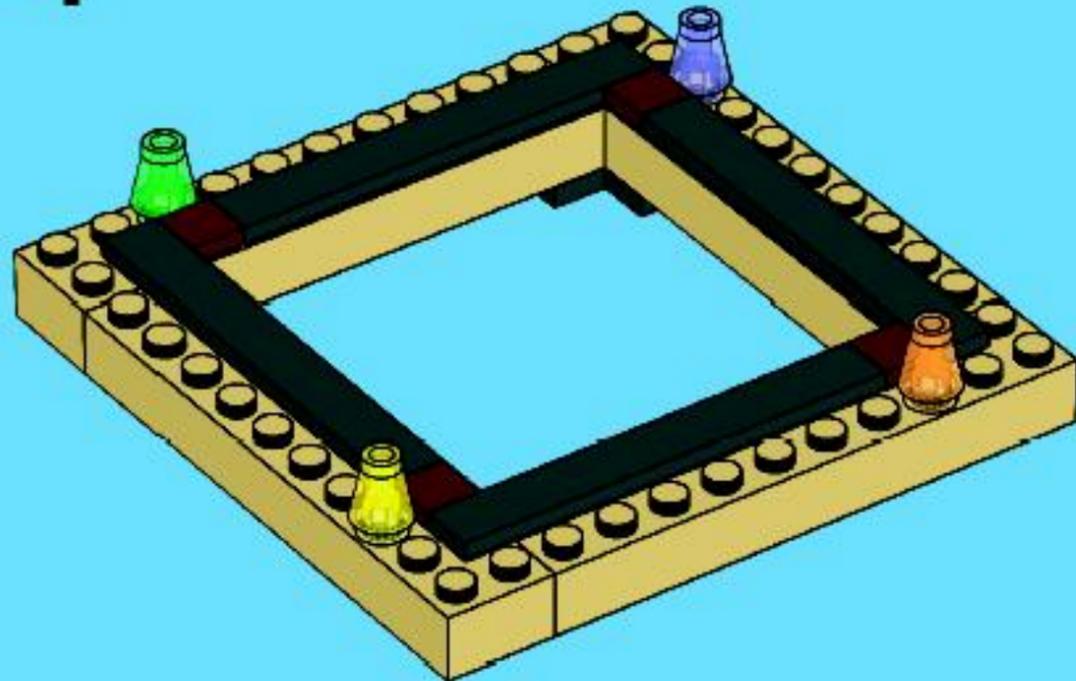
2



3



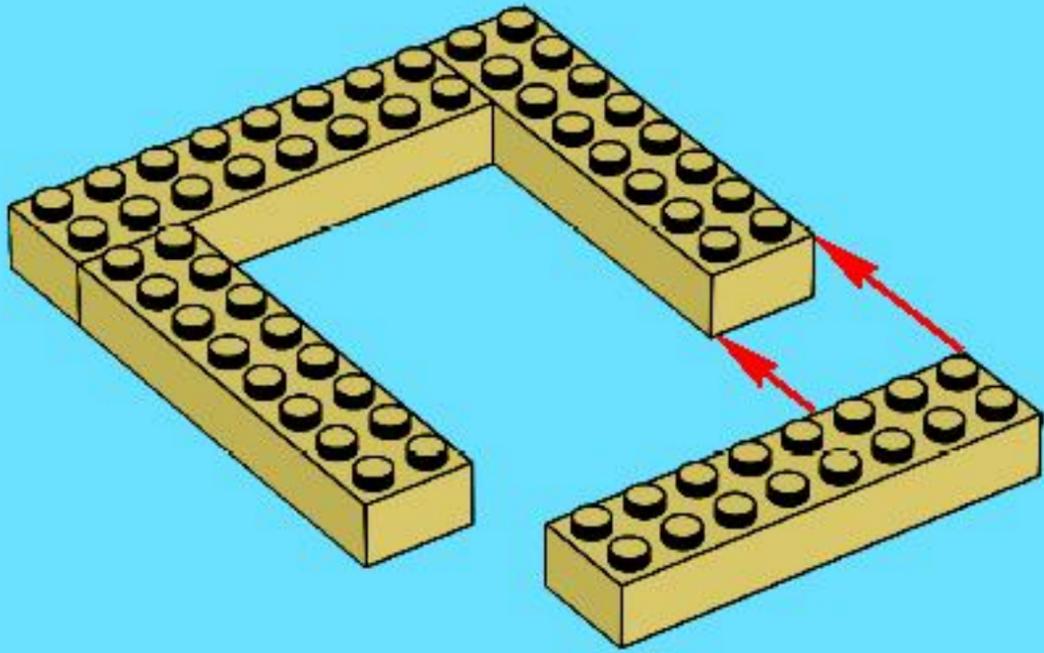
4



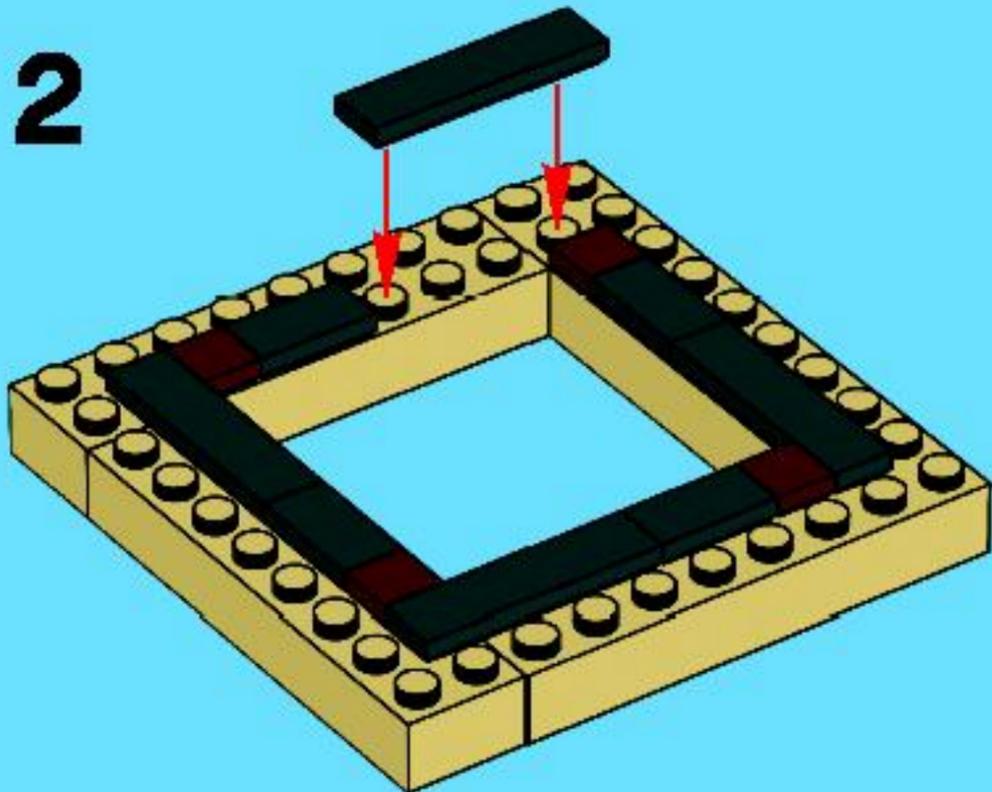
9



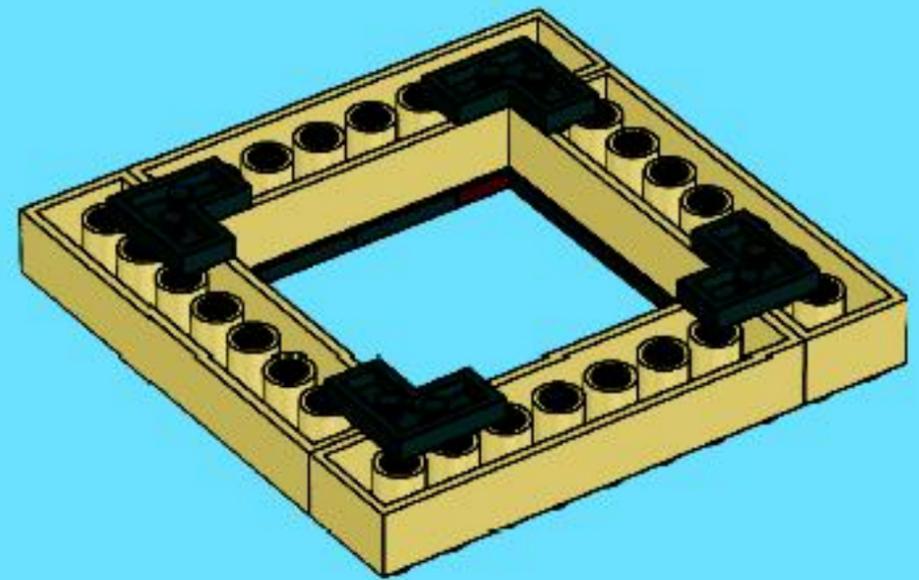
1



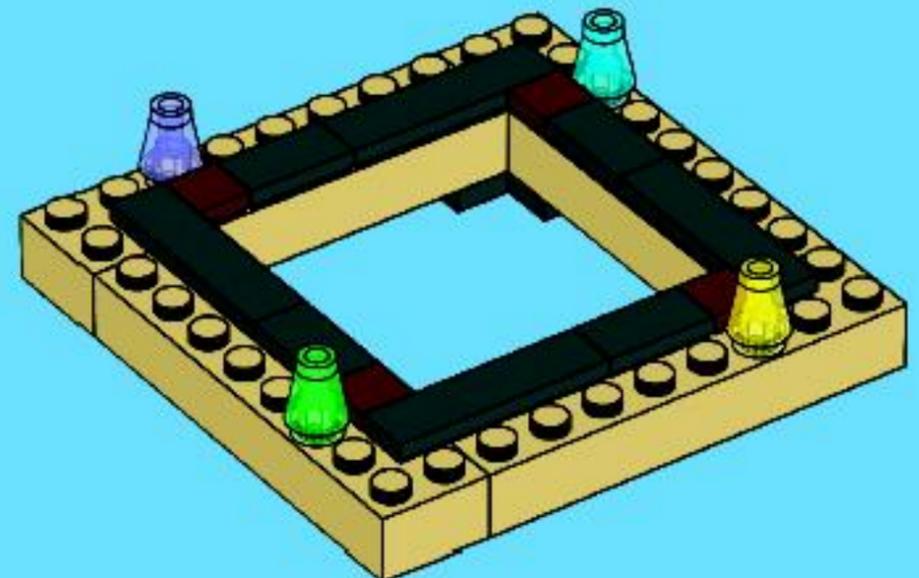
2



