

F

# RAMSES

Pour 1 à 5 joueurs à partir de 7 ans

Auteur : Gunter Baars - Illustrations : Chris Mitchell, IDL, Mausreiter

Design : IDL, Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Rédaction : Lothar Hemme, Frank Weiß

*Au cours de sa vie, le richissime pharaon Ramsès a ramené de nombreux trésors de ses voyages et les a cachés sous ses pyramides. Mais hélas, il est tellement étourdi qu'il ne se souvient plus où il a enterré chacun d'eux !*

*Une chance que vous soyez là pour l'aider à retrouver ses trésors !*

## CONTENU

- ① 47 pyramides  
(16 dorées ; 16 rouges ; 15 bleues)
- ② 30 cartes
- ③ 1 plateau de jeu percé de  
48 trous
- ④ 12 plaquettes Trésor  
avec un trésor pré-imprimé  
et 3 emplacements vides)
- ⑤ 21 jetons  
(5 scarabées ; 3 malé-  
dictions de la momie ;  
13 égyptologues  
représentés par 1,  
2 ou 3 chapeaux)
- ⑥ 1 momie



Remarque : Ce jeu propose deux variantes : le jeu de base et une version avancée. La règle qui suit vous présente les règles de base ; les règles avancées se trouvent en fin de notice.



Ravensburger

## BUT DU JEU DE BASE

Le joueur qui découvrira le plus de trésors du pharaon et récupérera ainsi les meilleures cartes remportera la partie.

## MISE EN PLACE

*Avant la première partie :*

Détachez soigneusement les plaquettes et les jetons des planches prédécoupées.

**Important :** Ne jetez en aucun cas la planche illustrée ci-contre : il s'agit du **plateau de jeu**.



*Avant chaque partie :*

Triez les **30 cartes Objectif** selon le nombre indiqué au dos (1, 2 ou 3). Mélangez chacun des trois paquets séparément, puis empilez-les, face cachée, les uns sur les autres : en dessous, le paquet de « 3 », par-dessus celui de « 2 » et enfin, au sommet, celui de « 1 ». Ils constituent la pioche.



Placez les **12 plaquettes Trésor** dans le calage en plastique de manière à ce que toutes les alvéoles soient occupées et les trésors pré-imprimés visibles.

Il est préférable de modifier la répartition de ces plaquettes à chaque partie pour varier les plaisirs et maintenir l'intérêt du jeu. Recouvrez le calage avec le plateau de jeu.



Les trésors sont désormais visibles à travers les trous du plateau. Placez les **pyramides** au hasard sur le plateau de jeu, en mélangeant les couleurs. Un emplacement reste vide pour pouvoir les faire coulisser : Aucun trésor ne doit être visible à cet endroit.



Les **21 jetons** ne sont pas utilisés dans le jeu de base. Laissez-les simplement de côté. Faites tourner la boîte un certain nombre de fois pour que plus personne ne se souvienne où se cachent les trésors... La chasse aux trésors peut commencer !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus courageux commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur retourne la première carte face visible à côté de la pioche. Elle indique le trésor recherché et sa valeur (de 1 à 4).



Le joueur pousse alors **une** pyramide voisine sur l'emplacement libre. Trois situations se présentent alors :

### 1. **Aucun trésor n'apparaît :**

Le joueur peut alors pousser une autre pyramide voisine de ce nouvel emplacement libre.

### 2. **Un trésor différent de celui recherché apparaît :**

Domage ! Son tour est terminé. C'est à son voisin de gauche de jouer. À son tour, il essaye de trouver le trésor recherché...



### 3. **Le trésor recherché apparaît :**

Le joueur s'empare alors de la carte retournée et la place devant lui, face cachée. Son tour est terminé. C'est à son voisin de gauche de jouer. Il retourne la carte suivante et part à la recherche de ce nouveau trésor.



Un joueur peut continuer à pousser les pyramides l'une après l'autre jusqu'à ce qu'il fasse apparaître le trésor recherché ou un autre. Tour après tour, les joueurs découvrent ainsi les emplacements des trésors et les chemins qui y mènent. Il s'agit de bien mémoriser les deux.



