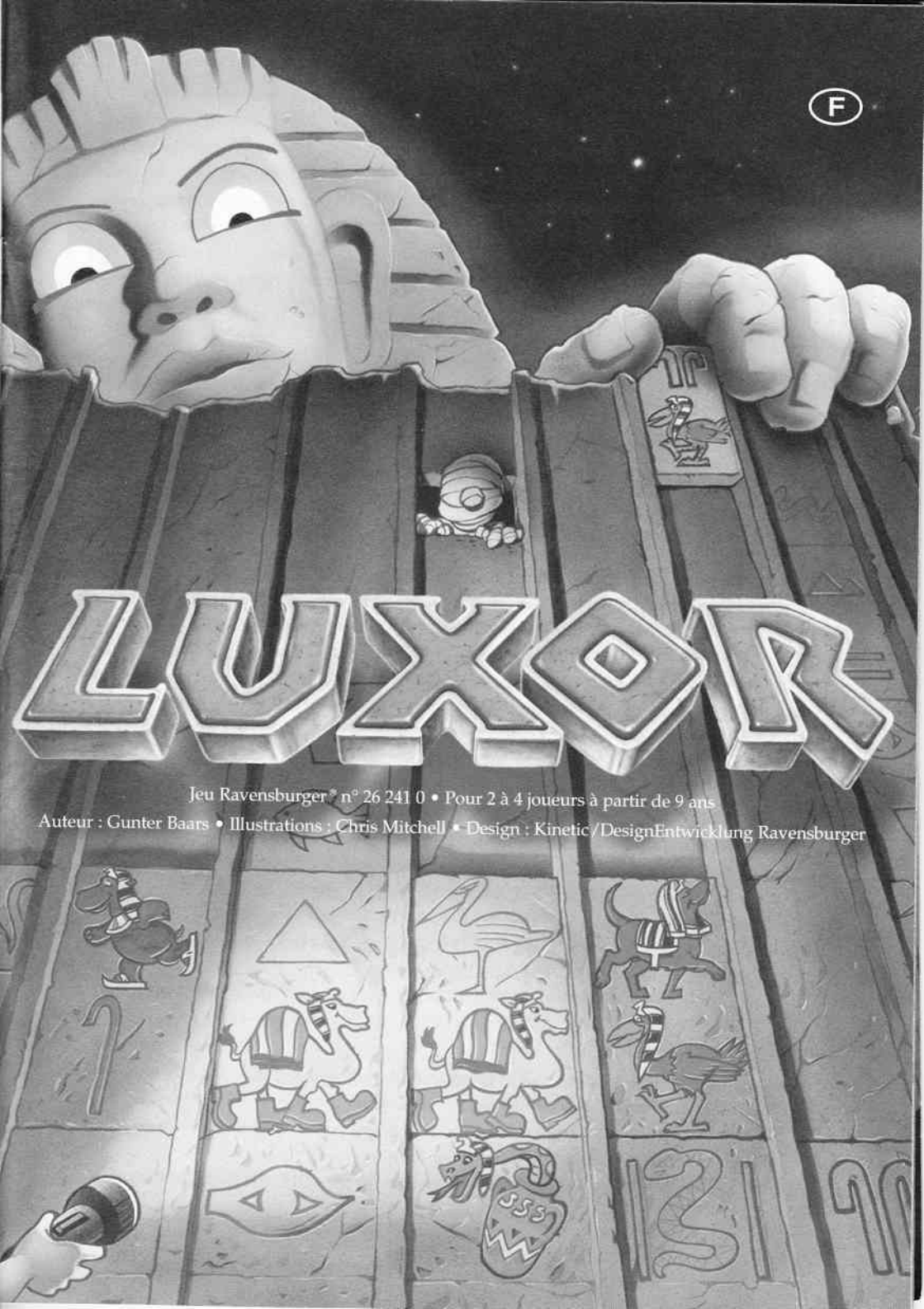
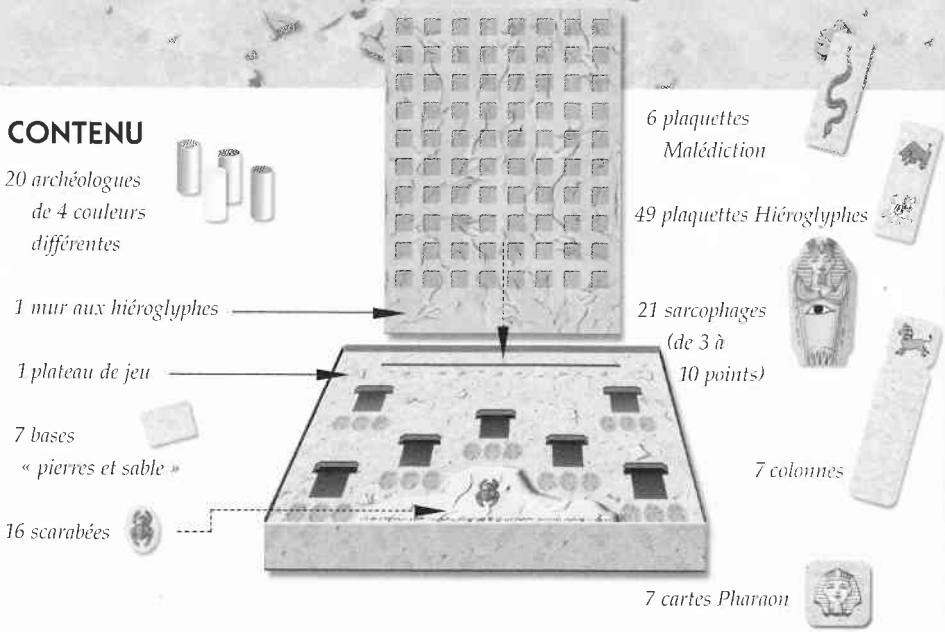

