



LA MALEDICTION DE LA MOMIE

Un jeu de Marcel-André Casasola Merkle

Edition Ravensburger (2008)

Traduit par *Christophe Brico* à partir de la Traduction anglaise de *Dan Blum*

Une chasse aux trésors palpitante pour 2 à 5 joueurs – A partir de 8 ans

MATERIEL

- 1 Plateau aimanté
- 1 Figurine de Momie aimantée
- 4 Pions de Chasseurs de Trésors aimantés (Rouge, Turquoise, Bleu, Pourpre)
- 12 Jetons de « vie » portant le symbole de l'Ankh (3 de chaque couleur)
- 2 Plateaux recouvrant la boîte (un pour chaque camp : Momie/Chasseurs de Trésors)
- 5 Dés pour les Chasseurs de Trésors (blancs)
- 1 Dé pour la Momie (Marron)
- 23 Cartes de Mission (5 Rouges/Bleu/Blanc & 4 Vert/Jaune)

L'HISTOIRE

Durant des siècles la Pyramide d'Aménophis était cachée dans sous les sables du déserts et perdue pour tous. Elle a été découverte, et 4 courageux **Chasseurs de Trésors** s'y aventurent pour s'emparer des richesses qui y sont cachées. Néanmoins, la **Momie** d'Aménophis ne trouve pas le repos et hante les couloirs de sa pyramide, agacée que des humains cherchent à lui dérober ses biens. Elle a donc décidé de jeter dehors les intrus. Ceux-ci peuvent s'en sortir en donnant à la **Momie** une des 3 précieuses Ankh qu'ils portent sur eux pour se protéger.

Un **Chasseur de Trésor** parviendra-t-il à trouver les trésors requis, ou la **Momie** mettra-t-elle dehors tous les intrus ?

OBJECTIF DE LA PARTIE

Un des joueurs joue le rôle de la **Momie**, tous les autres joueurs sont des **Chasseurs de Trésors**. Chaque **Chasseur de Trésor** a pour instruction de ramener 5 objets différents de la Pyramide. Un **Chasseur de Trésor** gagne dès qu'il a réussi à trouver ses 5 objets. La **Momie** essaie d'attraper les **Chasseurs de Trésors**. A chaque fois qu'elle en attrape un, elle reçoit un « *Jeton-Vie* » (avec le symbole de l'Ankh) de celui-ci. La **Momie** gagne si elle accumule un certain nombre de « *Jetons-vie* » (dépendant du nombre de joueurs).

PREPARATION

Le plateau magnétique est placé verticalement dans la boîte de jeu dans le support prévu à cet effet. Ce plateau représente la même carte de la Pyramide des deux côtés.

Les joueurs décident lequel d'entre eux joue la **Momie**.

Les joueurs se placent de façon à ce que la **Momie** soit d'un côté du plateau de jeu, et tous les autres joueurs de l'autre côté.

Le joueur qui incarne la **Momie** NE DOIT PAS REGARDER DE L'AUTRE COTE POUR TOUTE LA PARTIE !

Du côté de la **Momie** le plateau on place le plateau « *Momie* » recouvrant la boîte et du côté des **Chasseurs de Trésors** leur plateau (celui avec un dessin représentant un camp)

Chaque **Chasseur de Trésor** choisit une couleur, prend les 3 « *Jetons-vie* » (avec le symbole de l'ankh) correspondants, et place le jeton magnétique à sa couleur dans l'espace de départ (avec un dessin d'escalier) sur le plateau magnétique vertical.

Le joueur **Momie** place la tête de la figurine magnétique-momie (la plus grande partie) sur le *Sarcophage* (auss appelé le *Donjon*) sur son côté du plateau magnétique vertical, et place l'autre partie de la figurine magnétique-momie au même endroit du côté **Chasseur de Trésors** du plateau magnétique vertical.

Quand il y a moins de 4 **Chasseurs de Trésors** les pièces restantes sont placées dans la boîte de jeu et ne seront pas utilisées durant la partie.

Les Cartes de Mission sont réparties selon leurs couleurs et chacune des 5 piles de cartes est mélangée. Chacun des **Chasseur de Trésors** tire alors une carte de chaque pile, qu'il conserve caché des autres joueurs. Les cartes restantes sont mises de côté sans être regardées.

La **Momie** reçoit alors le *Dé-Momie*, les *Dés-Chasseurs de Trésors* sont prêts et la partie peut commencer !

COMMENT JOUER

(Pour 3 à 5 joueurs – La variante 2 joueurs est expliquée à la fin des règles)

Le joueur à la gauche du joueur **Momie** commence et le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les **Chasseurs de Trésors** jouent successivement leur tour de jeu, et c'est en suite au tour de la **Momie** de jouer le sien, puis de nouveaux tous les **Chasseurs de Trésors**, et ainsi de suite.

