

MAUDITE MOMIE

Un jeu de Christian Lemay
Illustré par NILS (artbynils.com)

Ah ! Les pyramides ! Pleines de trésors que tout aventurier intrépide et un peu fou aime piller...

Tout cela serait si facile s'il n'y avait pas vos adversaires, qui ont la fâcheuse manie d'envoyer les monstres gardiens à votre poursuite.



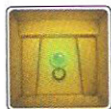
Matériel

- 54 cartes Salle (12 cartes rouges, 18 jaunes et 24 vertes)
- 12 jetons de score
- 1 livret de règles

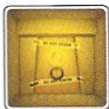


Anatomie d'une carte

Verso



Verte



Jaune



Rouge

Recto



Au centre :
espace vide ou
amulette de
protection ou
gardien (momie,
loup-garou, Frank)

En bas : 1 à 3 trésors
d'un des 6 types

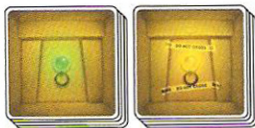
But

Atteindre 35 points de **richesse** en premier (30 points à 6 joueurs).

Mise en place

Chaque joueur prend les 2 jetons de score d'une couleur et en pose 1 sur la case zéro de la piste.

Mélangez toutes les cartes Salle. Faites 2 piles de tailles équivalentes et placez-les côte à côte au centre de la table, face cachée.



La dernière personne à avoir vu un film avec une momie commence la partie. Jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

Le jeu

À votre tour, vous devez réaliser une des 3 actions suivantes :

1. Explorer une salle

Seule action permise si vous n'avez pas de carte face cachée devant vous.

Tirez la carte du dessus de la pile de votre choix. Regardez-la sans la montrer aux autres joueurs. Posez-la face cachée devant vous, sans recouvrir vos autres cartes.

2. Sécuriser ses trésors

Retournez et défaussez toutes les cartes Salle qui sont face cachée devant vous. Avancez votre jeton de score sur la piste d'autant de cases qu'il y a de trésors sur les cartes que vous avez défaussées. Ignorez les gardiens et les amulettes sur ces cartes.

Bonus : Si un type de trésor se trouve sur 2 cartes Salle ou plus, vous doublez les points pour ce type de trésor seulement.

Vous ne pouvez pas tripler ou quadrupler un type de trésor, même s'il se trouve sur 3 ou 4 cartes. Par contre, vous pouvez doubler les points de plus d'un type de trésor (les coffres et les vases, par exemple).



3. Éveiller les gardiens

Nécessite d'avoir au moins une carte face cachée devant vous pour réaliser cette action (sauf à 2 joueurs).

Révélez **toutes** les cartes Salle face cachée devant un explorateur de votre choix.

- S'il y a au moins autant d'amulettes que de gardiens (ou aucun gardien), l'explorateur visé marque immédiatement ses points comme s'il avait réalisé l'action Sécuriser. Il défausse ses cartes.
- S'il y a **plus** de gardiens que d'amulettes de protection, cet explorateur défausse toutes ses cartes sans en marquer les points. De plus, selon les gardiens révélés, vous bénéficiez des bonus suivants :



Momie



Marquez immédiatement les points qu'aurait marqués ce joueur s'il avait sécurisé ses trésors.



Loup-garou

Tirez immédiatement 1 carte de chaque pile et conservez-en 0, 1 ou 2 (défaussez les autres).



Frank



Jouez un tour supplémentaire.



Même si vous trouvez plusieurs fois le même gardien dans une main, vous ne profitez de son pouvoir qu'une seule fois.

Si vous trouvez plusieurs types de gardiens, résolvez d'abord la momie, puis le loup-garou et enfin Frank.

Exemple : Vous avez révélé 1 amulette et 3 gardiens : 1 loup-garou et 2 Frank. Vous bénéficiez de tous les effets des gardiens: tirez 2 cartes, conservez celles qui vous plaisent et rejouez un tour (un seul).



Fin de partie

Dès qu'un explorateur atteint ou dépasse 35 points sur la piste de score (30 avec 6 joueurs), tous les autres joueurs révèlent immédiatement leurs cartes face cachée et marquent leurs points. L'explorateur le plus avancé sur la piste de score l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.

Si une des 2 piles de cartes Salle se vide avant qu'un joueur n'atteigne les 35 points (30 avec 6 joueurs), mélangez toutes les cartes restantes de l'autre pile et celles défaussées. Formez 2 nouvelles piles équivalentes.

Précisions

Le verso des cartes vous indique les chances d'y trouver des gardiens.

On trouve en moyenne 1 gardien pour 4 salles vertes, 1 gardien pour 3 salles jaunes et 1 gardien pour 2 salles rouges. Évidemment, les salles les plus risquées comportent plus de trésors.

Partie à 2 joueurs

À 2 joueurs, vous n'avez pas besoin d'avoir une carte face cachée devant vous pour réaliser l'action Éveiller les gardiens. C'est la seule différence avec le jeu pour 3 joueurs et plus.

Remerciements

Annick Lobet, Philippe Beaudoin, Mélanie Mecteau, Alexandre Major, Kenny Pinto et ses acolytes strasbourgeois, la famille Auzias, Ghislain Lévêque, Greg Bastin, John Berny, Alban et l'association Jeux à Saint-Dié.

Merci aussi aux nombreux relecteurs de cette règle.

Si vous avez aimé ce jeu, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur :

www.scorpionmasque.com

[facebook.com/scorpionmasque](https://www.facebook.com/scorpionmasque)

twitter : @scorpionmasque

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre *Maudite Momie*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

© 2016 Le Scorpion masqué inc.

Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.

