

TOUTANKHAMON

Résumé du jeu

Après avoir placé dans la boîte les cartes représentant les différentes couches géologiques, les joueurs essaient, au moyen d'une pelle, de découvrir le plus grand nombre de trésors. Ceux-ci rapportent de l'argent au joueur. À la fin du jeu, celui qui a le plus d'argent est le vainqueur.

Contenu de la boîte:

- 1 plan du site
- 1 plateau des fouilles
- 96 cartes "couche géologique" (6 séries de 16 cartes)
- 12 cartes "scarabée"
- 6 cartes "barricade"
- 1 pelle
- 50 pièces d'argent
- 20 pièces d'or (1 pièce d'or = 5 pièces d'argent)

But du jeu

Découvrir des trésors pour être le plus riche.

Préparation

Avant la première partie, séparer soigneusement les cartes de leur support et les trier par couleurs (il y a 16 cartes de chaque couleur). Placer le plateau des fouilles au centre de la table; le plan du site ne sera déplié et disposé qu'à la fin de la première phase. Donner à chaque joueur: 2 cartes "scarabée", 1 carte "barricade", 5 pièces d'argent, 1 pièce d'or.

DÉROULEMENT DU JEU

Première phase: Le placement des couches géologiques sur le plateau des fouilles

Les joueurs décident lequel d'entre eux déposera la première couche. La couche suivante sera déposée par le joueur assis à la gauche du premier, et ainsi de suite. La couche inférieure se compose de 16 cartes de la couleur la plus foncée (Voir page 6). Le joueur place les cartes, à sa guise, au fond du plateau des fouilles, une carte par case, illustration visible. Le second joueur place ses cartes de la même façon sur la couche précédente. Toutefois il utilisera les cartes de la couleur un peu plus claire que les cartes précédentes. Plus la couche est haute, plus la couleur s'éclaircit. Chaque couche devra respecter certaines règles. Pour cela, il est pratique de se servir de l'illustration figurant à la page 6.

Comme il est indiqué, chaque couche présente deux colonnes, un serpent et divers objets.

– Les colonnes

Il y a 6 cartes "colonne" représentant:

- la base (2 cartes)
- la partie intermédiaire (2)
- la partie supérieure (2)

Une colonne doit posséder, au moins, la base et la partie supérieure. Il est donc possible de construire:

- 2 colonnes de 3 cartes (base + partie intermédiaire + partie supérieure), ou
- 1 colonne de 2 cartes (base + partie supérieure) et 1 colonne de 4 cartes (base + 2 parties intermédiaires + partie supérieure).

Les colonnes peuvent être construites horizontalement ou verticalement.

– Le serpent

Le serpent est composé de 3 cartes représentant la tête, le corps et la queue. La tête et la queue peuvent être orientées dans une direction quelconque, à condition qu'elles se trouvent dans le prolongement du corps, de façon à constituer un serpent entier.

– Les autres objets

Les autres cartes de la couche sont placées dans les cases restantes, au choix du joueur.

Le joueur qui a placé la dernière couche portant des points, pose également la couche supérieure qui ne contient aucun trésor. À tour de rôle, les joueurs font tourner le plateau des fouilles plusieurs fois sans que les autres joueurs ne regardent. Enfin, le plan du site est disposé de façon à entourer le plateau des fouilles.

Seconde phase: La fouille

L'emploi de la pelle-ventouse

Maintenir la paume de la main vers le haut. Glisser le manche de la pelle entre l'index et le majeur. Poser le pouce sur le petit trou de la pelle et garder le trou bouché. La pelle est prête pour l'emploi... Placer la ventouse sur une carte et soulever la carte. Pour faire tomber la carte, ôter le pouce, libérant ainsi le trou. Le joueur assis à gauche de celui qui a placé la couche supérieure, peut commencer le jeu; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur a le droit de "fouiller" là où il veut, c'est à dire, dans n'importe quelle case du plateau et quelle que soit la couche visible (sauf cas particuliers expliqués dans la suite du texte). Fouiller, veut dire: soulever, à l'aide de la pelle, la carte supérieure du paquet présent dans une case, afin de découvrir le contenu de la carte qui se trouve dessous. La carte soulevée est retirée du jeu.