TOUR DE JEU D'UN CHASSEUR DE TRESOR

1. Remettre les dés à 0 (Possible)
2. Tirer les dés
3. Se déplacer
4. Jouer une carte de Mission (Possible)

1. Remettre les dés à 0

Si des dés avec la face « *Momie* » restent d'un tirage précédent, le joueur peut les remettre à 0 (les réutiliser) avant de commencer son tour de jeu. Dans ce cas, le joueur **Momie** peut immédiatement jouer un tour d'*Interruption* (voir plus loin). Une fois ce tour fait, le joueur **Chasseur de Trésor** peut lancer les 5 dés.

2. Tirer les dés

Le joueur lance tous les *Dés-Chasseur de Trésor* qui ne sont pas sur la face « *Momie* » (a cause d'un tirage précédent). Au début de la partie, le premier joueur lance forcément les 5 dés. Si le résultat ne lui convient pas il peut relancer les dés, mais seulement avec ceux qui ne montre pas la face « *Momie* ». Il peut relancer les dés autant de fois qu'il le souhaite mais à chaque fois les dés montrant la face « *Momie* » doivent être mis de côté.

3. Se déplacer

A partir du tirage de dés, le joueur **Chasseur de Trésors** en choisit un, dont le résultat est annoncé à haute voix au joueur **Momie**. Ensuite le joueur déplace son pion magnétique du nombre de cases correspondantes sur le plateau magnétique vertical. Pour le déplacement les règles suivantes s'appliquent :

- Un pion ne bouge qu'Horizontalement ou Verticalement (jamais en diagonale). Il est possible de changer de direction durant son déplacement.
- Durant un tour de jeu, il est possible de passer plusieurs fois par la même case.
- Le joueur doit se déplacer **d'un nombre exact** de cases correspondant au dé choisi. Si cela n'est pas possible le joueur doit relancer les dés ou en choisir un autre.
- Les Murs est les cases dans lesquelles se trouve la **Momie** sont des obstacles. Il n'est pas possible d'y entrer ou de les traverser.
- Il n'est pas possible de se déplacer dans la Case de départ ou le Donjon.
- Si le joueur choisi un **Nombre**, il est possible de passer au dessus d'un autre pion **Chasseur de Trésor** (en comptant la case dans le déplacement), mais il ne peut rester qu'un seul pion dans une case.
- Si le joueur choisi la **Flèche**, son pion doit être déplacé horizontalement ou verticalement jusqu'à la case devant l'obstacle le plus proche. Dans ce cas les obstacles sont : **La Momie, Les autres Chasseurs de Trésors, les Murs, la Case de Départ et le Donjon**. *Quand la Flèche est choisie, le pion doit être déplacé, il ne peut rester dans la même case.*

4. Jouer une Carte Mission

Si un **Chasseur de Trésor** termine son mouvement sur le symbole d'une de ses « Cartes Mission », il peut alors jouer la carte en question, la montrant à tous (y compris la **Momie**). Si un joueur joue sa dernière « Carte Mission », il gagne la partie.

Exemple d'un tour de Chasseur de Trésor

*C'est le tour du joueur bleu. Il y a deux dés montrant la face Momie d'un tirage précédent. Le joueur bleu décide de ne pas remettre les dés à 0 et lance les 3 dés restant. Son tirage est **Momie, 1 et 2**. Il met de côté le dé **Momie**. Il n'aime pas ce tirage et décide de retirer les dés. Il n'a plus que deux dés. Le Résultat : **1 et 4**.*

Bleu annonce à haute voix qu'il va se déplacer de 4 cases. Il se déplace jusqu'au Scarabée Rouge. Il a en main la Carte Mission avec le Scarabée Rouge et la place face découverte devant lui. Ceci termine son tour de jeu. C'est maintenant au joueur rouge de jouer et il décide de remettre les dés à 0.

*Le joueur **Momie** décide de prendre un « Tour d'Interruption » (voir plus loin), ensuite le joueur rouge lancera 5 dés.*

TOUR DE JEU DE LA MOMIE

A. Tour de Jeu normal

(Après le tour du dernier **Chasseur de Trésor**)

Le joueur **Momie** lance son *Dé-Momie* et ajoute au nombre obtenu le total des *Dés-Chasseurs de Trésors* avec une face « *Momie* » visible. La **Momie** pourra bouger d'un nombre de cases maximum égal à ce total. La **Momie** peut se déplacer horizontalement ou verticalement, elle ne peut pas entrer dans la **Case de départ** ou le **Donjon** et ne peut pas traverser les **Murs**.

