

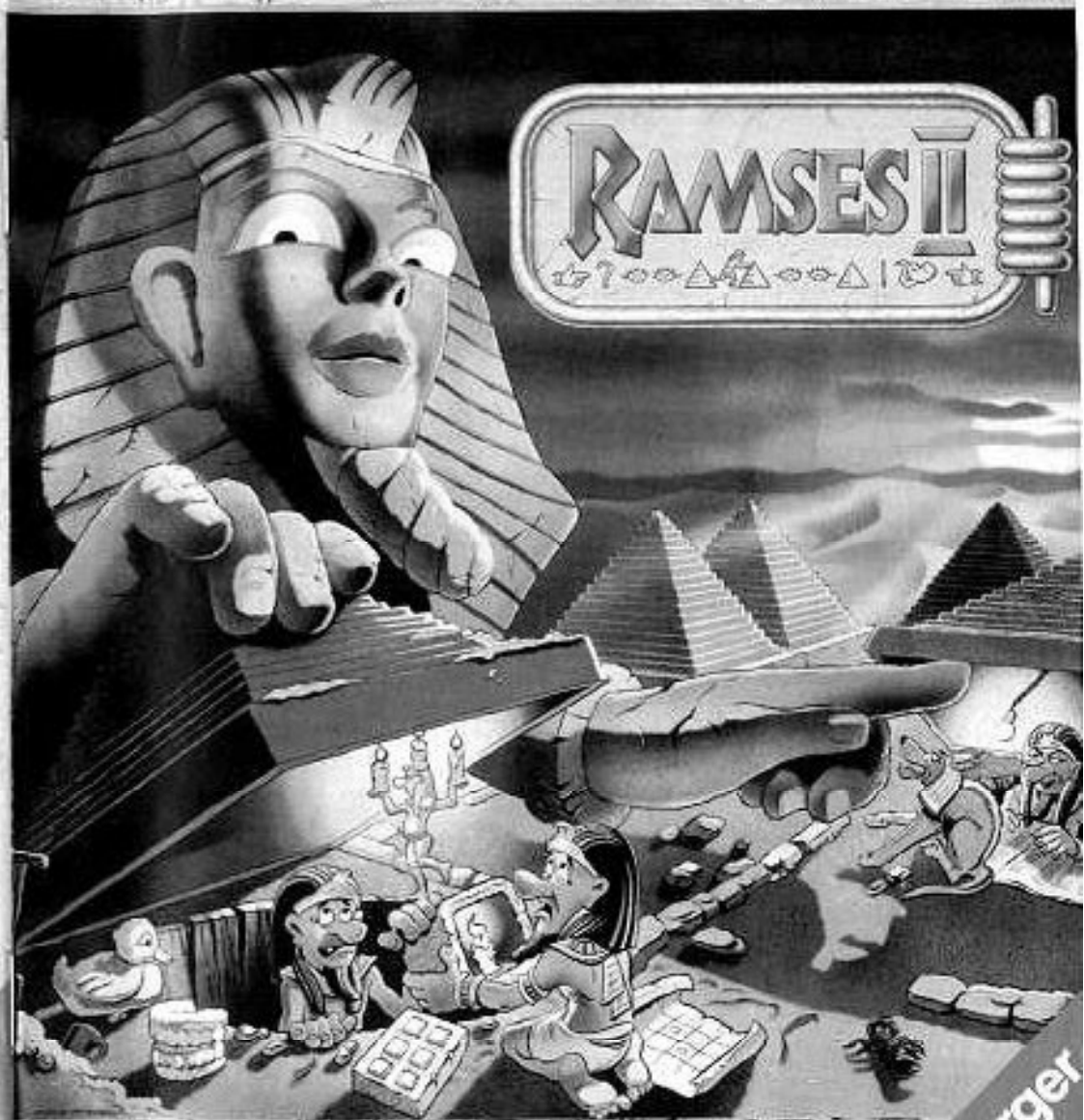


© 1997 Ravensburger Spieleverlag



222214

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg



**RAMSES II**  
7700 4400 100

Ravensburger

Ravensburger



# RAMSES II

Auteur : G. Baars • Illustration : IDL • Design : IDL/Ravensburger  
Jeu Ravensburger® n° 26 126 0 • Pour 2 à 5 joueurs de 8 à 99 ans.

