

RAMSES

JUNIOR

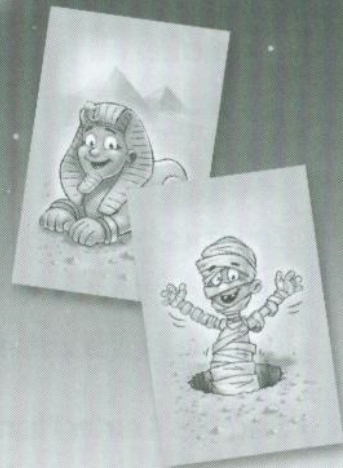
F

Jeux Ravensburger® n° 21 445 7

Auteur : Gunter Baars · Illustrations : Michael Menzel, Kinetic

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (règles)

Rédaction : Monika Gohl

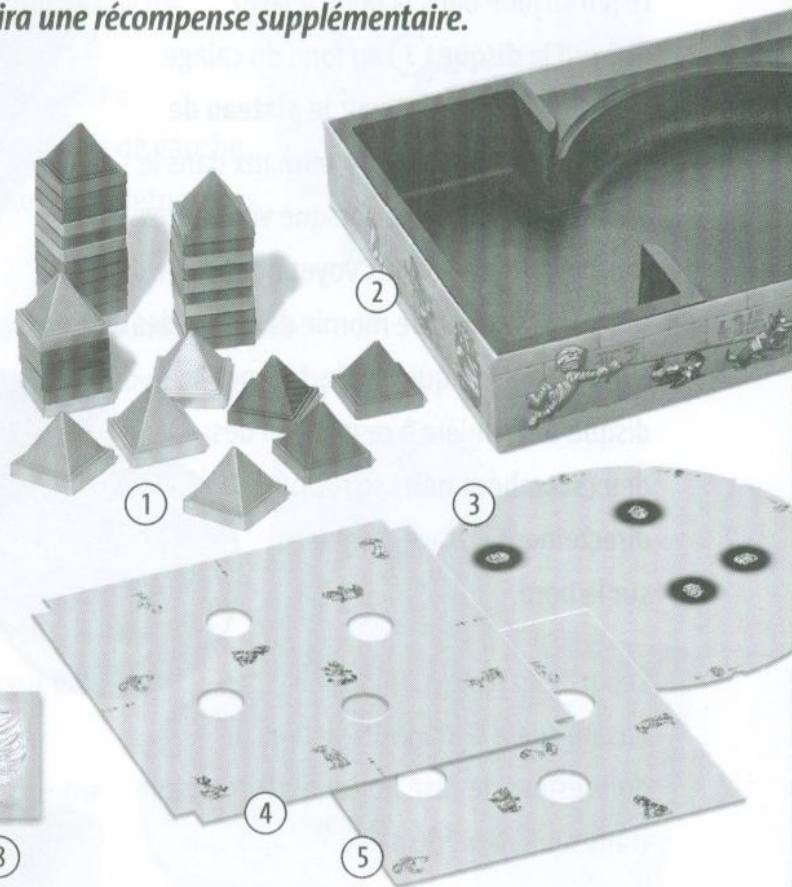


Le jeune pharaon adore jouer à cache-cache avec ses animaux. Où est donc le crocodile ? Aidez-le à les retrouver en déplaçant astucieusement les pyramides et en mémorisant le bon chemin. Trouvé !

Soudain, un trou s'ouvre dans le sol comme par magie : Houuuu ! Il ne peut s'agir que de la momie ! Retrouvez-la et le pharaon vous offrira une récompense supplémentaire.

Contenu

- ① 35 pyramides
- ② 1 boîte avec un calage en plastique
- ③ 1 disque
- ④ 1 plateau de jeu
- ⑤ 1 plateau de jeu avancé
- ⑥ 22 cartes Quête
(18 cartes Animal, 4 cartes Momie)
- ⑦ 4 cartes Pharaon
- ⑧ 4 cartes Tempête de sable



But du jeu

Chaque animal retrouvé vous fait gagner une carte, voire deux pour la momie.

Qui aura récupéré le plus de cartes à la fin de la partie ?

Mise en place

Commencez par sortir tout le matériel de la boîte. Avant la première partie, dégagez tous les trous du **plateau de jeu** et du **plateau de jeu avancé**. Le second ne vous servira que lorsque vous aurez déjà joué plusieurs parties.

Sortez les **cartes Tempête de sable** du paquet de cartes et mettez-les de côté. Elles ne seront utilisées que dans la variante avancée.