3



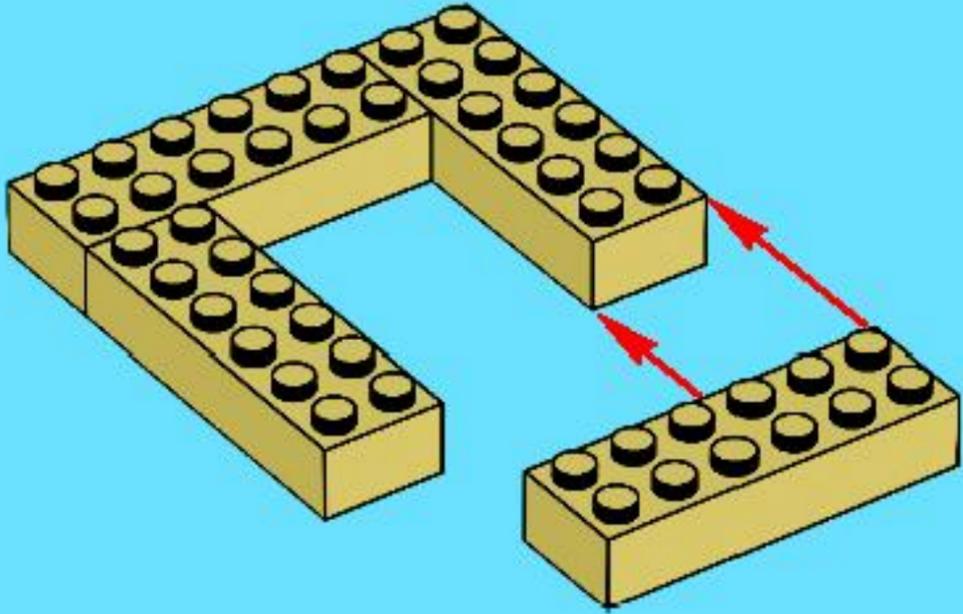
4



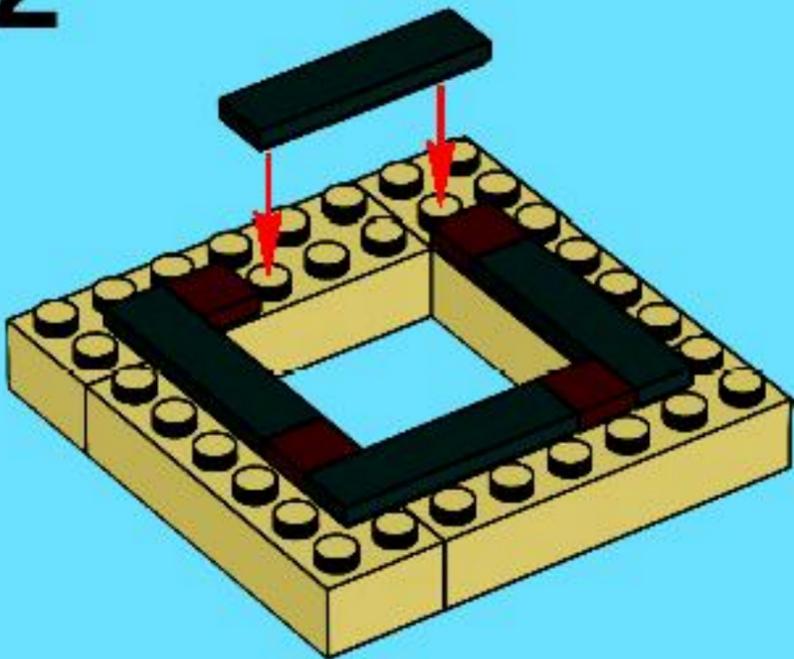
10



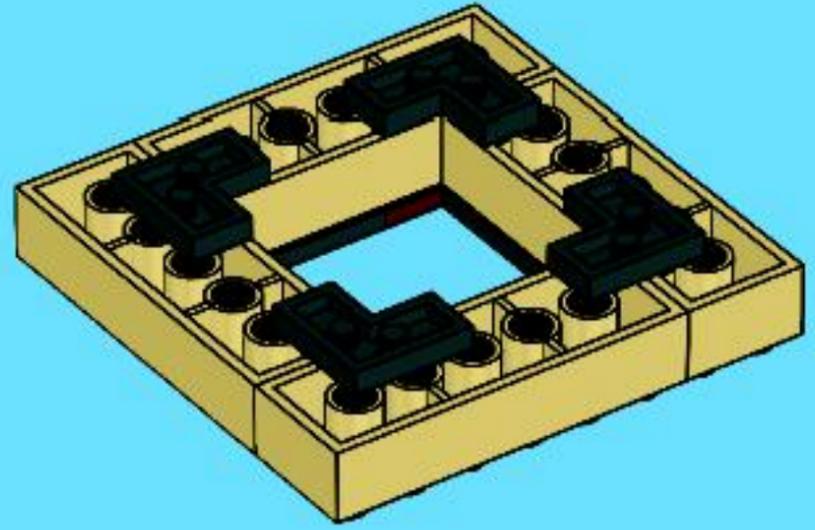
1



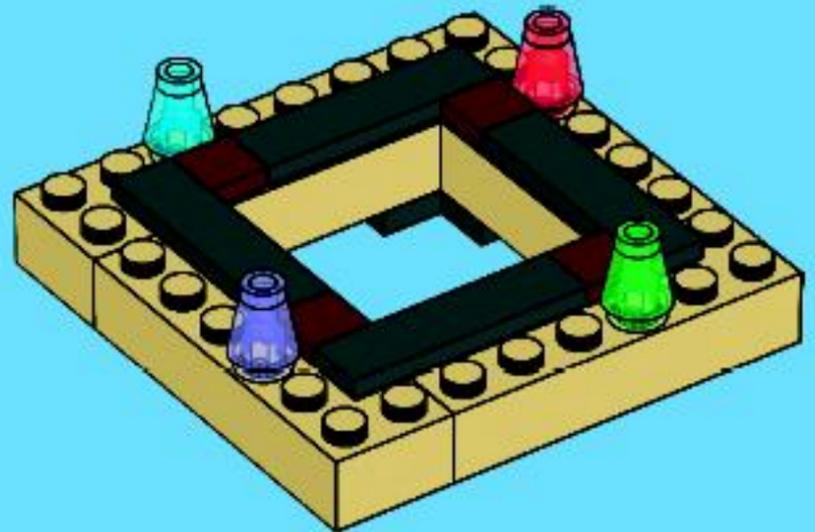
2



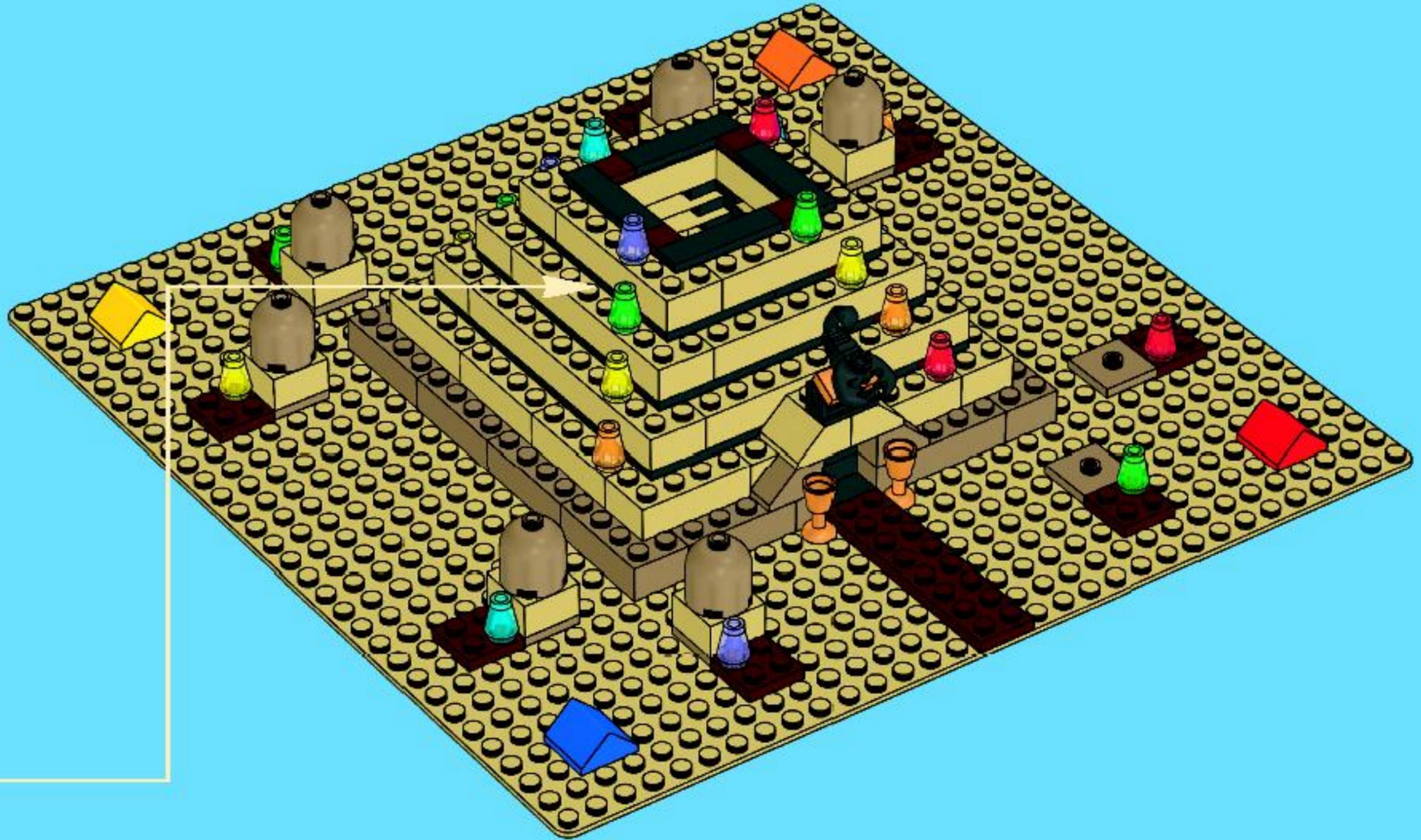