F
LUXOR
Jeu Ravensburger® n° 26 241 0 • Pour 2 à 4 joueurs à partir de 9 ans
Auteur : Gunter Baars • Illustrations : Chris Mitchell • Design : Kinetic/DesignEntwicklung Ravensburger

CONTENU



4 équipes d'archéologues se sont affrontées dans les dédales du temple et ont enfin atteint la chambre funéraire. Au pied d'un mur en ruine, ils découvrent 21 sarcophages placés devant 7 colonnes, sur lesquelles sont représentés de mystérieux dessins d'animaux. Très vite, les archéologues sont convaincus qu'il existe un rapport entre ces animaux et le mur détruit. Pourrez-vous les aider à reconstituer le mur et découvrir ainsi les momies qui reposent dans les sarcophages ?

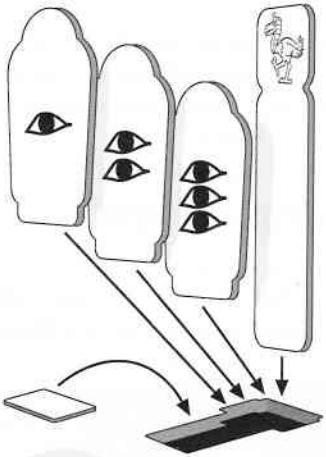
BUT DU JEU

Pour reconstituer le mur aux hiéroglyphes, il faut former des paires d'animaux identiques. Chaque paire ainsi formée permet de poser un scarabée devant la colonne correspondante. Dès qu'un troisième scarabée est posé devant une colonne, le joueur qui possède un archéologue devant celle-ci a le droit de prendre le premier sarcophage.
Le vainqueur est le joueur qui possède les sarcophages les plus précieux, et ainsi le plus de points, à la fin de la partie.

PRÉPARATION

Avant la première partie, étaler l'ensemble du contenu sur la table. Éliminer les parties prédécoupées du plateau de jeu.
Enlever également les bandes de carton grises qui bouchent les fentes du mur aux hiéroglyphes en les faisant glisser par en haut.
Détacher ensuite soigneusement les éléments des planches prédécoupées.

Enfoncer enfin les **7 bases « pierres et sable »** dans les creux correspondants du calage.



Ensuite et **avant chaque partie**, replacer le **plateau** dans la boîte en superposant la fente du plateau et celle du calage. Insérer **le mur aux hiéroglyphes** verticalement dans cette fente, les ouvertures vers le haut et les fenêtres vers l'avant. Les joueurs s'installent ensuite de manière à être tous face au mur.