Si la **Momie** s'arrête sur un **Chasseur de Trésor** le tour s'arrête immédiatement et le **Chasseur de Trésors** est attrapé. Son pion est placé sur le **Donjon** et le **Chasseur de Trésor** doit donner un « *Jeton-vie* » à la **Momie**. Si un **Chasseur de Trésor** donne son dernier « *Jeton-vie* » il est éliminé de la partie. La **Momie** termine son tour sur la case où elle a attrapé le **Chasseur de Trésor**.

Important ! Après un tour de **Momie** normal, les dés-Chasseurs de Trésors montrant des faces « Momie » restent tels qu'ils sont. Ils ne peuvent être changés que par l'action « Remettre les dés à 0 ».

B. Tour d'Interruption de la Momie

(Après qu'un **Chasseur de Trésor** ait choisi l'action « Remettre les dés à 0 »)

La **Momie** se déplace d'autant de cases qu'il y a de faces « Momie » visibles sur les *Dés-Chasseurs de Trésors*. Le *Dé-Momie* n'est **pas** lancé (Dans l'exemple précédent la **Momie** se déplaçant avant le tour de Rouge, peut bouger de 3 cases). Les règles de déplacement sont les mêmes que pour un tour normal de **Momie**. Une fois le tour d'interruption effectué, le joueur qui avait choisi l'action « Remettre les dés à 0 » lance les **5** dés.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend immédiatement fin quand...

- Un **Chasseur de Trésor** joue sa dernière carte « Mission ». Il gagne alors la partie.
- La **Momie** a collecté un certain nombre de « Jetons-vie » :
 - 2 Chasseurs de Trésors : **4** Jetons-vie
 - 3 Chasseurs de Trésors : **6** Jetons-vie
 - 4 Chasseurs de Trésors : **7** Jetons-vie

Dans un tel cas la **Momie** gagne la partie.

JEU A DEUX JOUEURS

Les règles précédentes s'appliquent avec les changements suivants :

Le joueur **Chasseur de Trésor** utilise deux couleurs. Il tire 10 *Cartes Mission* en début de partie (2 cartes de chaque couleur), les 3 *Jetons-vie* de chaque couleur et prend les deux jetons aimantés correspondant et joue un tour distinct pour chacun d'eux (toujours dans le même ordre). Les 10 *Cartes Missions* peuvent être jouées avec n'importe lequel des deux jetons qui arrive sur la case correspondante.

Le joueur **Chasseur de Trésor** emporte la partie quand il a réussi ses 10 *Missions* et la **Momie** quand elle a obtenu 3 *Jetons-vie*.

Une condition importante pour le jeu à deux est l'honnêteté du joueur **Chasseur de Trésor**. Mais pour de vrais aventuriers c'est une question d'honneur, n'est-ce pas ?...

SITUATIONS SPECIALES ET CONSEILS

Que se passe-t-il si, après un jet de dés, les 5 dés montrent des faces « Momie » ?

Le joueur perd son tour. Son pion reste où il se trouve. Le joueur suivant doit « Remettre les dés à 0 » avant de jouer et la **Momie** a droit à un *Tour d'Interruption*.

Si cela arrive au joueur qui joue juste avant la **Momie**, alors cette dernière a droit à son tour normal (1 *Dé-momie* + 5 cases), puis à son tour d'interruption (5 cases).

Un Chasseur de Trésor ne peut pas bouger (pas avec 1, 2, 3, 4 ni avec la Flèche), parce qu'il est entouré de Murs sur 3 côtés et de la Momie sur le quatrième.

Le joueur doit annoncer cette situation. Il passe complètement son tour (ne peut « Remettre les dés à 0 » ou lancer les dés).

Le **Donjon** peut être quitté par les **Chasseurs de Trésors** dans deux directions (par les ouvertures dans les murs)

Important : Pour que les aimants fonctionnent correctement, toutes les pièces doivent se trouver au centre de leurs cases. Si la **Momie** entre dans une case avec un **Chasseur de Trésor**, et que le pion de ce dernier n'est pas « attiré » par celui de la **Momie**, on considère quand même que le **Chasseur de Trésor** a été capturé.

Conseil pour la Momie : A n'importe quel moment le joueur **Momie** peut regarder le dos des *Cartes Missions* qui n'ont pas été tirées.

Conseil pour les Chasseurs de Trésors : Il est préférable que les **Chasseurs de Trésors** s'entraident au moins dans le début de la partie. Ils ont aussi intérêt à le faire si la **Momie** est proche de la victoire.