

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



DAS GEHEIMNIS DER PYRAMIDE

Qui trouve le premier le masque d'or ?

Pour 2 à 4 Joueurs à partir des 7 ans

Auteur + illustrations : Thomas Schuster – © 1992 Espenlaub-Verlag / Unser Lieblingsspiel

A une époque où les lions du désert pullulaient, un groupe d'archéologues intrépides s'est mis en route à la recherche du masque d'or sacré et précieux. Ce trésor inestimable se trouvait dans la grande pyramide.

Il suffisait de creuser. Mais où ?

Principe du jeu

Chaque joueur est un archéologue qui tente de retrouver dans les sous-sols de la Pyramide du désert des parties d'un masque d'or mythique.

Le premier qui retrouve les 4 parties correctes d'un masque d'or – représentés par les quatre pièces d'un puzzle – a gagné.

Préparez-vous à l'aventure

1. Chacun choisit un ou une archéologue et le ou la place sur la tente de même couleur.
2. La pyramide est assemblée et placée au milieu du plateau
3. La pelle est placée sous la pyramide
4. Les masques d'or, un par joueur, sont placés dans les sous-sols de la pyramide, c'est-à-dire le fond de la boîte de jeu
5. Vous placez les deux lions dans les oasis, à droite et à gauche sur le plateau de jeu.

Et maintenant, en avant pour l'Aventure !

Règles de base pour la grande aventure !

Rayon d'action

Vous pouvez vous déplacer en direction de la pyramide sur le chemin de pierres brunes ou de sable jaune. Mais attention au ...

Lion du désert

La pyramide est gardée par 2 lions de désert. Les lions ne se déplacent que sur la piste extérieure avec les pierres brunes.

Si un lion avec atteint un archéologue avec le nombre exact de points, il le fait fuir et retourner dans sa tente. Et si cet archéologue était déjà en possession d'une ou plusieurs parties de masque, il doit remettre une partie de masque dans le sous-sol de la pyramide. Les lions ne peuvent d'ailleurs jamais être sautés ou dépassés par les archéologues qui en ont bien trop peur.

2 dés pour avancer

On jette toujours les 2 dés. On déplace l'archéologue avec les points de l'un des dés et le lion avec l'autre dé. C'est le joueur qui décide quel dé il utilise pour l'archéologue et quel dé pour le lion, s'il a le

choix. Toutefois, on commence toujours par déplacer l'archéologue. S'il est impossible de décaler l'archéologue, on considère qu'il a été rattrapé par le lion.

Hiéroglyphes devant la pyramide

Enfin, arrivé sur une des 4 plaques de pierre (les points en trop sur les dés sont ignorés), il y a un jeu de bluff captivant, car il faut trouver ...

la pelle

sous la pyramide, à sa place correcte. Ainsi va la chance ou pas. On procède comme suit :

le joueur dont c'est le tour ferme les yeux. Son adversaire d'en face soulève la pyramide et place la pelle sur l'un des deux symboles identiques à la pierre, soit à gauche soit à droite. Puis le joueur rouvre les yeux et décide où se trouve la pelle. Il doit dire clairement si elle est à sa gauche ou à sa droite, par toute expression appropriée avant de vérifier en soulevant la pyramide.

- **S'il a deviné juste**, il peut prendre dans le sous-sol de la pyramide une partie de masque d'or qui porte le même symbole.
- **S'il s'est trompé**, il reste devant l'entrée de la pyramide et pourra tenter sa chance lors de son prochain tour de jeu.

Tactique

Vous vous dites, « ok j'ai compris, il suffit d'aller devant les 4 entrées de la pyramide et d'avoir de la chance ». En réalité, ce n'est pas tout à fait exact, car il faut tenir compte de ce qui suit :

les symboles secrets

marqués sur les pierres brunes et identiques à ceux des entrées, conduisent également dans les sous-sols de la pyramide. Celui qui arrive exactement sur une case brune marquée d'un symbole, peut directement creuser et de trouver à coup sûr un morceau du masque d'or correspondant au symbole. C'est bien pratique, mais ne l'oubliez pas, des lions ne dorment pas très loin.

La soif de l'or et le hasard des rencontres

font qu'un archéologue se heurte parfois à un autre archéologue, et peut lui chaparder une des pièces du masque d'or qu'il transporte. Ce n'est pas franchement sympathique mais ça rend toutefois le jeu plus rigolo. Mais attention à ...

une vieille règle de la pyramide

qui dit qu'un archéologue ne peut jamais posséder 2 mêmes morceaux d'une découverte. Si on a déjà récupéré une partie de masque dans un sous-sol ou au cours d'une rencontre, on ne peut pas la posséder en double. Les archéologues sont toujours à la recherche de nouvelles découvertes. Pas vous ?

L'aventure est terminée,

si un archéologue a réussi à réunir les 4 parties du masque d'or. Mais encore faut-il qu'il les ramène dans sa tente. Ce n'est qu'alors qu'il pourra retirer ses bottes, et hurler à la face du monde : « J'ai gagné ! ». Amusez-vous bien !

L'équipement nécessaire :

2 charmantes archéologues	1 plateau	1 règle du jeu
2 charmants archéologues	1 pyramide	4 Masques d'or
2 lions de désert	1 pelle	<i>(composés de 4 morceaux avec</i>
6 socles	2 dés	<i>4 symboles différents au dos)</i>