

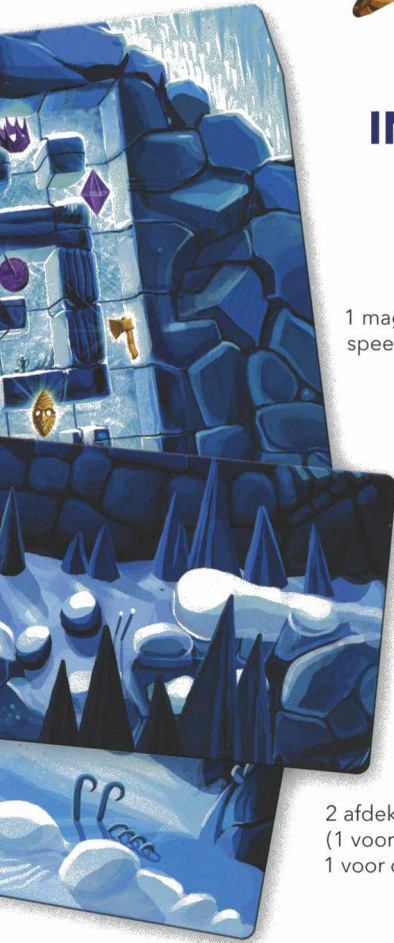


MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE

Pyramide OF PENGQUEEN

Een avontuurlijke
schatzoektocht
voor 2 tot 5 spelers
vanaf 8 jaar

INHOUD



1 magnetisch
speelbord



1 magnetisch mummiefiguur
(tweedelig)



4 magnetische schatzoekers
(blauw, rood, groen en geel)



12 levensfiches met
fakkelsymbool (3 van elke
spelerskleur)



5 schatzoekersdobbelstenen
(wit)



1 mummiedobbelsteen
(zwart)

2 afdekborden
(1 voor de mummiekant,
1 voor de schatzoekerskant)



23 schatkaarten
(5 elk in de kleuren geel,
groen, grijs en 4 elk in rood
en paars)

HET VERHAAL

Na het horen van het verhaal van de verloren Piramide van Pengqueen trekken 4 stoere schatzoekers erop uit om de magische schatten te vinden. Na maanden lang zoeken, vonden de pinguïns een geheime ingang verborgen achter enkele potten en pannen in de keuken van hun oude school. Dit pad bracht ze naar een enorme grot waar in het midden de verloren gewaande Piramide van Pengqueen stond. De piramide had een mysterieuze gloed over de ingang.

Zodra de pinguïns de piramide binnenliepen, sloegen de deuren achter hen dicht met een knal die tot diep in de donkere hallen weergalmde. Deze echo vervaagde traag maar een nieuw geluid kwam ervoor in de plaats... het onheilspellende geluid van iets dat zich in de schaduwen bevond... en daarna klonk er een stem die fluisterde:

„Domme pinguïns, ik ben misschien wel oud maar ik heb nog steeds de kracht om jullie mee te sleuren mijn graf in, tot in de eeuwigheeeeeiiiiiiiiiiii...”



De Mummie van Pengqueen is ontwaakt uit haar slaap en nu zullen de pinguïns vlug moeten handelen! Alleen de juiste verzameling magische voorwerpen zal de vloek van de mummie verbreken en de schatzoekers levend laten ontsnappen (met zo veel mogelijke schatten).

DOEL VAN HET SPEL

Eén speler neemt de rol van de mummie op zich, alle andere spelers zijn schatzoekers. Elke schatzoeker moet een unieke set van vijf magische schatten in de piramide verzamelen.

Zodra een schatzoeker de vijf schatten heeft verzameld, wint hij onmiddellijk het spel.

De mummie wint door schatzoekers te vangen en hun levensfiches af te nemen. Telkens wanneer de mummie een

schatzoeker vangt, neemt ze één levensfiche van die speler af. De mummie wint zodra zij een aantal levensfiches heeft verzameld in verhouding met het aantal schatzoekers in het spel:

- 2 schatzoekers: 4 levensfiches
- 3 schatzoekers: 6 levensfiches
- 4 schatzoekers: 7 levensfiches



VOORBEREIDING

Plaats het magnetische speelbord rechtop in het midden van de doos. Dit speelbord heeft dezelfde kaart van de piramide aan beide kanten met enkele kleine verschillen.