Le joueur peut, au cours de son tour de jeu, soulever autant de cartes qu'il le souhaite, dans la même case ou dans des cases différentes. Son tour de jeu se termine au moment où il décide, avec prudence, de s'arrêter, ou s'il découvre une carte représentant des points négatifs; dans ce cas, il est obligé de s'arrêter. Un joueur n'est jamais obligé de fouiller; il peut laisser passer son tour mais il doit payer 3 pièces d'argent.

Les points

Le but du joueur est de rassembler le plus de trésors. La valeur de chacun d'eux est indiquée sur la carte par un chiffre. Mais attention! Des dangers guettent. Ceux-ci sont représentés par des valeurs négatives.

Tous les points positifs rassemblés au cours d'un tour de jeu sont échangés contre des pièces de monnaie: 1 point = 1 pièce d'argent. Ces pièces sont mises de côté pendant le tour du joueur. Elles ne deviendront sa propriété qu'au moment où il arrête la fouille.

Si le joueur découvre une carte indiquant une valeur négative, il doit s'arrêter; toutes les pièces rassemblées pendant ce tour sont annulées, et le joueur doit même payer une somme d'argent égale à la valeur portée sur la carte. S'il ne peut pas payer, il doit quitter la partie.

Attention: on ne doit tenir compte que du contenu des cartes que l'on découvre en soulevant les cartes de la couche visible.

LES CARTES "COUCHE GÉOLOGIQUE"

Vase en albâtre



Pour la vaisselle et les petites sculptures, les Égyptiens employaient volontiers l'albâtre, relativement facile à travailler. Celui-ci a été trouvé dans la tombe de Toutankhamon. Le Caire, Musée égyptien.

Parure de poitrine



Cet ornement compliqué, constitué d'or, de lapis-lazuli et d'autres pierres semi-précieuses est garni de cinq scarabées qui représentent le dieu soleil Rê. Les vautours forment les derniers chaînons et le cobra, le fermoir. Trouvé dans la tombe de Toutankhamon.

Le Caire, Musée égyptien.

Bracelet



Bracelet de la reine Ahotep, mère de Kamosis et de Ahmosis, 17^{ème} dynastie.

Le Caire, Musée égyptien.

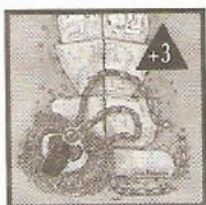
Vase en faïence



La faïence égyptienne se compose d'un noyau de quartz très fin, recouvert de verre. En forme de fleur de lotus ouverte.

Detroit, Musée Clark.

Chaîne



Le pendentif est un scarabée, trouvé dans la tombe de Toutankhamon.
Le Caire, Musée égyptien.

Faucon Horus



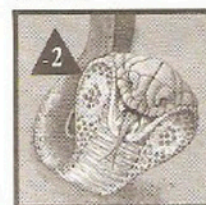
Cette statuette de culte en argent représente un faucon Horus, fin 6ème siècle avant J.C.
Münich, Staatliche Sammlung Ägyptischer Kunst.

Toutankhamon



Environ 11 kg d'or pur, de pierres semi-précieuses et d'émaux entrent dans la composition du masque mortuaire de Toutankhamon. Les archéologues qui ont participé à l'ouverture de la tombe, sont morts d'une façon mystérieuse.
Le Caire, Musée égyptien.

Cobra



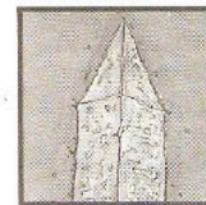
Cobra égyptien ou serpent (aspic) naja. D'après la mythologie, Cléopâtre se serait donnée la mort en se faisant mordre par un aspic.