3



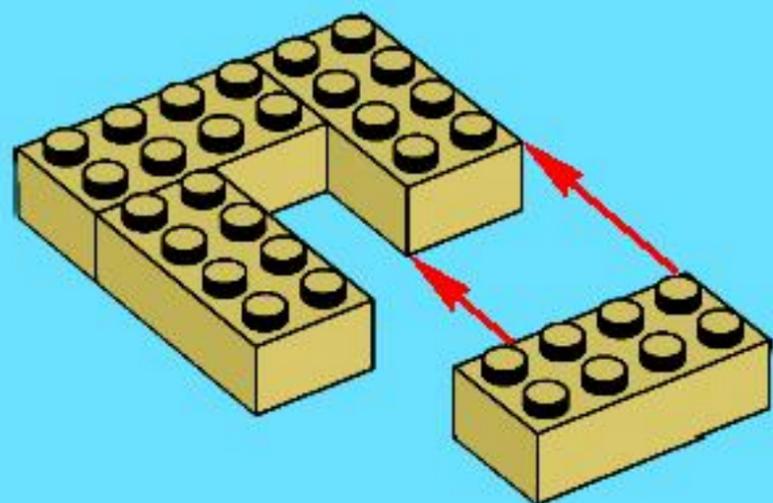
4



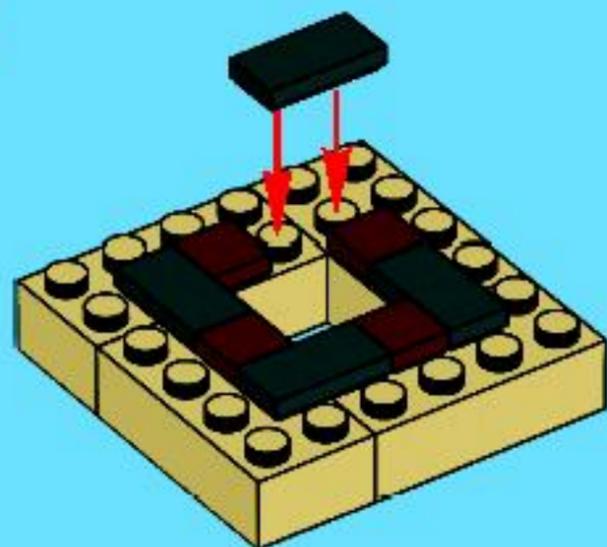
11



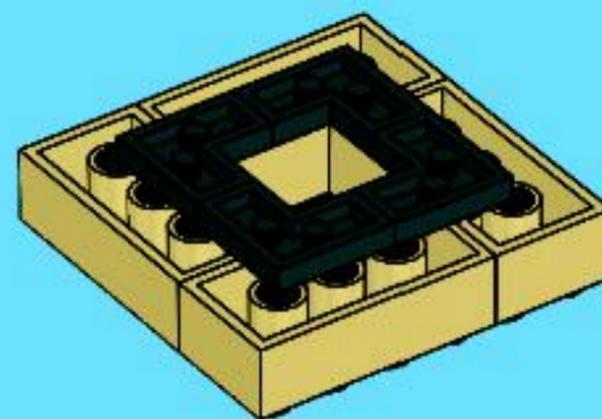
1



2



3



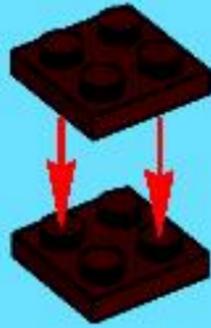
4



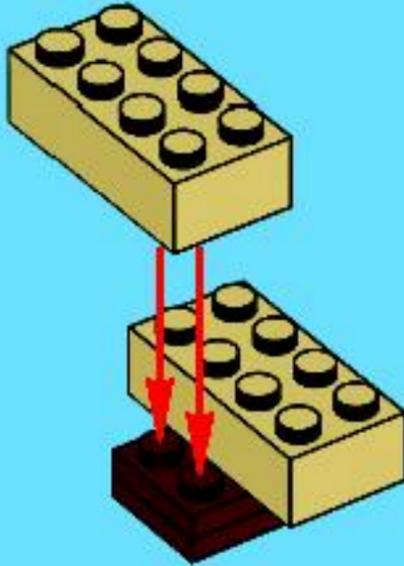
