



LE TOMBEAU MAUDIT

Un passionnant jeu d'adresse pour 2 à 6 aventuriers de 7 à 99 ans.

Auteurs : Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

Illustration : Eva Czerwenka

Il y a très longtemps, le pharaon Anophèles a été victime d'une malédiction. Depuis, sa momie parcourt les sombres couloirs de la pyramide et fait fuir tous ceux qui tentent de pénétrer dans son tombeau. Seuls de courageux héros peuvent la délivrer de sa malédiction. Pour cela, l'un d'eux devra posséder de précieux scarabées, se faufiler à travers les tunnels obscurs et parvenir jusqu'au tombeau en passant près de la lugubre momie. Par contre, celui qui courra sans faire attention dans le labyrinthe attirera la momie en colère, et se retrouvera bien vite de nouveau à l'entrée de la pyramide. De nombreux aventuriers ont déjà essayé et ont lamentablement échoué. Pourras-tu atteindre le tombeau et ainsi libérer la momie de sa malédiction ?

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 piège de momie (= coupe avec 20 pierres et 1 sceptre de pharaon), 6 pions aventuriers, 1 momie, 24 scarabées, 8 plaquettes Tombeau, 16 plaquettes Pyramide, 8 plaquettes Désert, 1 sachet de pierres, 1 règle du jeu



Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois : détache avec précaution toutes les pièces de leur support.

Dépliez et posez le plateau de jeu. Triez les plaquettes Tombeau, Pyramide et Désert selon leur face. Mélangez-les toujours faces cachées, et répartissez-les cachées sur toutes les cases du plateau de jeu en fonction de leur symbole. Les plaquettes en trop sont replacées dans la boîte **sans les regarder**.

Posez la momie sur la case située devant le tombeau avec le visage tourné vers l'entrée de la pyramide. Choisissez chacun un pion et posez-le sur la case de départ verte. Les pions non utilisés sont remis dans la boîte.

Préparez les scarabées à côté du plateau de jeu.

installation de départ



Construction du piège de la momie

Posez la coupe sur la case Serpents du plateau de jeu. Mettez les pierres dans le sachet, mélangez-les rapidement, puis transvasez les pierres dans la coupe. Plantez dans la coupe le sceptre du pharaon avec la partie en bois vers le haut. Le piège de la momie est prêt.



*Attention à la malédiction de la momie :
Au cours du jeu, tu dois sans cesse prouver ton habileté et éviter le piège de la momie : pour avancer vers le tombeau, il faut réussir à retirer une boule de la couleur de la case sur laquelle tu souhaites avancer, **SANS** faire tomber le sceptre du pharaon ou une autre pierre. Tu as alors réussi à échapper à la vigilance de la momie. Mais malheur à celui qui attise la colère de la momie...*



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence est celui qui réussit le mieux à imiter la démarche d'une momie.

Chaque tour comporte deux phases : 1. Explorer le mausolée / 2. Déplacer un aventurier

1. Explorer le mausolée :



Pour déplacer ton pion sur le plateau de jeu, tu dois déjouer le piège de la momie. Pour cela, choisis **une** des deux possibilités :

- **retourner une nouvelle plaquette Désert ou Pyramide**
Retourne la **prochaine** plaquette dont la face est toujours cachée. Tu dois maintenant retirer une pierre de cette couleur du piège de la momie.
- **ou choisir la couleur d'une plaquette Désert ou Pyramide déjà retournée devant toi**
Tu dois maintenant retirer du piège de la momie une pierre de la même couleur que cette plaquette.

Avec une main et prudemment, tu dois prendre la pierre qui correspond dans la coupe sans la faire tomber. Puis, mets la pierre dans le sachet.

Exemple de début de jeu :

Max commence le jeu et retourne la première plaquette Désert. Elle indique une pierre rouge. Max doit donc retirer une pierre rouge du piège de la momie. S'il y parvient sans provoquer d'éboulement (= une pierre ou le sceptre du pharaon tombe sur le plateau de jeu), il met la pierre dans le sachet, et avance son pion sur la prochaine case représentant une pierre rouge. Au début du jeu, il s'agit de la première case rouge.

Puis, c'est au tour de Julie. Elle doit maintenant choisir : soit elle retire également une pierre rouge du piège de la momie, soit elle retourne la plaquette Désert suivante et retire du piège de la momie une pierre de la couleur indiquée. Au fur et à mesure que le jeu avance, on a toujours plusieurs jetons retournés : il y a donc plus de possibilités de choisir une couleur de façon stratégique.

Attention : si vous explorez le mausolée, vous devez toujours respecter les règles liées au piège de la momie (voir ci-dessous) !

2. Déplacer un aventurier :



Si tu as fait preuve d'habileté et a réussi à ne pas déclencher d'éboulement, tu peux avancer ton pion. Choisis la direction que tu veux (en avant ou en arrière) et va sur la **prochaine case** de la couleur de la pierre que tu as retirée de la coupe. Pendant le jeu, plusieurs aventuriers peuvent se trouver sur la même case.

Attention : éboulement !

Lors de l'exploration du mausolée, si une pierre ou le sceptre du pharaon tombe de la coupe, tu déclenches un **éboulement** (voir Règles liées au piège de la momie).

Tu dois alors reculer ton pion : si ton pion se trouve hors de la pyramide, tu dois le reculer jusqu'à la case Départ.

Si le pion se trouve dans la pyramide, tu le recules sur la case située devant l'entrée de la pyramide.

