

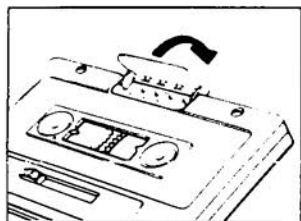
### INSTRUCTIONS

#### CONTENU:

- 1 jeu
- 4 pions magnétiques

**BUT DU JEU:** L'Archéologue doit s'emparer du rubis avant de s'échapper de la pyramide.

La Momie doit essayer de tuer l'Archéologue avant qu'il ne dérobe le joyau.



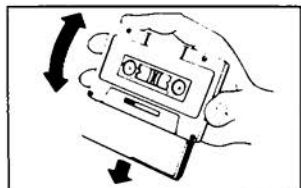
**1**

Figure

### PREPARATION

#### 1. POUR SORTIR LES PIONS MAGNÉTIQUES:

A l'aide du pouce, poussez le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire sortir les pions. Rabattez ensuite le couvercle.



**2**

Figure

#### 2. POUR OUVRIR LE PLATEAU DE JEU:

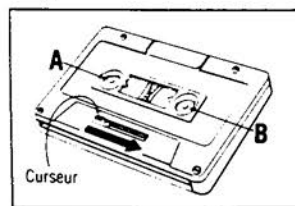
Secouer la cassette de façon à ce que le plateau sorte en se dépliant.

#### 3. MISE EN PLACE DES PIONS:

Le joueur Archéologue prend le pion vert et le place sur la case verte, et le pion bleu (pion de marque) qu'il place sur la case comportant un rond bleu sur l'échelle des points de vie.

Le joueur Momie prend le pion jaune et le place sur la case jaune.

Le pion rouge représentant le rubis est placé sur la case rouge.



**3**

Figure

#### 4. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Pour faire tourner le cadran A et le cadran B, amener le curseur en bout de course et le lâcher.

**REMARQUE:** Chaque fois qu'une flèche de cadran indique une ligne, il faut relancer les cadrans.

## LE JEU

### 1) L'Archéologue joue le premier et se déplace en fonction du cadran A.

— A son tour, il fait tourner deux fois les cadrans et déplace donc deux fois son pion de jeu en fonction des symboles obtenus sur le cadran:

- S'il obtient un symbole figurant sur une des cases adjacentes, il doit se déplacer sur cette case.
- S'il obtient un symbole ne figurant pas sur une des cases adjacentes, il ne peut pas se déplacer.
- S'il obtient un serpent
  - à son premier lancé: il perd le reste de son tour,
  - à son deuxième lancé: il perd un point de vie et doit

déplacer son pion de marque d'une case sur l'échelle.

● S'il doit s'arrêter sur la case de la Momie, voir ci-après.  
— Chaque fois que l'Archéologue arrive sur une case bleue marquée du "Symbole de vie" ♀, il gagne un point de vie et déplace son pion de marque d'une case dans le sens correspondant.

— Lorsque l'Archéologue arrive sur la case contenant le rubis, placez le pion rouge sur le symbole du rubis dans le coin supérieur.

L'Archéologue a pris le joyau, il doit maintenant retourner à sa case de départ.

### 2) La Momie se déplace d'une case à chaque tour sans faire tourner les cadrans.

— Pour essayer d'éliminer l'Archéologue, la Momie doit s'arrêter sur la même case que lui. Dans ce cas, le joueur Momie fait tourner les cadrans:

- Si le cadran B indique une case blanche vide, rien ne se passe, l'Archéologue est sauf,
  - Si le cadran B indique une tête de momie, l'Archéologue perd un point de vie (et déplace son pion de marque d'une case).
  - Si le cadran B indique un rubis, le joueur Momie peut déplacer le rubis sur une case adjacente. Si l'Archéologue est en possession du rubis, la Momie peut déplacer l'Archéologue sur une case adjacente.
- Si l'Archéologue arrive sur la même case que la Momie, elle l'attaque immédiatement en faisant tourner le cadran B et en se conformant au symbole obtenu.

## LE GAGNANT

Si l'Archéologue perd son dernier point de vie avant de rejoindre sa case départ, la Momie gagne la partie.  
Si l'Archéologue réussit à s'emparer du rubis et à rejoindre sa tente (case verte), il est le gagnant de la partie.