Moustique



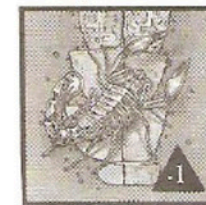
Moustique ou mouche qui pique. Porteurs de nombreuses maladies, telle que la malaria. Un des membres de l'expédition qui avait ouvert la tombe de Toutankhamon, succomba à cette maladie.

Obélisque



Obélisque, (du grec obelos = broche), colonne en forme d'aiguille quadrangulaire, recouverte d'hiéroglyphes et qui se rapportait au culte du soleil.

Scorpion



Les scorpions sont des animaux de nuit, dans la journée ils se cachent sous les pierres. La morsure de certaines sortes de scorpions est redoutée, telle l'espèce présente dans le Sahara, androctonus australis, dont le poison peut provoquer la mort chez l'homme en moins de sept heures.

Cartes spéciales

Tous les joueurs reçoivent deux cartes "scarabée" et une carte "barricade".

Le rôle de ces cartes est le suivant:

Carte "scarabée": Les égyptiens considéraient le scarabée comme un insecte porte-bonheur. Un joueur peut placer cette carte devant lui au début de son tour, et il joue alors pour le double des points. Ce doublement de points compte pour la totalité du tour, donc aussi pour les points négatifs! À la fin du tour, la carte est retirée du jeu.

Carte "barricade": Cette carte peut être jouée à la fin du tour. Le joueur la place alors à sa guise dans une case du plateau des fouilles. Elle interdit de fouiller dans cette case jusqu'au tour suivant du joueur en question. La carte est alors retirée du jeu, et la barricade est enlevée.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé quand toutes les cartes ont été découvertes, ou quand les joueurs refusent unanimement de continuer la partie. Celui qui a rassemblé le plus d'argent est le gagnant.

Conseils

Il est commode de consulter chaque fois l'illustration à la page 6, pour connaître le nombre de points présents dans une couche. Il est, naturellement, important de se rappeler les cartes qui ont été "détérées".

LA VENDETTA DEL FARAONE

In breve:

A turno, i giocatori mettono uno strato di carte nel contenitore apposito. Quando sono stati messi tutti gli strati di carte, questi vengono ricoperti da uno strato superiore. In seguito, i giocatori, con l'aiuto di una paletta, provano a portare alla luce il maggior numero possibile di carte con punti positivi. Questi punti fan guadagnare soldi. Vince chi ha più soldi alla fine del gioco.

Contenuto della scatola:

cartellone
contenitore delle carte
6 x 16 carte da gioco
12 carte con uno scarabeo
6 carte-barricata
1 paletta
50 monete d'argento
20 monete d'oro (1 moneta d'oro = 5 monete d'argento)

Preparazione

Quando si gioca per la prima volta, si tolgono con prudenza le carte dal telaio che, poi, si raggruppano per colore. Ci sono 16 carte per colore. Ogni giocatore riceve 2 carte con uno scarabeo, 1 carta con un coperchio, 1 moneta d'oro e 5 monete d'argento. Si mette sul tavolo il cartellone ed, accanto, il contenitore di carte.

INIZIO DEL GIOCO...

Prima fase: sistemare gli strati

I giocatori decidono chi metterà il primo strato. Il secondo strato viene sistemato dal giocatore a sinistra, ecc. Lo strato inferiore viene fatto con le 16 carte più scure. (vedi pagina 6).

Il giocatore mette, a scelta, sul fondo del contenitore, una carta per casella e con l'immagine verso l'alto. Il secondo giocatore, mette il suo strato, usando le carte di un colore più chiaro. (Gli strati superiori sono più chiari). Questo strato dev'essere sistemato in un modo particolare, si consiglia perciò di guardare l'immagine di pag. 6: Come si vede, questo strato ha due obelischi ed un serpente. Il serpente dev'essere messo per intero e gli obelischi devono avere ogni pezzo di seguito, una base ed una parte superiore. Ci possono essere due obelischi di tre carte, oppure un obelisco di due carte ed uno di quattro carte. Sia i serpenti che gli obelischi possono esser messi sottosopra oppure orizzontali.