Bepaal onderling welke speler de rol van de mummie op zich neemt. Plaats de doos met de mummiekant van het speelbord naar de mummiespeler toe (aangeduid met een mummie symbool). Alle schatzoekers zitten aan de andere kant.

De mummiespeler **mag** tijdens het spel **nooit** op het speelbord van de schatzoekers **kijken**.

Plaats het mummie afdekbord bovenop de doos aan de kant van de mummie (met de smalle brug in het midden). En plaats het afdekbord van de schatzoekers bovenop de doos aan de kant van de schatzoekers (met de met sneeuw bedekte traptreden).



De schatzoekers kiezen elk een eigen kleur en pakken de magnetische schatzoeker en 3 levensfiches van die kleur. De magnetische schatzoekers plaatsen ze aan de schatzoekerskant van het speelbord in het schatzoeker startvak (met de treden die de piramide in lopen).



De mummiespeler plaatst beide delen van zijn magnetische mummiefiguur in het vak met een sarcofaag, één deel aan elke kant van het speelbord. Hij plaatst het hoofd van de mummie (het grootste deel) aan zijn kant van het speelbord (op de tekening van de blinkende sarcofaag) en het kleinere deel (de magnetische schijf) aan de kant van de schatzoekers.

Het is belangrijk dat het grootste deel van de mummie aan de mummiekant en de magnetische schatzoekers aan de schatzoekerskant van het speelbord worden geplaatst, anders werken de magneten niet zoals zou moeten.



Verdeel de schatkaarten in vijf stapels volgens de kleur op de achterkant. Schud daarna elke stapel apart. Geef één kaart van elke stapel aan iedere schatzoeker. Deze kaarten stellen de magische schatten voor die elke speler moet vinden om het spel te winnen. Deze kaarten worden geheim gehouden voor de andere spelers.



De mummiespeler houdt de mummiedobbelsteen bij de hand. De schatzoekers houden hun dobbelstenen aan hun kant van het bord.

(Leg overgebleven onderdelen terug in de doos en het spel kan beginnen!)

SPELVERLOOP

(Opmerking: de spelregels voor 2 spelers staan achterin dit boek uitgelegd.)

De speler die links van de mummiespeler zit, begint het spel waarna de spelers om de beurt met de klok mee spelen.

Beurt van een schatzoeker

Tijdens de beurt van een schatzoeker werk je de volgende stappen af:

1. **Bevrijd de dobbelstenen** (optioneel)
2. **Werp de dobbelstenen** (verplicht)
3. **Verplaatsen** (verplicht)
4. **Een schatkaart spelen** (optioneel)

1. Bevrijd de dobbelstenen

Wanneer er, uit voorgaande beurten, nog dobbelstenen met de mummiekant naar boven opzij liggen, dan mag de speler ervoor kiezen om deze allemaal te bevrijden voordat hij de dobbelstenen gaat werpen. In dat geval mag de mummiespeler onmiddellijk een speciale **tussenbeurt** uitvoeren (zie tussenbeurt verderop in de regels). Nadat de mummiespeler zijn tussenbeurt heeft uitgevoerd, gaat de schatzoeker verder met de volgende stap waarbij hij alle vijf dobbelstenen ter beschikking heeft.

2. Werp de dobbelstenen

De speler werpt alle schatzoekersdobbelstenen die **niet** met de mummiekant naar boven apart liggen. Na elke worp worden de dobbelstenen die een mummie tonen opzij gelegd. Wanneer de speler tevreden is met de worp, mag hij verder gaan met de volgende stap. Is de speler niet tevreden met de worp, dan mag hij alle beschikbare dobbelstenen opnieuw gooien. De speler mag dit zo vaak herhalen als hij wil, waarbij hij elke keer de gedobbelde mummies apart legt.

Let op: je mag uitsluitend de dobbelstenen die niet een mummie tonen opnieuw gooien!

3. Verplaatsen

De schatzoeker kiest **één** van de gedobbelde resultaten. De waarde van die dobbelsteen (1, 2, 3, 4 of pijl) wordt **duidelijk meegedeeld** aan de mummiespeler en daarna gebruikt om de schatzoeker te verplaatsen.