Placez les 4 **cartes Pharaon** à côté de la boîte. Mélangez bien toutes les **cartes Animal** et **Momie** (vos cartes Quête) et placez cette pile, face cachée, à côté des cartes Pharaon.

Le jeu se joue dans la boîte. Placez d'abord le **disque** ③ au fond du calage. Recouvrez-le ensuite avec le **plateau de jeu** ④, en orientant les animaux dans le sens que vous voulez. Lorsque vous faites tourner le disque, vous voyez apparaître de temps en temps une momie dans l'un des quatre trous. Avant chaque partie, tournez le disque de manière à ce que l'un des deux **scarabées noirs** se retrouve directement en face du repère sur le bord.

Répartissez les pyramides au hasard sur la surface du plateau. Il doit rester une case non recouverte, montrant seulement du sable.

Enfin, faites faire un ou deux tours à la boîte pour tout mélanger. La partie peut commencer !



Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir gagné une partie de cache-cache, le plus jeune sinon, commence la partie.

Il retourne la **première carte Quête** de la pile et la place à côté de la pioche. Il s'agit alors de retrouver le motif indiqué.

À son tour de jeu, un joueur peut faire glisser **une pyramide** vers une case libre voisine (une seule pyramide à la fois, et non pas plusieurs dans la même ligne ou colonne)



A. La carte Quête montre un animal

Une fois la pyramide déplacée, plusieurs possibilités se présentent :

1. Le joueur a fait apparaître une case Sable :

Il peut faire glisser une nouvelle pyramide vers une case voisine.

2. Le joueur fait apparaître un animal différent ou la momie :

Son tour est malheureusement terminé. C'est à son voisin de gauche d'essayer de trouver l'animal représenté sur la carte Quête retournée.

3. Le joueur trouve l'animal recherché :

Il gagne la carte et la place devant lui. Le joueur suivant retourne alors une nouvelle carte et essaye de retrouver le motif indiqué en faisant glisser les pyramides.



B. La carte Quête montre la momie

Tous les joueurs crient : « Houuu ! ». Le joueur actif (dont c'est au tour de jouer) commence par : **tourner le disque** dans le sens de la flèche jusqu'à ce qu'une **momie** soit alignée avec le repère sur le bord.

Si le second scarabée apparaît, il continue simplement à tourner le disque. Le sol sous les pyramides bouge comme par magie. Un trou s'est ouvert quelque part sous les pyramides, à travers lequel la momie vous observe. Mais où ?



Le joueur fait ensuite glisser, comme d'habitude, une pyramide vers une case libre voisine. Il continue à jouer ainsi tant qu'il fait apparaître des cases Sable. S'il découvre un animal, il passe la main à son voisin.



S'il trouve la momie, félicitations ! Il **gagne la carte Momie** et la place devant lui et le pharaon le récompense en plus **d'une carte Pharaon supplémentaire**.

Le joueur suivant retourne alors une nouvelle carte Quête et l'aventure continue.

Jour de chance : Si ce joueur retourne de nouveau une carte avec le même dessin (animal ou momie), le joueur actif a tout simplement de la chance !

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a gagné la dernière carte Quête, chacun compte le nombre de cartes qu'il a gagnées : chaque carte Animal, Momie ou Pharaon rapporte 1 point.

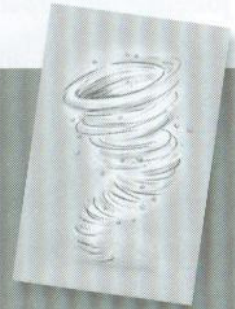
Variante avancée

Si vous désirez relever un défi plus grand, ajoutez simplement les **cartes Tempête de sable** aux cartes Quête, en début de partie.

Lorsqu'un joueur retourne une carte Tempête de sable, il fait tourner la boîte d'un quart de tour dans le sens horaire. Il devient alors plus difficile de mémoriser où se trouvent les animaux. La carte Tempête de sable est ensuite écartée du jeu.

Après la tempête, le joueur actif retourne une nouvelle carte Quête, jusqu'à ce qu'il obtienne, soit un animal, soit une momie.

Le reste de la partie se déroule selon le jeu de base.



Si vous avez déjà joué souvent à Ramsès Junior et que vous connaissez parfaitement l'emplacement des animaux sur le plateau, utilisez le plateau de jeu avancé. Et en route pour de nouvelles parties toujours passionnantes !

Amusez-vous bien !

© 2019