Placer les **7 colonnes** au hasard dans les 7 fentes prévues dans le plateau, face illustrée visible.

Retourner les **21 sarcophages** sur la table, le recto sur le dessus, et former trois piles selon le nombre d'yeux (1, 2 et 3).
Bien mélanger chacune de ces trois piles et grouper les sarcophages ainsi :
Étaler d'abord tous les sarcophages avec 3 yeux sur la table, *empiler* un sarcophage avec 2 yeux *sur* chacun d'eux, puis un sarcophage avec 1 œil ; il doit maintenant y avoir 7 piles de 3 sarcophages sur la table.
Les insérer *devant* les 7 colonnes, le recto vers les joueurs. Personne ne doit voir le verso (les momies).

Sur les **49 plaquettes Hiéroglyphes** sont représentés pêle-mêle les 7 animaux dessinés sur les colonnes. Mélanger les plaquettes Hiéroglyphes face cachée. Chaque joueur en reçoit 3 et ne les montre pas aux autres. Les plaquettes restantes sont empilées, face cachée, à côté de la boîte et forment la pioche.

Les **6 plaquettes Malédiction** (avec le serpent au verso) sont mises de côté. Elles ne servent que pour la variante « La malédiction du pharaon ».

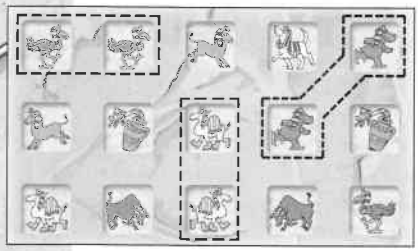
Placer les **16 scarabées** sur la dalle de pierre dessinée sur le plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit **5 archéologues d'une couleur** qu'il pose devant lui.

Mélanger les **7 cartes Pharaon**. Sans regarder, chaque joueur en pioche *une*, la regarde discrètement et la pose devant lui, *face cachée*.
Au recto des cartes figure un des animaux préférés du pharaon. Si un joueur possède un archéologue devant la colonne de cet animal à la fin de la partie, il reçoit un bonus.

LA PARTIE COMMENCE

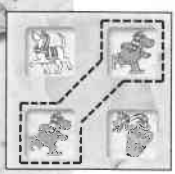
Le plus jeune joueur commence. Il laisse tomber une de ses 3 plaquettes Hiéroglyphes dans une fente du mur, puis pioche une nouvelle plaquette.
Il est interdit de retourner une plaquette, c'est-à-dire de la glisser la tête en bas !



Puis c'est au tour des autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, de glisser une plaquette dans une des fentes, puis de piocher pour en avoir de nouveau 3 en main.
Si en glissant une plaquette, un joueur réussit à aligner *deux animaux identiques l'un à côté de l'autre*, horizontalement, verticalement ou en diagonale, il forme une combinaison.

Il existe deux types de combinaisons :

1. Les deux animaux ne regardent pas dans la même direction
Si aucun archéologue ne se trouve encore devant la colonne correspondant à cet animal, le joueur peut y placer un de ses archéologues.
S'il y a déjà un archéologue, celui-ci reste en place.
Dans les deux cas, le joueur prend un scarabée de la dalle et le place devant la colonne correspondant à cet animal.



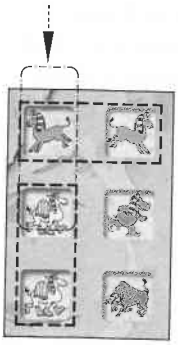
2. Les deux animaux regardent dans la même direction
Si aucun archéologue ne se trouve encore devant la colonne correspondant à cet animal, le joueur peut y placer un de ses archéologues.
S'il y a déjà un archéologue adverse, celui-ci est alors remplacé : Le premier archéologue est rendu à son propriétaire, puis le joueur place l'un de ses archéologues devant cette colonne.
Dans les deux cas, le joueur prend un scarabée de la dalle et le place devant la colonne correspondant à cet animal.

Attention : Il ne peut jamais y avoir plus de 1 archéologue devant une colonne.