Als de speler een dobbelsteen met een **getal** kiest, moet hij zijn schatzoeker precies evenveel vakken verplaatsen. Je mag langs vakken waar al andere schatzoekers staan, elk vak telt wel mee. Je mag je schatzoeker nooit plaatsen op een vak waar al een andere schatzoeker staat.

Daarnaast gelden ook de volgende regels voor het verplaatsen:

Een schatzoeker mag alleen horizontaal en verticaal verplaatst worden (nooit diagonaal). Veranderen van richting of omkeren (teruglopen) is toegestaan. Tijdens een beurt mag een vak meerdere keren betreden worden door heen en weer te lopen, waarbij elke verplaatsing wel meetelt. Een schatzoeker moet met het verplaatsen het gekozen getal volledig gebruiken. Wanneer dit niet kan, moet de speler opnieuw dobbelen, of een andere dobbelsteen kiezen als deze beschikbaar is.

Als de speler een dobbelsteen met de **pijl** kiest, moet hij zijn schatzoeker in een rechte lijn (horizontaal of verticaal) verplaatsen tot aan de eerste hindernis of de schatzoeker van een andere speler. De speler plaatst zijn schatzoeker op het vak net voor de hindernis / andere schatzoeker. Wanneer een schatzoeker voor de pijl kiest, **mag** hij zijn schatzoeker **niet** op hetzelfde vak plaatsen als waar hij begonnen is.

Hindernissen zijn: muren, het startvak van de schatzoekers, de sarcofaag van de mummie en het vak waarop de mummie staat. Je kunt een schatzoeker niet langs een hindernis verplaatsen of op een hindernis plaatsen.

4. Een schatkaart spelen

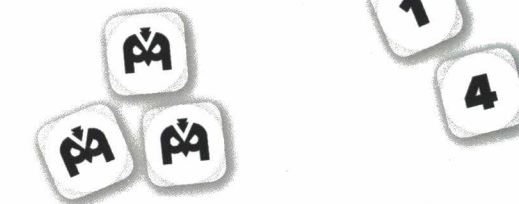
Wanneer een schatzoeker eindigt op een vak met het symbool van één van zijn schatkaarten, dan mag hij de betreffende kaart uitspelen door deze voor iedereen zichtbaar (dus ook voor de mummiespeler) open voor zich neer te leggen. Zodra een speler zijn laatste schatkaart uitspeelt, wint hij onmiddellijk het spel.

Voorbeeld van de beurt van een schatzoeker:

De blauwe speler is aan de beurt. Er liggen twee dobbelstenen met de mummiekant naar boven uit eerdere beurten. Hij besluit om deze niet te bevrijden en werpt de drie overige dobbelstenen. Hij gooit **mummie, 1 en 2**.



Hij legt de dobbelsteen met mummie apart. Het resultaat bevalt hem niet en dus dobbelt hij opnieuw. Hij mag nog maar met twee dobbelstenen gooien. Hij gooit nu **1 en 4**.



Blauw deelt duidelijk mee dat hij vier vakken gaat verplaatsen. Hij bereikt met zijn schatzoeker het vak met de rode scarabee. Omdat hij de schatkaart met de rode scarabee heeft, speelt hij die kaart uit door deze open voor zich neer te leggen. Dit is het einde van zijn beurt. Daarna is de rode speler aan de beurt. De rode speler besluit haar dobbelstenen te bevrijden.

De mummiespeler krijgt nu een tussenbeurt, maar daarna mag de rode speler alle vijf de schatzoekersdobbelstenen dobbelen.

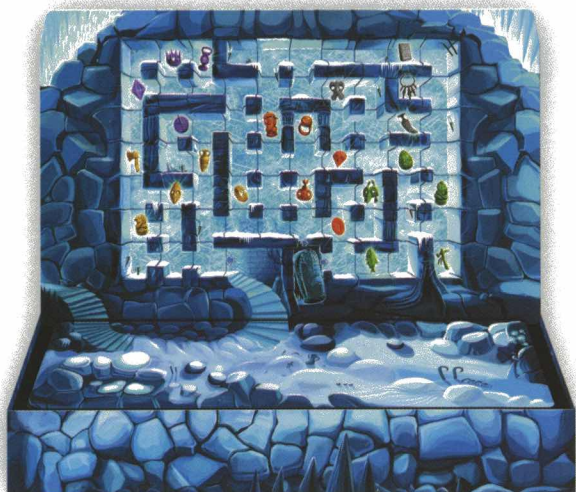


Beurt van de mummie

Normale mummie beurt

De mummie krijgt haar normale beurt na de beurt van de laatste schatzoeker.

