



**spelregels · règles du jeu
regole del gioco**



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



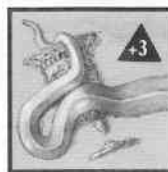
Cet ornement compliqué, constitué d'or, de lapis-lazuli et d'autres pierres semi-précieuses est garni de cinq scarabées qui représentent le dieu soleil Rê. Les vautours forment les derniers chaînons et le cobra, le fermoir. Trouvé dans la tombe de Toutankhamon. Le Caire, Musée égyptien.

Bracelet



Bracelet de la reine Ahotep, mère de Kamosis et de Ahmosis, 17ème 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



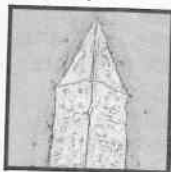
Cobra égyptien ou serpent (aspic) naja. D'après la mythologie, Cléopâtre se serait donnée la mort en se faisant mordre par un aspic.

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'héroglyphes 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.