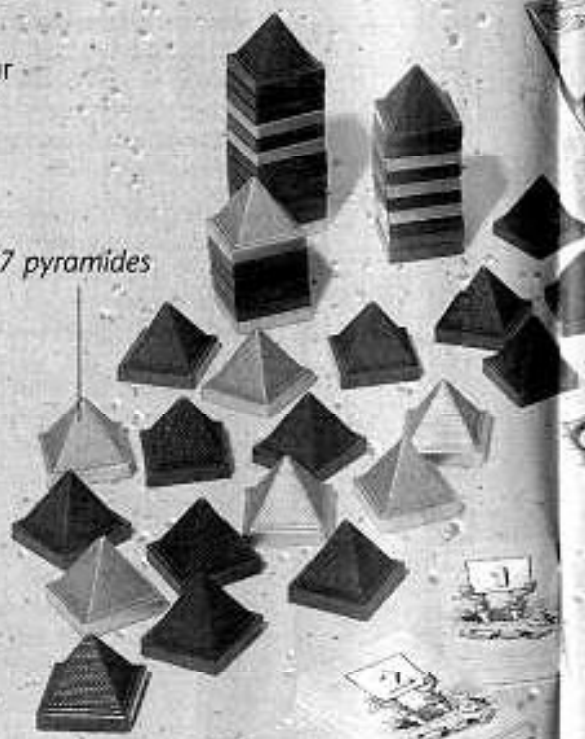
Le richissime, mais hélas fort distrait pharaon Ramsès II, a accumulé durant sa vie une immense fortune qu'il a cachée sous différentes pyramides. Il en a perdu les plans d'accès et ne sait plus où elle se trouve.

Il compte sur nous tous pour l'aider à la retrouver.

### BUT DU JEU :

Celui qui retrouve les trésors les plus précieux remporte la partie.

47 pyramides



### CONTENU :

un plateau de jeu pour dissimuler les trésors

et 48 jetons  
(12 jetons-trésors et 36 jetons neutres)



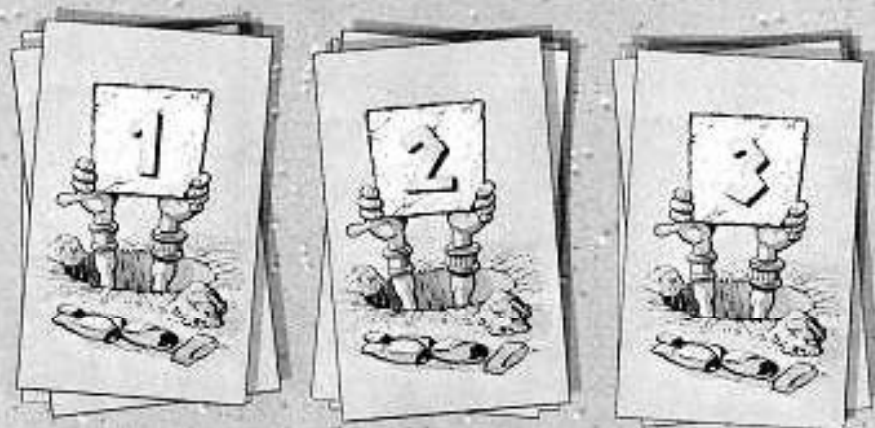
48 cartes-trésors

un plan de jeu



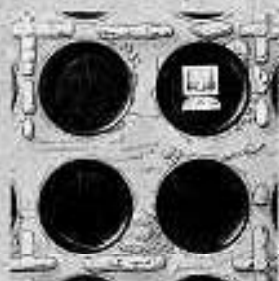
### PRÉPARATION :

Les cartes ont trois dos différents : les dos «1», «2» et «3» et seront triées selon cet ordre. Chaque paquet sera mélangé et posé sur la table, côté dos visible.