De mummiespeler werpt de mummiedobbelsteen en telt hier het aantal mummies bij op die op de apart gelegde schatzoekersdobbelstenen staan. Dit is het aantal vakken dat de mummie zich mag verplaatsen. De mummie mag zich uitsluitend horizontaal en verticaal verplaatsen. Ze mag niet door muren lopen en ook niet op het startvak van de schatzoekers of terug in de sarcofaag komen.





Wanneer de mummie op een vak terecht komt waar al een schatzoeker staat, dan vangt ze deze onmiddellijk. Haar beurt eindigt en de mummie blijft op het vak staan waar ze de schatzoeker gevangen heeft. De schatzoeker wordt in de sarcofaag van de mummie geplaatst en moet een levensfiche aan de mummie geven. Wanneer een schatzoeker zijn laatste levensfiche kwijtraakt, ligt hij uit het spel.

Belangrijk! Na een normale mummie beurt blijven de schatzoekersdobbelstenen die mummies tonen apart liggen. Ze kunnen pas weer gebruikt worden nadat een schatzoeker de actie **Bevrijden** uitvoert.

Tussenbeurt

Nadat een schatzoeker ervoor gekozen heeft om schatzoekersdobbelstenen te bevrijden, krijgt de mummie een tussenbeurt.

De mummie verplaatst zich evenveel vakken als er schatzoekersdobbelstenen met mummies apart waren gelegd. De mummiedobbelsteen wordt **niet** gedobbeld.

Voor de rest zijn de regels dezelfde als bij een normale mummie beurt. Na de tussenbeurt van de mummie vervolgt de schatzoeker, die ervoor koos de dobbelstenen te bevrijden, zijn beurt en werpt nu **alle** schatzoekersdobbelstenen (stap 2).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct wanneer

Een schatzoeker zijn laatste schatkaart heeft uitgespeeld. Deze schatzoeker wint het spel.

OF

De mummie het aantal levensfiches verzameld heeft volgens het aantal spelers in het spel:
 2 schatzoekers: 4 levensfiches
 3 schatzoekers: 6 levensfiches
 4 schatzoekers: 7 levensfiches
 In dit geval wint de mummie het spel.

HET SPEL VOOR TWEE SPELERS

Voor een spel met twee spelers gebruik je de volgende wijzigingen op de regels:

De schatzoeker speler speelt met twee verschillende schatzoekers en de levensfiches in beide kleuren. Hij trekt 10 schatkaarten (2 kaarten van elke kleur). Voor beide schatzoekers voert de speler een normale beurt uit (altijd in dezelfde volgorde). De schatkaarten van de speler gelden voor beide schatzoekers (beide schatzoekers mogen deze voor de speler verzamelen). De mummiespeler speelt zijn beurt nadat beide schatzoekers aan de beurt zijn geweest.

De schatzoeker speler wint wanneer hij zijn 10 schatkaarten heeft uitgespeeld. De mummiespeler wint zodra hij 3 levensfiches van de schatzoekers heeft afgenomen.

Hierbij is het van belang dat de schatzoeker speler eerlijk speelt. Voor een echte schatzoeker is eerlijkheid uiteindelijk toch een erezaak!



VRAGEN EN SPEELTIPS

Wat gebeurt er wanneer alle vijf schatzoekersdobbelstenen een mummie tonen?

De speler verliest zijn beurt. Zijn schatzoeker wordt niet verplaatst. De volgende speler moet nu eerst de dobbelstenen bevrijden en geeft hiermee de mummie een tussenbeurt.

Wat gebeurt er als een schatzoeker volledig omringd is door hindernissen?

Wanneer een schatzoeker zich tijdens zijn beurt niet kan verplaatsen omdat hij aan drie kanten omringd is door muren en aan de vierde kant door de mummie, dan moet hij dit meedelen aan de mummiespeler. De speler verliest zijn beurt. Hij mag de schatzoekersdobbelstenen niet bevrijden of dobbelen. De volgende speler is aan de beurt.