Dès que les joueurs ont atteint les cartes portant un « 2 » au dos, les actions spéciales entrent en jeu. Elles sont indiquées par des symboles au verso de certaines cartes.

À partir de maintenant, quand un joueur gagne une carte et la place devant lui, il commence par regarder si un symbole figure au dos **de la carte suivante** du paquet :



Tempête de sable



Scorpion



Force surhumaine



Duel

Si c'est le cas, les joueurs résolvent **d'abord** l'action spéciale avant de poursuivre la partie normalement. Quelle que soit l'action spéciale, une fois résolue, c'est toujours au joueur assis à gauche de celui qui vient de pousser une pyramide de jouer.

### Les actions spéciales en détail :



**Tempête de sable :** La tempête de sable fait tourner la boîte de 90° (= un quart de tour) dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte est ensuite retournée, comme d'habitude, et la chasse aux trésors reprend.



**Scorpion :** Dans un premier temps, cette carte n'est **pas retournée**. Le scorpion veille sur les trésors du pharaon et attaque quiconque ose poser la main dessus.

En commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun pousse une pyramide à tour de rôle. Il est interdit de pousser une pyramide qui vient d'être déplacée.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que l'un d'eux fasse apparaître un trésor. Celui-ci est piqué par le scorpion et doit donner une des cartes qu'il avait gagnée à son voisin de droite. La carte avec le scorpion est ensuite retournée comme d'habitude et la partie continue normalement.

**Remarque :** Si le joueur piqué par le scorpion n'a encore gagné aucune carte, son voisin de droite gagne la carte supérieure de la pioche (= celle avec le scorpion au dos). Puis la partie reprend normalement.



**Force surhumaine :** La carte est retournée comme d'habitude. En commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun à tour de rôle possède une force surhumaine : dans sa quête du trésor actuel, il peut pousser *autant de pyramides qu'il veut* dans une rangée (soit de 1 à 7 à la fois), au lieu *d'une seule*. Ceci permet de se déplacer beaucoup plus loin et de passer plus rapidement d'un bord à l'autre du plateau. Si un joueur fait apparaître le mauvais trésor en poussant, son tour est terminé et son voisin de gauche peut utiliser sa force surhumaine. Ceci continue jusqu'à ce que l'un des joueurs ait découvert le bon trésor, puis la partie reprend normalement.



**Duel :** Dans un premier temps, cette carte n'est **pas retournée**. Le joueur dont c'est le tour et son voisin de gauche s'affrontent d'abord en duel : Chacun des deux joueurs place devant lui, face visible, **une** de ses cartes déjà gagnées. Les deux trésors représentés doivent être différents. Si l'un des duellistes n'a pas encore gagné de carte, il tire la carte située juste en dessous de la carte Duel et la retourne face visible devant lui. Le joueur dont c'est le tour commence et pousse les pyramides selon les règles habituelles. Il essaye ainsi de faire apparaître le trésor indiqué sur la carte **de l'autre joueur**. S'il découvre un trésor différent, c'est à son adversaire d'essayer de trouver le trésor de l'autre joueur. Celui dont le trésor apparaît le premier perd le duel (y compris s'il fait apparaître son propre trésor par mégarde !). Le vainqueur s'empare des deux cartes mises en jeu. Après le duel, la carte avec le symbole Duel est retournée et la partie reprend normalement.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur gagne la dernière carte. Chacun additionne alors la valeur de toutes ses cartes. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le plus de cartes. En cas de nouvelle égalité, les deux joueurs finissent ex æquo !

Remarques :

1. Le joueur qui retourne une carte correspondant au trésor actuellement visible sur le plateau a de la chance : il gagne la carte. Ceci met aussi fin à son tour.
2. Avec des enfants plus jeunes, choisissez la règle de base sans les actions spéciales, à l'exception de la tempête de sable.

## VERSION AVANCÉE

---

Lorsque vous maîtriserez le jeu de base et que vous chercherez à complexifier les parties, vous pourrez vous lancer à la recherche de vos collègues égyptologues. Ceux-ci se sont perdus dans les dédales des pyramides. Plus vous retrouverez d'égyptologues, plus votre succès sera grand. Mais prenez garde à la momie...



## MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle du jeu de base avec les modifications suivantes : Chaque joueur reçoit **un jeton Scarabée** qu'il place devant lui, la face portant un « 2 » visible. À moins de 5 joueurs, les jetons Scarabée restants sont écartés du jeu.

Répartissez les plaquettes Trésor comme dans le jeu de base et recouvrez-les avec le plateau de jeu.

Placez ensuite les **16 autres jetons**, symbole visible, sur le plateau, puis cachez-les sous les **16 pyramides dorées**. Mélangez ces 16 pyramides afin que personne ne se souvienne où se cache chaque jeton, puis répartissez-les équitablement sur le plateau. Si possible, évitez d'en mettre dans les coins.

Complétez le plateau de jeu avec les pyramides bleues et rouges. Gardez la momie à portée de main à côté du plateau. Mélangez et empilez les cartes comme dans la règle de base. La partie peut commencer !



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles du jeu de base restent inchangées, à l'exception de **deux ajouts importants** :

1. Les joueurs peuvent désormais utiliser un scarabée.
2. Le joueur qui fait apparaître un trésor en poussant une pyramide dorée **a le droit** de basculer cette pyramide pour voir ce qui se cache en dessous.

*Pour mémoire : N'oubliez pas de prendre la carte si vous avez fait apparaître le bon trésor.*

### Les jetons et leur signification :

---



**Scarabée** : Le scarabée permet de jouer un coup supplémentaire, deux fois dans la partie. Si un joueur fait apparaître un trésor qui n'est pas celui recherché actuellement, il peut utiliser son scarabée pour rejouer. Il peut donc pousser une pyramide après l'autre jusqu'à ce qu'il découvre de nouveau le trésor recherché ou non. Lorsque le joueur utilise son scarabée pour la première fois, il le retourne sur l'autre face. La seconde fois, il est écarté du jeu.



**Malédiction de la momie** : Si un joueur tombe sur la malédiction de la momie, il place la momie devant lui. Mais le jeton, lui, **reste** sur le plateau. Le joueur doit passer un tour : au lieu de jouer au prochain tour, il replacera la momie à côté du plateau. Il reviendra en jeu au tour d'après.

*Remarque : Si un joueur fait apparaître la malédiction de la momie alors qu'un adversaire a la momie devant lui, ce dernier a de la chance car il peut alors lui repasser la momie. Dans ce cas, cet adversaire ne sera pas obligé de passer son tour.*



**Égyptologue** : Le joueur qui fait apparaître un jeton représentant 1 ou plusieurs égyptologue(s) le prend devant lui face visible. Celui qui possèdera le plus d'égyptologues à la fin de la partie marquera **6 points supplémentaires** ; le deuxième joueur marquera **3 points** et le troisième **2 points**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci marqueront tous le nombre de points correspondant et les points pour la place suivante ne seront pas attribués.

## VERSION SOLO

Il est possible de relever le défi seul. Plus le joueur trouvera de trésors, plus le titre que lui accordera le pharaon sera élevé (voir ci-dessous).

La mise en place est identique au jeu de base. (Le matériel de la version avancée n'est donc pas nécessaire). Les actions spéciales sur les cartes sont ignorées à l'exception de la tempête de sable.

Le joueur retourne la carte supérieure de la pile et la pose devant lui, face visible. Il cherche ensuite le trésor représenté. S'il fait apparaître un trésor non recherché, il doit malheureusement remettre la carte dans la boîte et en retourner une nouvelle. Il part alors à la recherche de ce nouveau trésor.

S'il retourne une carte montrant le trésor recherché, il peut la garder. Combien de trésor aura-t-il trouvés lorsque le paquet de cartes sera épuisé ?

### ÉCHELLE DU SUCCÈS

Plus de 20 cartes :	Pharaon	9 ou 10 cartes :	Scribe
19 ou 20 cartes :	Grand prêtre	7 ou 8 cartes :	Paysan
17 ou 18 cartes :	Grand vizir	5 ou 6 cartes :	Batelier du Nil
15 ou 16 cartes :	Architecte	3 ou 4 cartes :	Chamelier
13 ou 14 cartes :	Garde	1 ou 2 cartes :	Porteur d'eau
11 ou 12 cartes :	Embaumeur	0 carte :	Ténébrion du désert

© 1997/2006/2017

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfstatt  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)