Le altre carte di questo strato possono essere messe a piacere. Per ogni strato valgono le stesse regole: le immagini verso l'alto e gli obelischi ed i serpenti devono essere interi.

Il giocatore che ha messo l'ultimo strato con punti, deve mettere anche lo strato superiore, che non ha tesori.

In seguito, tutti i giocatori girano per alcune volte il contenitore, senza che gli altri guardino. Infine, si mette il cartellone sopra il contenitore.

Seconda fase: iniziano gli scavi...

Uso della paletta

Con il palmo della mano verso l'alto, impugna la paletta fra indice e medio, metti il pollice sul buchino che sta sopra la paletta e tienilo chiuso. Pronti per cominciare... Metti la ventosa su una carta e sollevala. Se vuoi far cadere la carta, togliti il pollice dal buchino. Comincia il gioco, colui che sta seduto a sinistra di quello che ha messo l'ultimo strato. Si gioca seguendo l'ordine delle lancette dell'orologio.

Un giocatore può "scavare" dove vuole, cioè nello strato superiore, ma se è possibile, anche in profondità. Usando la paletta

alza le cartine; una carta che è stata sollevata viene tolta dal gioco. Un giocatore, durante il suo turno, può alzare quante carte vuole. Finisce quando gli sembra opportuno, o quando ha scoperto una carta con punti negativi. Allora deve fermarsi. Un giocatore non è costretto a scavare, può saltare un turno. Per far questo deve pagare 3 monete d'argento. Se tutti i giocatori, uno dietro l'altro, saltano un turno, il gioco è finito.

Il punteggio

Naturalmente, lo scopo del gioco è di raccogliere tutti i tesori possibili. Il valore di ogni tesoro viene dato sulle carte per mezzo di un numero. Ma, attenzione! Ci sono anche pericoli. Ci sono carte con valori negativi. Tutti i punti positivi che raccogli durante un turno vengono pagati con monete. Un punto equivale ad una moneta. Le monete vengono messe da parte. Sono tue se hai finito di scavare. Se scopri una carta con valori negativi, devi fermarti; in questo caso hai perso tutti i punti raccolti durante questo turno e inoltre devi pagare anche i punti di valore negativo. Se non ce la fai, sei fuori gioco.

Attenzione! Si ricevono punti (e dunque soldi) per le carte che voi stessi scoprite e **non** per quelle che alzate e che erano già scoperte.

LE CARTE

Vaso di alabastro



Gli egiziani facevano le stoviglie ed il vasellame di alabastro, materiale facile da lavorare. Questo proviene dalla tombe di Tutankamon. Cairo, Museo Egiziano.

Collana ornamentale



Questa elaborata decorazione per il petto, d'oro, lapislazzuli ed altre pietre semipreziose, è ornata con 5 scarabei che rappresentano il Dio del sole Chepre. Avvoltoi formano gli ultimi anelli e cobra formano il fermaglio. Tomba di Tutankamon. Cairo. Museo Egiziano.

Braccialetto



Braccialetto della regina Ahhotep, madre di Kamose e Ahmose della 17^a dinastia. Cairo, Museo Egiziano.

Vaso di smalto



Lo smalto egiziano è fatto di un nucleo di finissima sabbia di quarzo ricoperto di vetro. Questo ha la forma di un fior di loto sbocciato. Detroit. Museo Clark.

Collana



Scarabeo, pendente. Viene dalla tomba di Tutankamon. Cairo, Museo Egiziano.

Falco di Horus



Questa statuetta religiosa d'argento, che rappresenta il falco di Horus è datata alla fine del secolo 6^a a.C. Monaco, Staatliche Sammlung Ägyptischer Kunst.