Wanneer een gevangen schatzoeker weer aan de beurt is, kan de schatzoeker kiezen in welke van de twee richtingen hij de sarcofaag van de mummie verlaat (door de scheuren in de muren)?

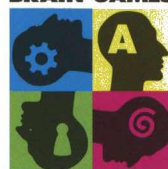
Ja.

Tip voor de magneten: Om de magneten goed te laten werken, moeten de speelfiguren steeds in het midden van het vak staan. Wanneer de mummie op een vak terecht komt waar een schatzoeker staat en deze wordt niet gevangen door de magneet van de mummie, dan telt de schatzoeker wel als gevangen.

Tip voor de mummie: De mummiespeler mag vragen om de achterkant van de nog niet gespeelde schatkaarten van de schatzoekers te zien. Hierdoor weet zij welke kleuren de schatzoekers nog moet verzamelen.

Tip voor de schatzoekers: Schatzoekers spelen tijdens het eerste gedeelte van het spel vooral om zelf te winnen, maar later in het spel kun je ervoor kiezen om elkaar te helpen als je ziet dat de mummie dreigt te winnen.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Auteur: Marcel-André Casasola Merkle
Illustraties: Reinis Pētersons
 Brain Games Publishing SIA
 Bruņinieku 39, Rīga, LV-1001, Latvija
 T. (+371) 67334034
 info@Brain-Games.com
 www.Brain-Games.com

© 2018 Brain Games Publishing SIA



MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE

Pyramid OF PENGQUEEN

Une aventure et une
chasse au trésor pour
2 à 5 joueurs à partir
de 8 ans.

CONTENU

1 plateau
magnétique

1 figurine Momie aimantée
(en deux parties)

4 pions aimantés Chasseur
de trésors (rouge, vert, bleu
et jaune)

12 jetons Vie avec les symboles
de torche (3 dans chaque
couleur de joueur)

5 dés Chasseur de trésors
(blanc)

1 dé momie
(noir)

2 petits encarts du jeu
(1 côté momie, 1 côté chasseur
de trésors)

23 cartes Trésors (5 en jaune,
vert, gris et 4 en rouge
et violet)

L'HISTOIRE

Après avoir entendu l'histoire de la Pyramide perdue de Pengqueen, quatre courageux aventuriers se sont mis en route pour découvrir ses trésors magiques. Des mois de recherches ont amené les pingouins à trouver un passage secret caché derrière des casseroles dans la cuisine de leur ancienne école. Ce chemin les a conduits jusqu'à une immense grotte souterraine, au milieu de laquelle s'élève la pyramide perdue de Pengqueen.

Dès que les pingouins ont franchi le seuil de la pyramide, les portes se sont refermées derrière eux et ont envoyé un écho retentissant dans les couloirs obscurs. L'écho s'est lentement estompé, mais un nouveau son a commencé à le remplacer... Le son menaçant de quelque chose qui s'éloigne dans les ombres lointaines... Puis une voix puissante a jailli de l'obscurité...

« Pauvres fous de pingouins, je suis peut-être vieille, mais j'ai encore le pouvoir de vous entraîner dans ma tombe pour l'éternité. »



La momie de Pengqueen est sortie de son sommeil profond, et maintenant les pingouins doivent vite se déplacer ! La seule façon de briser la malédiction de la momie, et de permettre aux aventuriers de s'échapper en vie, est de collecter les bons objets magiques (sans se faire attraper).

BUT DU JEU

Un joueur joue le rôle de la momie, tous les autres sont les chasseurs de trésors. Chaque chasseur de trésors doit récupérer un ensemble de cinq trésors magiques de la pyramide.

Un chasseur de trésors gagne immédiatement la partie dès qu'il a récupéré ses cinq trésors.

La momie gagne la partie en attrapant des chasseurs de trésors et en prenant leurs jetons de vie. Chaque fois que la momie

attrape un chasseur de trésors, elle prend un jeton de vie à ce joueur. La momie gagne la partie dès qu'elle a récupéré un certain nombre de vies en fonction du nombre de joueurs :

- 2 chasseurs de trésors : 4 jetons de vie
- 3 chasseurs de trésors : 6 jetons de vie
- 4 chasseurs de trésors : 7 jetons de vie



MISE EN PLACE

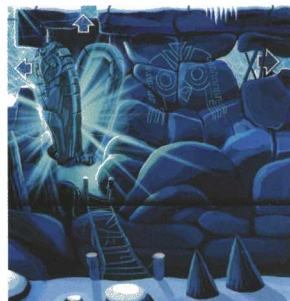
Le plateau magnétique est placé verticalement au centre de la boîte dans l'emplacement prévu. Le plateau montre la même carte de la pyramide des deux côtés avec quelques légères différences.