12



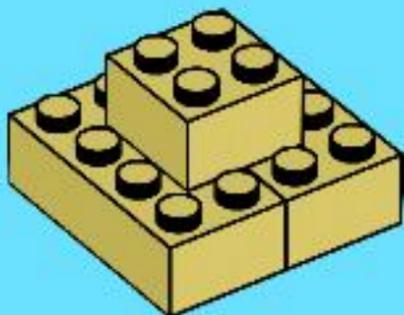
1



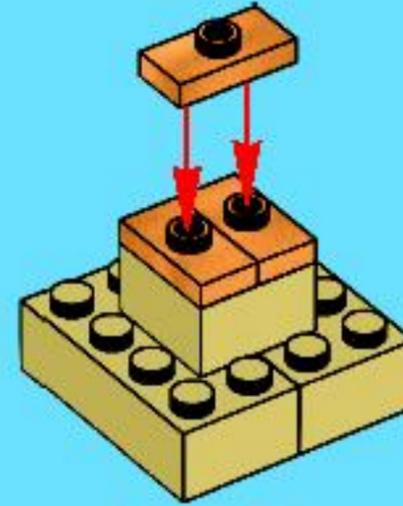
2



3



4



5



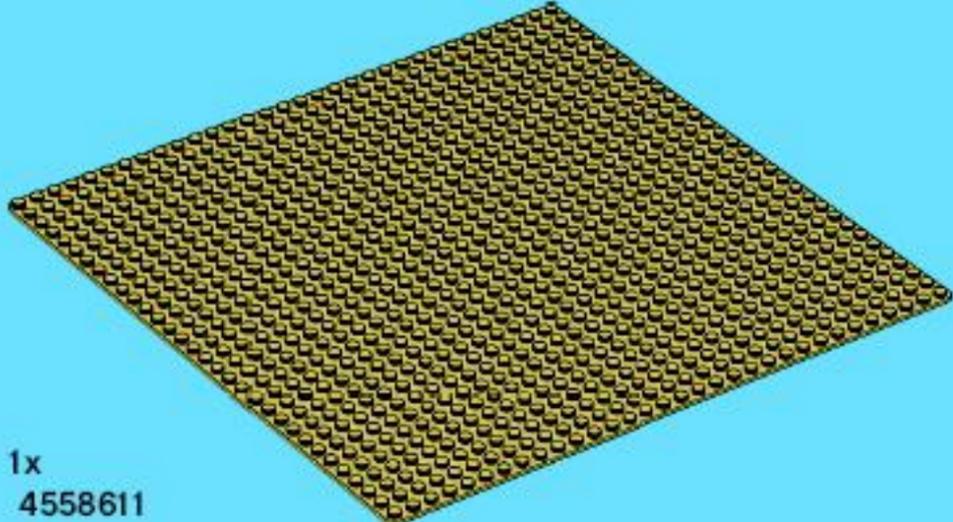
6



13



- 1x 4560463
- 8x 4560464
- 1x 4560473
- 1x 4540383
- 2x 4560815
- 2x 4560646
- 20x 4211288
- 10x 4216695
- 1x 4211211
- 8x 4114306
- 17x 4114319
- 4x 4181134
- 4x 4141533
- 4x 4522675
- 2x 4114322
- 1x 4560460
- 1x 4560575
- 6x 4567332
- 7x 4567333
- 2x 4521914
- 13x 4247145
- 6x 4558697
- 2x 4530678
- 8x 4560545
- 1x 4560434
- 1x 4560461
- 6x 4544720
- 1x 4560462
- 4x 4523157
- 6x 4505990
- 1x 4516816
- 1x 4557385
- 6x 4567338
- 1x 300426
- 4x 301026
- 1x 300326
- 16x 242026
- 13x 306926
- 8x 243126
- 8x 416226
- 1x 4551360
- 1x 393826
- 1x 400626
- 1x 393726
- 1x 4539364
- 7x 4567340
- 6x 4567331
- 1x 4560573
- 1x 4560459



1x 4558611



Customer Service
 Kundenservice
 Service Consommateurs
 Servicio Al Consumidor
www.lego.com/service or dial