Puis, tu dois reconstruire le piège de la momie (voir Construction du piège de la momie).

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui va explorer lui aussi le mausolée.



Règles pour le piège de la momie

- Tu ne peux retirer la pierre de la coupe qu'avec une seule main.
- Tu peux toucher ou bouger **les autres pierres**, fouiller dans la coupe, **mais tu ne peux pas** prendre des pierres dans ta main ni en mettre de côté.
- Tu as le droit de toucher le sceptre du pharaon avec tes doigts. Le sceptre peut être déplacé et effleurer le bord de la coupe. Mais tu ne dois pas le prendre entre tes doigts, le tenir ou le changer de place.
- Un éboulement n'a lieu que si le sceptre du pharaon touche le plateau de jeu ou la table, ou qu'une pierre tombe.
- Si le sceptre du pharaon tombe de la coupe entre deux tours sans avoir été touché, ceci n'est pas considéré comme un éboulement. Remettre alors le sceptre dans la coupe.
- Si tu retires la dernière pierre d'une couleur dans la coupe, sans provoquer d'éboulement, tu reconstruis le piège de la momie (voir Construction du piège de la momie). Puis, tu as le droit d'explorer une nouvelle fois le mausolée et de déplacer ton aventurier !

Règles importantes pour les aventuriers

Case Scarabée :

si un aventurier arrive sur une case Scarabée, le joueur reçoit un scarabée.

Attention : tu n'as pas le droit d'avoir plus de 4 scarabées !

Symbole Momie :

Si un aventurier ou la momie arrive sur une case représentant une ou plusieurs têtes de momie, la momie avance dans le sens vers lequel son visage est tourné, d'autant de cases que le nombre de têtes de momies figurant sur la case. Si elle arrive de nouveau sur une case Momie, elle avance encore, jusqu'à une case sans tête de momie. Si elle atteint l'entrée de la pyramide ou le tombeau, elle fait immédiatement demi-tour et avance dans la direction opposée. **Elle ne pénètre jamais le tombeau mais ne quitte aussi jamais la pyramide !** De plus, la momie ne bloque aucune plaquette Pyramide non retournée.

La malédiction de la momie !

- Si tu avances ou recules ton pion, tu peux sans danger passer devant la momie.
- Si ton aventurier avance vers le tombeau et s'arrête sur une case sur laquelle la momie se trouve, tu dois rendre un scarabée. Si tu tombes sur une case Scarabée, tu reçois d'abord un scarabée mais doit aussitôt le rendre pour calmer la momie.
- Si en avançant, la momie passe devant des aventuriers ou s'arrête sur une case occupée par un ou plusieurs aventuriers, les joueurs concernés doivent rendre chacun un scarabée.
- Si tu n'as pas de scarabée à donner à la momie, tu dois revenir sur la case devant l'entrée de la pyramide.

Le tombeau :

Pour pénétrer dans le tombeau, tu dois avoir au moins **deux scarabées**.

Si tu es le premier aventurier à pénétrer dans le tombeau, tu retournes la première plaquette Tombeau. Puis, retire la pierre correspondante du piège de la momie. Si tu réussis sans provoquer d'éboulement, tu as le droit de retourner **immédiatement** la deuxième plaquette Tombeau, et de retirer la pierre correspondante du piège de la momie. Si tu réussis encore, tu as libéré la momie de sa malédiction !

Si tu provoques un éboulement en tirant la première ou la deuxième pierre, ton tour se termine immédiatement. Tu dois revenir sur la case devant l'entrée de la pyramide et c'est au tour du joueur suivant



Fin de la partie

Le premier joueur qui réussit à retirer de suite **les deux pierres** du tombeau du piège de la momie libère la momie de sa malédiction et gagne le jeu.

Variante : L'éboulement fou

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Chaque joueur ne peut posséder que **3 scarabées au maximum**.
- Avant d'explorer le mausolée, dites à haute voix la couleur de la pierre que vous souhaitez retirer.
- Si cela provoque un éboulement, deux possibilités :
 - Le **sceptre du pharaon** tombe : tu dois alors revenir en arrière jusqu'à **la derrière case de la même couleur que celle de la pierre que tu souhaitais retirer de la coupe**.
 - Une **pierre** tombe de la coupe : tu dois alors revenir **en arrière jusqu'à une case de la même couleur que celle de la pierre tombée**.
- La case sur laquelle on doit reculer ne déclenche aucune autre action, c'est à dire que tu ne reçois pas de scarabée, mais tu ne dois pas en rendre non plus, et la momie ne bouge pas.

Variante : À toute vitesse dans le tombeau

Pour les joueurs plus jeunes à partir de 5 ans

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Vous jouez sans momie ni scarabées !
- Les joueurs peuvent uniquement avancer et peuvent pénétrer dans le tombeau sans devoir posséder deux scarabées.

Savais-tu que l'œil d'Horus et celui de Rê (voir verso des plaquettes) ont d'abord été considérés comme les yeux du dieu du ciel et de la lumière Horus ? Ce n'est que plus tard que Rê le dieu du soleil apparaît comme un concurrent dans la mythologie. L'œil gauche était associé à Horus et considéré comme l'œil de la lune. L'œil droit était associé à Rê le dieu du soleil. Les yeux représentaient donc des astres célestes et reflétaient la rivalité existante entre les deux dieux.
(Source : Lexique de l'histoire religieuse égyptienne, original : Lexikon der Ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)



D'autres questions ?
Tu trouveras ici une vidéo des règles.