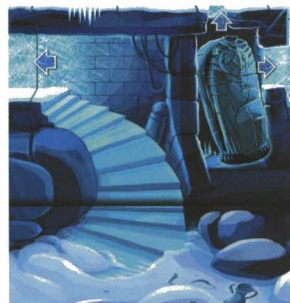
Mettez-vous d'accord sur qui sera la momie pour cette partie, puis positionnez la boîte de façon à ce que le joueur de la momie soit assis face au plateau de la momie (marqué par l'icône de la momie) et que tous les chasseurs de trésors soient assis de l'autre côté.

Le joueur de la momie ne peut jamais regarder le côté des chasseurs de trésors pendant la partie.

Du côté de la momie, placez l'encart de la momie sur le dessus de l'insert de la boîte de jeu (celui avec les pointes et le petit pont de cordes au milieu), et placez l'encart des chasseurs de trésors sur le côté chasseur de trésors du plateau (avec les marches enneigées menant à l'entrée).



Chaque explorateur choisit une couleur, prend les trois jetons Vie de cette couleur et ajoute son pion aimanté correspondant de son côté du plateau sur la case de départ (le côté avec les marches menant à la pyramide).



Le joueur de la momie place les deux morceaux de sa momie aimantée sur sa case de départ (représentée par un sarcophage), un morceau de chaque côté du plateau. De son côté du plateau, il place la tête de la momie (la plus grosse pièce), et du côté des chasseurs de trésors, il place la plus petite pièce (le disque aimanté).

Les chasseurs de trésors savent toujours où est positionnée la momie ! Très important: La grosse tête de la momie doit être positionnée du côté momie du plateau et les explorateurs sur le côté chasseurs de trésors. Dans le cas contraire, les aimants ne fonctionneraient pas correctement.



Séparez les cartes trésors en cinq piles, en fonction des couleurs de leur dos. Mélangez ensuite chacune des piles séparément. Donnez une carte de chaque pile à chaque chasseur de trésors. Ces cartes sont les objets magiques que chaque joueur doit trouver pour gagner la partie. Elles doivent être cachées aux autres joueurs.



Le joueur de la momie place son dé Momie à portée de main, et les chasseurs de trésors placent leurs dés près d'eux.

(Remettez tous les objets restants dans la boîte et vous êtes prêt pour commencer la partie !)

COMMENT JOUER

(Remarque : les règles pour 2 joueurs sont détaillées à la fin du livret de règles.)

L'explorateur assis à gauche de la momie commence la partie et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour du chasseur de trésors

À leur tour, les chasseurs de trésors font ce qui suit :

1. **Réinitialisent les dés** (facultatif)
2. **Lancent les dés** (obligatoire)
3. **Se déplacent** (obligatoire)
4. **Jouent une carte trésor** (facultatif)

1. Réinitialiser les dés

Si, après le premier tour du jeu, des dés ont été mis de côté avec leur face momie visible, alors le joueur peut choisir de réinitialiser tous les dés avant de les lancer pour son tour de jeu. Dans ce cas, le joueur de la momie réalise immédiatement un tour spécial qui interrompt le jeu (voir plus loin dans la section Tour de la Momie / Tours spéciaux de la Momie). Une fois que le joueur de la momie a réalisé son tour, le joueur passe à l'étape suivante avec les cinq dés disponibles.

2. Lancer les dés

Le joueur lance tous les dés de chasseur de trésors qui ne montrent pas de momie. Après chaque lancer, tout dé montrant une momie doit être mis de côté. Si, après le lancer, le joueur est satisfait de son résultat, il peut passer à l'étape suivante. Sinon, il peut choisir de lancer à nouveau tous les dés disponibles. Le joueur peut répéter ceci aussi souvent qu'il le désire, en mettant de côté tous les dés montrant des momies après chaque jet.