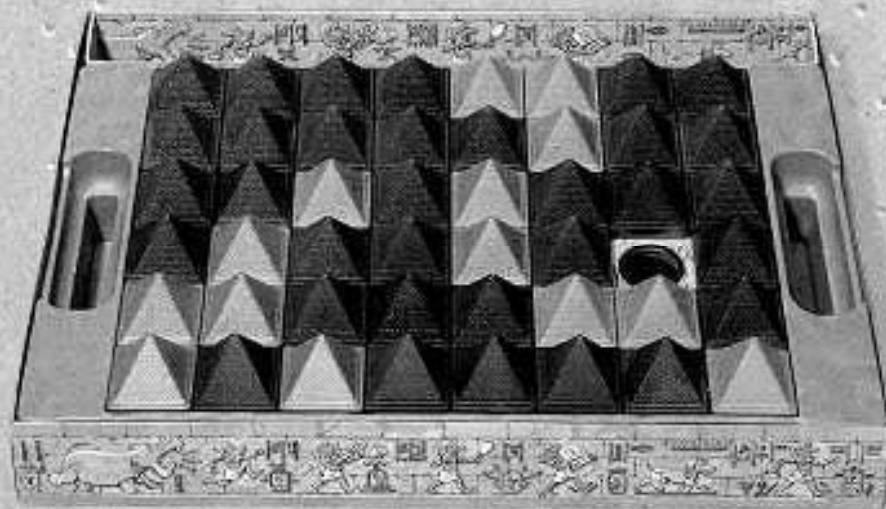
Pour chaque nouvelle partie, les jetons doivent être replacés différemment dans le plateau de jeu.

Le plan de jeu est divisé en 12 carrés composés chacun de 4 cases-pyramides. Lors de la mise en place des jetons, veillez à ne mettre qu'un seul trésor par carré (face visible).



14

Chaque joueur essaie de poser un nombre équitable de jetons dans le plateau. Puis, on les recouvre des pyramides, à l'exception d'une seule case (jeton neutre).



Tourner quelques fois le plateau de jeu afin que plus personne ne puisse mémoriser l'emplacement des trésors. Le jeu peut maintenant commencer.

15

## LE JEU COMMENCE

### A LA DÉCOUVERTE DES TRÉSORS :



On commence par la pile de cartes «1». Le plus jeune joueur commence et on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il retourne la première carte. On connaît maintenant le premier trésor à trouver, ainsi que sa valeur.

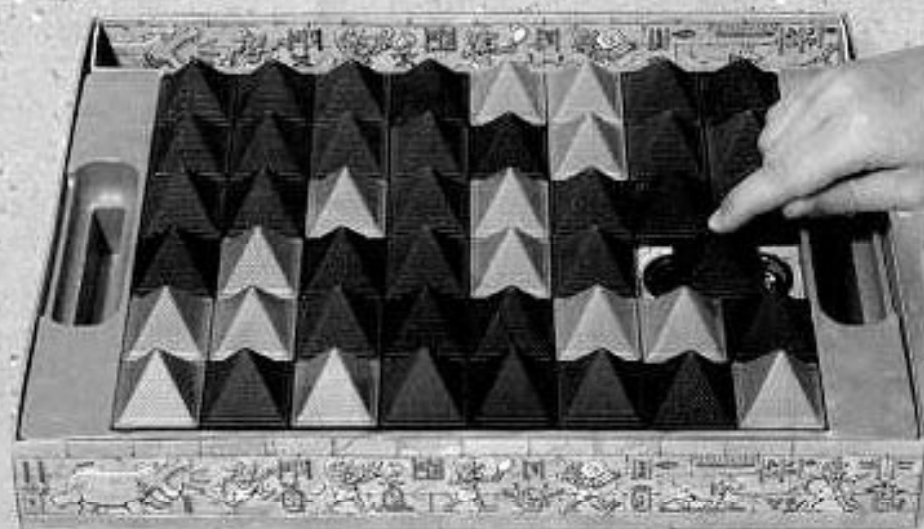
Le joueur fait glisser une pyramide sur la case vide.

