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 ★★★ modulable 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

LUDOGÎTE.fr

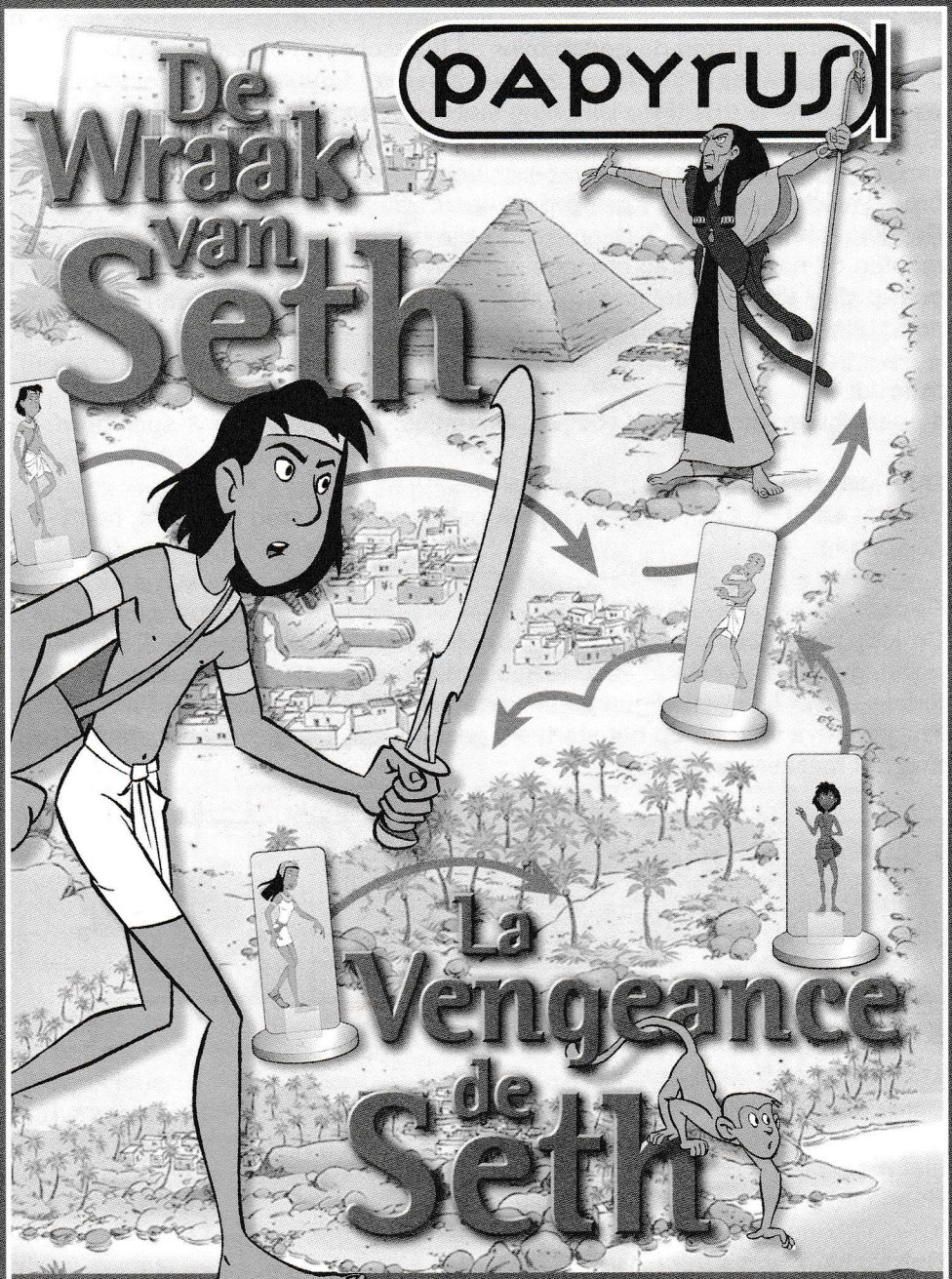
ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

PAPYRUS

De Wraak van Seth

La Vengeance de Seth



Spelregels Règles du jeu

Jumbo

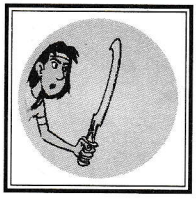
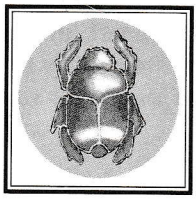
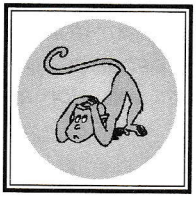
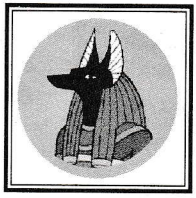
00246

La vengeance de Seth,

Il y a très longtemps, les dieux se disputaient l'empire sur terre. Après une lutte acharnée, ils décidèrent que Horus régnerait sur l'Egypte et Seth sur le désert. Seth est très mécontent de ce partage. Il veut s'emparer du pouvoir en Egypte. Il a enfermé Horus dans un sarcophage en argent. Pendant ce temps-là, le pharaon est tombé gravement malade à cause du grand prêtre Aker. Ahmes, le méchant frère du pharaon, est prêt à régner sur l'Egypte, au nom de Seth....
Papyrus, la princesse Theti, Tiya et Hapou partent à la recherche de l'herbe de vie. Ils doivent l'apporter au Pharaon pour pouvoir le guérir. Mais Aker et Seth vont mettre tout en œuvre pour que les quatre amis n'atteignent jamais le palais du Pharaon...