Attention : vous pouvez seulement lancer les dés qui ne montrent pas de momie !

3. Se déplacer

Le chasseur de trésors regarde les dés qu'il a lancés et **choisit l'un d'entre eux** (1, 2, 3, 4 ou flèche), puis **annonce** son choix au joueur momie, et fait avancer son pion en conséquence.

Si le joueur choisit un dé avec un **nombre**, il doit déplacer son pion chasseur de trésors du nombre de cases correspondant. Il peut traverser des cases avec d'autres chasseurs de trésors (en comptant chaque case comme un déplacement), mais il ne peut jamais terminer son tour sur la même case qu'un autre explorateur.

Les règles additionnelles suivantes doivent également être respectées :

Un pion ne peut être déplacé qu'horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale). Le changement de direction, y compris le retour en arrière, est autorisé. Au cours d'un tour, vous pouvez aller plusieurs fois sur la même case en faisant des va-et-vient, mais chaque fois en comptant un déplacement supplémentaire. Un pion doit être déplacé d'autant de cases qu'indiquées par le dé choisi. Si ce n'est pas possible, le joueur doit relancer de nouveau les dés (ou choisir un autre dé, s'il en a un disponible).

Si le joueur choisit un dé avec une **flèche**, il doit déplacer son pion en ligne droite (horizontalement ou verticalement) jusqu'à ce qu'elle atteigne un obstacle ou le pion d'un autre joueur. Le joueur se place alors sur la case précédant immédiatement l'obstacle / chasseur de trésors. Un chasseur de trésors ne peut pas terminer son déplacement à l'endroit d'où il était parti en choisissant cette option.

Les obstacles sont : les murs, la case de départ du chasseur de trésors, le sarcophage de la momie et la case actuelle de la momie. Durant son tour de jeu, un joueur ne peut ni s'arrêter sur un obstacle, ni franchir un obstacle.

4. Jouer une carte trésor

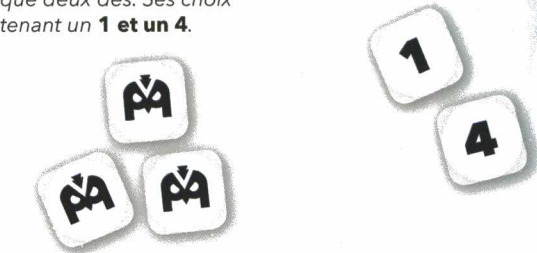
Si un chasseur de trésors termine son coup sur l'un des symboles correspondants à ses cartes, il révèle sa carte et la place face visible pour que tout le monde puisse la voir (y compris la momie). Si un joueur joue sa dernière carte, il gagne immédiatement la partie.

Exemple du tour d'un chasseur de trésors :

C'est au tour du joueur bleu. Dans les tours précédents, il y a deux dés montrant des momies. Il décide de ne pas réinitialiser les dés et lance donc seulement les trois dés restants sans momie. Il obtient **une momie, un 1 et un 2**.



Il a mis de côté le dé avec la momie. Il n'aime pas son résultat, alors il choisit de relancer les dés restants. Il n'a plus que deux dés. Ses choix sont maintenant un **1 et un 4**.



Bleu annonce qu'il va se déplacer de quatre cases. Il se dirige vers le scarabée rouge. Puisqu'il a la carte au trésor avec le scarabée rouge, il la place face visible sur la table. Ceci met fin à son tour. C'est ensuite au joueur suivant qui décide de réinitialiser les dés.

Le joueur de la momie réalise alors un tour spécial qui interrompt le jeu, mais le joueur rouge lance ensuite les cinq dés.



Tour de la momie

Tour normal de la momie

Réalisés après le dernier tour du chasseur de trésors :

Le joueur de la momie lance le dé Momie et ajoute le résultat au nombre de dés de chasseur de trésors mis de côté avec des momies dessus. Ce total indique le nombre de cases sur lesquelles la momie peut se déplacer. La momie ne peut se déplacer que horizontalement et verticalement. Elle ne peut pas se déplacer à travers les murs ni pénétrer dans l'une ou l'autre des cases de départ.