3 possibilités :

1. Il n'y a pas de trésor. Le joueur peut continuer et déplace à nouveau une autre pyramide.
2. Le trésor trouvé n'est pas celui que l'on recherche. Pas de chance, c'est au joueur suivant de poursuivre la partie. Il procédera de la même manière pour essayer de trouver le trésor recherché.

16

3. C'est le bon trésor. Le joueur obtient la carte-trésor correspondante et la place devant lui (en cachant l'illustration). Le jeton-trésor reste en place. Le prochain joueur retourne la carte suivante et doit essayer de retrouver le trésor désigné.



Les joueurs peuvent se déplacer dans toutes les directions et ce, jusqu'à ce qu'ils atteignent soit le trésor recherché, soit un autre trésor.

17



**MAINTENANT LES CHOSES SÉRIEUSES COMMENCENT !**

Lorsque la première pile est épuisée, on passe à la suivante (dos «2»).

Une série de cartes-missions est mélangée aux cartes-trésors. Pour connaître la signification de chaque mission, se reporter à la dernière page de la règle du jeu.

Lorsqu'un joueur tombe sur une carte-mission, il est tenu de l'exécuter immédiatement. Dès qu'un trésor a été trouvé, on tourne le plateau de jeu d'un quart de tour avant de continuer la partie.

**ETAPE FINALE**

La troisième pile vous réserve à présent une finale passionnante. Durant cette dernière étape, chaque trésor vaut 4 points.



Celui qui jusqu'à présent aura manqué de chance aura la possibilité de rattraper ou de dépasser les autres joueurs. De plus, dès qu'un joueur découvre un trésor non recherché, il est éliminé. Les autres joueurs continuent. Le jeu se termine lorsque la carte «fin» est retournée.



**FIN DU JEU**

Le jeu est terminé lorsque la carte «fin», cachée dans la pile, est découverte ou si le dernier joueur retourne un trésor non recherché.

Chacun comptabilise la valeur de ses cartes trésors. Celui qui a le plus de points a gagné.



## LES CARTES-MISSIONS

### QUELQUES REMARQUES

- Celui qui n'a pas de carte-trésor ne peut en donner, même si une carte-mission l'exige.
- Celui qui retourne une carte-trésor correspondant à un trésor venant d'être pioché, est très chanceux ! Il peut garder la carte sans devoir déplacer de pyramide. C'est le joueur assis à sa gauche qui retourne la carte suivante.
- Lorsque de jeunes enfants participent à la partie, on ne joue qu'avec la première pile (dos «1»). On peut également, si on le désire, supprimer la «carte-fin» de la troisième pile. Le jeu se termine lorsque le dernier joueur retourne un trésor non recherché ou lorsque tous les trésors ont été retrouvés.
- Afin de rendre la partie un peu plus difficile, on peut extraire l'étui carton de la boîte (là où sont rangées les pyramides). De cette manière, le plateau de jeu est placé au milieu et il n'y a plus de point de repère.



**Tempête de sable** : Une effroyable tempête de sable renverse tout. Tournez le plan de jeu d'un demi-tour (180° C), retourne la carte suivante et joue !



**Cadeau** : Tu as le droit d'atteindre un des 12 trésors. Chaque joueur en possession d'une ou plusieurs cartes de ce trésor doit t'en remettre une.



**Risque** : Désigne 2 trésors (tu ne peux pas citer un trésor déjà découvert). Rejoins d'une traite le premier puis le deuxième trésor, Mission accomplie ? Parfait ! Tu as le droit de prendre une carte à ton voisin de gauche. Si tu n'y es pas parvenu, tu dois donner une de tes cartes-trésors à un joueur de ton choix.



**Fata morgana** : Prends une carte-trésor à ton joueur de droite. Si tu réussis du premier coup à retrouver ce trésor, tu peux garder la carte. Sinon, tu dois la lui remettre et lui rendre également une de tes cartes-trésors.



**Poker du désert** : Nomme un trésor et désigne un joueur qui doit le retrouver d'un coup. S'il y parvient, il peut prendre une de tes cartes-trésors.



**Carte-fin** : Ramsès est ravi. Dès que cette carte est retournée, la partie est terminée. Tous les joueurs comptabilisent la valeur de leurs cartes-trésors.