Plusieurs combinaisons à la fois

En glissant une plaquette dans une fente, il est également possible de réussir à former plusieurs combinaisons. S'il s'agit d'animaux *différents*, le joueur peut placer un scarabée devant *chaque* colonne correspondante (Exemple A).

Si un joueur forme plusieurs combinaisons avec le *même* animal, il pose un scarabée par combinaison devant la colonne correspondante. Mais un joueur ne peut pas poser plus de deux scarabées par tour devant la *même* colonne (Exemple B).

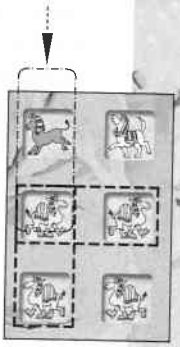


Exemple A

Le joueur a formé une combinaison de dromadaires et de mulets. Il place un de ses archéologues devant la colonne du dromadaire (ils regardent dans la même direction). Si un archéologue adverse s'y trouve déjà, il prend sa place. Le joueur place ensuite un scarabée devant la colonne de chacun de ces ***deux*** *animaux.*

Exemple B

Le joueur a formé deux combinaisons de dromadaires. Il place un de ses archéologues devant la colonne du dromadaire (même direction). Si un archéologue adverse s'y trouve déjà, il prend sa place. Le joueur place ensuite 2 scarabée devant cette colonne.



Les combinaisons déjà formées ne comptent plus.

Le sarcophage s'ouvre !

Dès qu'un *troisième scarabée* est posé devant une colonne (peu importe par qui), le joueur qui possède un *archéologue* devant celle-ci prend le premier sarcophage, le regarde et le pose devant lui, face cachée. Le joueur qui gagne le sarcophage n'est pas forcément celui qui a posé le scarabée. Le verso montre la momie qu'il renferme et sa valeur (1 œil : 3 ou 4 points, 2 yeux : 5 ou 6 points, 3 yeux : 7, 8 ou 10 points).

Important : Une fois un sarcophage ouvert, les 3 scarabées sont remis sur la dalle.

FIN DE LA PARTIE

Quand le mur est entièrement rempli de hiéroglyphes, la partie touche à sa fin.

Déplacement des scarabées

Chaque joueur peut encore déplacer des scarabées pour tenter d'en regrouper 3 devant une colonne et ainsi ouvrir un nouveau sarcophage. Mais il ne peut déplacer des scarabées qu'entre des colonnes devant lesquelles il possède un de ses *propres* archéologues.

Exemple : À la fin de la partie, un des archéologues du joueur A se trouve devant la colonne du dromadaires. Devant celle-ci se trouvent un sarcophage avec 2 yeux et 1 scarabée. Le joueur A possède un autre archéologue devant la colonne du serpent. Devant celle-ci se trouvent un sarcophage avec 3 yeux et 2 scarabées. Le joueur A prend le scarabée devant la colonne du dromadaires et le place devant la colonne du serpent. Comme il y a maintenant 3 scarabées, le joueur A peut ouvrir le sarcophage avec 3 yeux. Les scarabées sont ensuite remis sur la dalle. Bien sûr, il aurait également pu prendre les deux scarabées devant la colonne du serpent et les placer devant celle du dromadaires et ouvrir le sarcophage avec 2 yeux. Mais cela lui aurait rapporté moins de points.

Décompte final

Chaque joueur additionne les points sur ses sarcophages.

Chacun retourne ensuite sa carte Pharaon.
S'il possède un archéologue devant la colonne correspondante, il marque **7 points** supplémentaires.

Le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de sarcophages.

DES QUESTIONS ?

- Un joueur est obligé de jouer. Même s'il ne peut ou ne veut former aucune combinaison, il est obligé de glisser une plaquette dans le mur.
- Il est permis d'essayer les combinaisons devant le mur avant d'y glisser une plaquette. Mais une fois dans le mur, une plaquette ne peut plus être ressortie.
- Toutes les combinaisons formées par un joueur sont prises en compte, même s'il doit ajouter un scarabée devant une colonne adverse.
- Le joueur qui forme plusieurs combinaisons peut suivre l'ordre qu'il veut.

• Il ne peut jamais y avoir plus de 3 scarabées devant une même colonne.