Si la momie entre sur une case avec un chasseur de trésors, ce dernier a été attrapé. Le tour se termine immédiatement et la momie reste sur la case où elle a attrapé le chasseur de trésors. Le pion du chasseur de trésors est déplacé dans le sarcophage de la momie et le chasseur de trésors doit donner un jeton Vie à la momie. Quand un chasseur de trésors a perdu son dernier jeton Vie, il est éliminé de la partie.

Important ! Après un tour normal de la momie, les dés Chasseur de trésors montrant des momies restent comme ça. Ils ne peuvent être récupérés que par un chasseur de trésors qui choisit d'effectuer l'action **Réinitialiser**.

Tours spéciaux de la momie

Réalisés quand un chasseur de trésors a choisi de Réinitialiser les dés :

La momie se déplace d'autant de cases qu'il y a de dés mis de côté montrant des symboles de momie. Le dé momie n'est pas lancé.

Ensuite, les règles sont les mêmes que pour un tour normal de la momie. Après le tour de la momie, le chasseur de trésors qui a choisi de réinitialiser les dés reprend son tour et lance tous les dés de chasseur de trésors (étape 2).

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement dans l'une ou l'autre des situations suivantes :

Un chasseur de trésors a joué sa dernière carte. Dans ce cas, c'est le chasseur de trésors qui gagne.

OU

La momie a récupéré un nombre de jetons Vie, décidé en fonction du nombre de joueurs participants :

2 chasseurs de trésors : 4 jetons Vie

3 chasseurs de trésors : 6 jetons Vie

4 chasseurs de trésors : 7 jetons Vie

Dans ce cas, la momie gagne la partie.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Les parties à deux joueurs nécessitent les changements suivants de règles :

Le joueur chasseur de trésors contrôle deux pions Chasseur de trésors différents et les jetons de vie des deux. Il prend 10 cartes au trésor (2 cartes de chaque couleur). Un tour normal est effectué pour chaque pion (toujours dans le même ordre). Les cartes Trésors du joueur peuvent être jouées par l'une ou l'autre des pièces (tant qu'elles sont sur le trésor correct). Le joueur de la momie joue son tour après que les deux chasseurs de trésors ont joué le leur.

Le chasseur de trésors gagne quand il a joué les 10 cartes Trésors. La momie gagne quand elle a récolté 3 jetons de vie du chasseur de trésors.

Explorateurs, souvenez-vous : jouez honnêtement et ne trichez pas. Pour un vrai aventurier, c'est une question d'honneur après tout !



SITUATIONS SPÉCIALES ET CONSEILS

Que se passe-t-il si les cinq dés chasseur de trésor montrent une face momie ?

Le joueur perd son tour. Son pion reste là où il est. Le joueur suivant n'a pas d'autre choix que de réinitialiser les dés, ce qui donnera au joueur de la momie un tour spécial qui interrompt la partie.

Que se passe-t-il si un chasseur de trésors est complètement entouré d'obstacles pendant son tour ?

S'il est impossible pour un chasseur de trésors de se déplacer à son tour parce qu'il est enfermé sur trois côtés par des murs et sur le quatrième côté par la momie, alors le joueur doit l'annoncer au joueur de la momie. Il doit passer son tour. Il ne peut ni réinitialiser, ni lancer les dés. On passe donc au joueur suivant.



Après avoir été attrapé par la Momie, et à son tour, un chasseur de trésors peut-il quitter le sarcophage de la momie dans l'une ou l'autre des deux directions ?

Oui.

Conseils pour les aimants : pour que les aimants fonctionnent bien, les pions doivent toujours être placés au milieu de leurs cases. Si la momie entre sur une case avec un chasseur de trésors et que le pion n'est pas « attrapé » par l'aimant de la momie, le chasseur de trésors est quand même considéré comme ayant été capturé.

Conseil pour la momie : le joueur de la momie peut demander à regarder le dos des cartes de trésor restant dans les mains des chasseurs de trésors afin de voir quelles couleurs chaque chasseur de trésors doit encore récupérer.

Conseil pour les chasseurs de trésors : les chasseurs de trésors doivent jouer pour eux-mêmes au début de la partie, mais commencer à s'entraider plus tard si la momie menace de gagner la partie.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Auteur: Marcel-André Casasola Merkle

Illustrations: Reinis Pētersons

Brain Games Publishing SIA
Bruninieku 39, Rīga, LV-1001, Latvia

T. (+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com

© 2018 Brain Games Publishing SIA