Contenu:
4 figurines de jeu et 4 socles en plastic, 4 pièces, 1 dé, 1 tableau de jeu

But du jeu :
Celui qui arrive le premier avec sa figurine au palais du Pharaon a gagné. Retirez soigneusement les pièces et les figurines du cadre. Placez les figurines dans les socles en plastic pour qu'elles puissent tenir debout.
Chaque joueur choisit une figurine et prend la pièce assortie. Papyrus, Theti et Tiya sont placés sur la case de départ. Hapou commence sur la petite case de départ avec le masque d'Anubis.

- Papyrus reçoit la pièce avec le Glaive
- Theti reçoit le Scarabée sacré

Si vous jouez à deux, la princesse Theti ne participe pas à la partie.

- Tiya reçoit le petit singe Chepsi

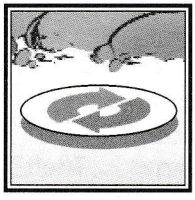
Si vous ne jouez qu'à deux ou trois, Tiya ne participe pas à la partie.

- Hapou reçoit le masque d'Anubis

Le masque d'Anubis
Celui qui a le masque d'Anubis, a été ensorcelé par Seth. Il doit essayer de capturer les autres joueurs. Seul le joueur qui a été ensorcelé par Seth a le droit d'avancer et de reculer sur le plateau de jeu. S'il tombe sur une case où

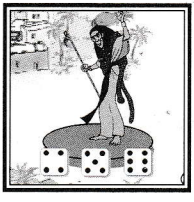
se trouve déjà un autre joueur, celui-ci doit alors retourner à la dernière case avec un palmier devant lequel il est passé. Celui qui est ensorcelé par Seth n'a pas le droit d'entrer dans le palais du pharaon et ne peut donc jamais gagner la partie.

Que se passe-t-il ensuite ?
À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion du même nombre de cases que le chiffre lancé. Une fois arrivé sur une case, il faut toujours effectuer ce qui y est indiqué.
Les joueurs placent chacun leur pièce devant eux sur la table. Les joueurs peuvent seulement utiliser la pièce qui est la leur. Pendant la partie, ces pièces vont changer de mains un certain nombre de fois.
La partie est terminée lorsqu'un joueur arrive précisément au palais du Pharaon. S'il ne tombe pas exactement sur cette case, il doit alors reculer son pion d'autant de cases que le nombre restant sur le dé.

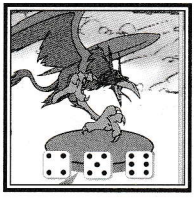


Transmettre la pièce :
Celui qui tombe sur cette case, doit alors transmettre la pièce au joueur qui est à sa gauche.

Echanger de pion :
Celui qui tombe sur cette case, doit échanger son pion avec le joueur dont la figurine est représentée dans le cercle. Si c'est sa propre figurine qui s'y trouve, on peut alors échanger son pion avec le joueur de son choix.

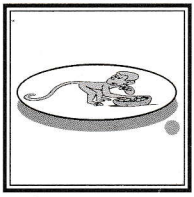


Aker :
Celui qui tombe sur une case avec Aker peut seulement continuer à jouer au prochain tour s'il a lancé un 4, un 5 ou un 6. Seul le joueur avec le Glaive est ici en sécurité.

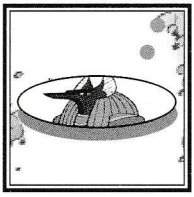


Oiseau :
Celui qui passe par la case avec l'oiseau, doit s'y arrêter. Il ne peut continuer à jouer au prochain tour que s'il lance un 4, un 5 ou un 6 lors du tour suivant.

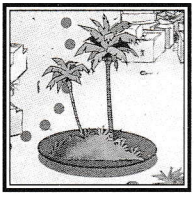
Scarabée
Le joueur qui a le Scarabée avec lui, peut suivre le sentier qui longe les pyramides. Il n'a pas besoin de tomber exactement sur cette case mais s'arrête à la fin du sentier.



Chepsi :
Celui qui tombe sur les cases avec le singe Chepsi doit suivre le sentier vers le bas, sauf s'il a Chepsi avec lui.



Le masque d'Anubis :
Celui qui a le masque d'Anubis avec lui, peut suivre le sentier jusqu'à la case suivante.



Palmiers
Vous êtes ici à l'abri du joueur qui porte le masque d'Anubis.