• Si 2 scarabées se trouvent déjà devant une colonne et qu'un joueur peut y poser 2 scarabées (parce qu'il a formé plusieurs combinaisons avec cet animal), il pose d'abord un scarabée, ouvre le sarcophage (3 scarabées), puis pose ensuite son second scarabée devant cette colonne.

• Même s'il n'y a *plus* de sarcophage devant une colonne, les joueurs continuent de placer des scarabées devant, à chaque combinaison formée ; cela peut avoir de l'importance lors du décompte final (voir « Déplacement des scarabées »).

• Si 3 scarabées se trouvent devant une colonne sans sarcophage, ils y restent jusqu'à la fin de la partie.

• Il est également permis de prendre la place d'un archéologue devant une colonne *sans* sarcophage. Il peut être intéressant de prendre la place d'un archéologue devant une colonne vide, car les scarabées qui s'y trouvent aideront éventuellement à ouvrir les sarcophages devant d'autres colonnes.

• Si un joueur peut poser un archéologue devant une colonne, mais n'en a plus devant lui, il peut déplacer au choix un de ses archéologues sur le plateau.

• Il arrive souvent qu'à la fin de la partie certains sarcophages de la chambre funéraire n'aient pas été ouverts.

VARIANTES

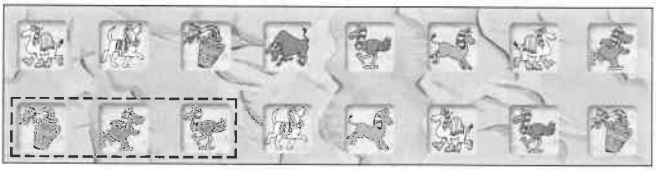
LA MALÉDICTION DU PHARAON

Avant de débuter la partie, mélanger les plaquettes Hiéroglyphes, face cachée, et en prendre 20 pour former une pioche à côté de la boîte : c'est la **réserve de départ**.

Mélanger les 29 plaquettes Hiéroglyphes restantes avec les 6 plaquettes Malédiction (avec le serpent au verso). Ces 35 plaquettes sont empilées, également face cachée, et forment une seconde réserve à côté de la boîte. Les joueurs ne les piocheront que lorsque la réserve de départ sera vide.

Les plaquettes Malédiction sont reconnaissables au serpent au verso. Si une telle plaquette se trouve sur le dessus de la pile au moment où un joueur veut piocher une plaquette Hiéroglyphes, un « tour de Malédiction » a lieu immédiatement : la plaquette Malédiction est retournée, bien visible de tous les joueurs. Tous se mettent à chercher en même temps !

Si les 3 animaux représentés sur la carte se trouvent *les uns à côtés des autres*, mais *dans n'importe quel ordre*, quelque part dans le mur, horizontalement, verticalement ou en diagonale, un joueur qui a déjà ouvert un sarcophage est frappé par la malédiction du pharaon ! Le sens dans lequel regardent les animaux n'a pas d'importance !
Le premier joueur qui trouve la combinaison d'animaux correspondante dans le mur décide quel adversaire est frappé par la malédiction.
Celui-ci doit alors lui donner l'un des sarcophages *au choix* qu'il a déjà gagnés.
La plaquette Malédiction est ensuite remise dans la boîte et n'est plus utilisée.



Le joueur pioche ensuite pour avoir de nouveau 3 plaquettes Hiéroglyphes en main… ou bien un nouveau « tour de Malédiction » a lieu si une nouvelle plaquette Malédiction se trouve au-dessus de la pile… C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Si aucun joueur ne trouve de combinaison d'animaux correspondante, la plaquette est simplement remise dans la boîte et la partie continue.

LES YEUX DU SPHINX

Cette variante demande de bons yeux. Les animaux ne doivent pas forcément se trouver *directement* l'un à côté de l'autre pour former une paire, mais simplement n'importe où sur la même ligne horizontale, verticale ou diagonale. Contrairement au jeu de base, on ne prend en compte qu'*une seule paire* par ligne. Si un troisième animal semblable, ou plus, se trouve sur la même ligne, *aucun* scarabée supplémentaire n'est ajouté devant la colonne correspondante.

1er animal

2e animal
Un scarabée est posé devant la colonne.

3e animal…
***Aucun** scarabée supplémentaire n'est posé devant la colonne.*