

TOUR DE LA MOMIE

Tour normal de la momie

(après le coup du dernier aventurier) :

La momie lance le dé Momie et ajoute le résultat obtenu au nombre de momies visibles sur les dés Aventuriers. La somme indique de combien de cases peut se déplacer la momie. Elle ne peut bouger que horizontalement ou verticalement, sans passer à travers les murs, ni par la case Départ ou les oubliettes. Si, au cours de son déplacement, elle rejoint un aventurier, la momie le capture et son tour est immédiatement terminé. Ce pion est jeté aux oubliettes et l'aventurier est obligé de donner un de ses points de vie à la momie. S'il s'agit de son dernier point de vie, le joueur est éliminé. La momie reste sur la case sur laquelle elle a attrapé l'aventurier.

Attention ! Après un tour normal de la momie, les dés Aventuriers indiquant une momie restent tels quels. Ils continuent d'être valables. Ils ne peuvent être enlevés que si un aventurier choisit l'action « récupérer des dés ».

Tour spécial de la momie (après qu'un aventurier a choisi l'action « Récupérer des dés ») :

La momie se déplace d'un nombre de cases égal au nombre de symboles Momie visibles sur les dés Aventuriers. Elle ne lance pas le dé Momie en plus. (Dans l'exemple précédent, la momie peut se déplacer de 3 cases avant le tour du joueur orange.) Les autres règles restent les mêmes que pour le tour normal de la momie. Après le coup de la momie, c'est au tour de l'aventurier qui a déclenché le coup intermédiaire de lancer les cinq des Aventuriers.

SITUATIONS PARTICULIÈRES ET CONSEILS

Que se passe-t-il si les cinq dés indiquent une face Momie après le lancer ?

Le joueur saute son tour. Son pion reste en place. Le joueur suivant est obligé de « récupérer » les dés au début de son tour et la momie peut effectuer un coup intermédiaire.

Si cela arrive au dernier aventurier juste avant la momie, celle-ci peut effectuer d'abord son tour normal (5 cases + le résultat du dé Momie), puis un coup spécial (5 cases).

Un aventurier ne peut pas se déplacer (que ce soit avec 1, 2, 3, 4 ou une flèche) s'il est entouré de 3 murs et que la momie bloque le quatrième côté, par exemple.

Le joueur doit l'annoncer. Il ne joue pas et saute son tour (cela signifie qu'il ne peut ni annuler, ni jeter les dés).

Un joueur peut quitter les oubliettes dans deux directions (brèches dans les murs).

Important : Pour que le magnétisme fonctionne bien, les pions doivent toujours être placés bien au centre des cou-

loirs et des cases. Si la momie pénètre sur une case occupée par un aventurier sans « l'attraper », il est quand même considéré comme prisonnier.

Conseil pour la momie : La momie peut regarder à tout moment le verso des cartes Mission restantes, pour voir les couleurs que les aventuriers ont encore en main.

Conseil pour les aventuriers : Les aventuriers ont tout intérêt à penser à leur propre objectif en début de partie, mais à coopérer par la suite lorsque la momie menace de l'emporter.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement ...

- ... soit si l'un des aventuriers pose sa dernière carte. Il remporte la partie.
- soit si la momie a accumulé un certain nombre de points de vie :
 - à 2 aventuriers : 4 points de vie ;
 - à 3 aventuriers : 6 points de vie ;
 - à 4 aventuriers : 7 points de vie .

Dans ce cas, c'est la momie qui remporte la partie..

PARTIE À 2 JOUEURS

Les règles précédentes restent valables aux exceptions suivantes :

L'aventurier joue avec deux pions et les points de vie des deux. Il pioche 10 cartes Mission (2 cartes par couleur). Il effectue un coup normal pour chacun de ses deux pions (toujours dans le même ordre), comme décrit précédemment. Chacun des pions peut accomplir les cartes Mission. C'est ensuite au tour de la momie. L'aventurier gagne s'il remplit ses 10 cartes Mission ; la momie gagne si elle accumule 3 points de vie.

Une des conditions importantes pour le jeu à 2 est que l'aventurier joue honnêtement et ne triche pas. Mais un vrai aventurier en fait une question d'honneur, n'est-ce pas ?



RAMSÈS

MAGNETIC

UNE CHASSE AUX TRÉSORS RICHE EN AVENTURES
pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Marcel-André Casasola Merkle
Illustrations : Michael Menzel, illuVision, Jesse Larsen

CONTENU

1 plateau de jeu magnétique

1 pion Momie magnétique (en deux parties)

4 pions Aventurier magnétiques (violet, gris, orange, turquoise)

12 points de vie portant le symbole d'une ankh
(3 violets, 3 gris, 3 orange, 3 turquoise)

2 planches
(1 pour le côté Momie, 1 pour le côté Aventuriers)

5 dés Aventuriers (blancs)

1 dé Momie (marron)

23 cartes Mission (5 rouges, 5 bleues et 5 blanches, 4 vertes et 4 jaunes)



HISTOIRE

Pendant des siècles, une légendaire pyramide, que l'on croyait perdue à jamais, était enfouie au plus profond du désert. Peu après sa découverte, quatre courageux aventuriers osent y pénétrer, à la recherche des trésors qu'elle renferme.

Mais la momie qui l'occupe ne trouve pas le repos et ère à travers ses dédales. Et elle n'est pas particulièrement contente à l'idée que ces chercheurs de trésors s'emparent de ses biens. Aussi envoie-t-elle aux oubliettes tout ceux qu'elle attrape. Ces derniers peuvent cependant retrouver la liberté à condition de donner à la momie l'une des trois précieuses ankhs qu'il porte pour se protéger.

L'un des aventuriers réussira-t-il à s'emparer des trésors convoités ou la momie parviendra-t-elle à les chasser définitivement ?

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

BUT DU JEU

Un joueur tient le rôle de la momie, les autres celui des aventuriers. Chacun d'eux reçoit pour mission de découvrir cinq objets différents dans la pyramide. La momie, quant à elle, tente d'attraper les aventuriers. À chaque fois qu'elle en attrape un, elle lui vole un point de vie (une ankh). Un aventurier gagne dès qu'il a découvert ses cinq objets. La momie gagne si elle accumule un certain nombre de points de vie (variable selon le nombre de joueurs).

MISE EN PLACE DU JEU

Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes, les points de vie et les planches prédécoupées.

Insérer le plateau de jeu au centre du calage de la boîte. Ses deux faces montrent le même plan de la pyramide. Les joueurs choisissent qui tient le rôle de la momie. La boîte est alors tournée de manière à ce que celui qui joue la momie se trouve d'un côté du plateau (avec le symbole momie blanc au niveau du sarcophage) et tous les aventuriers de l'autre. Durant toute la partie, la momie ne doit jamais regarder l'autre face !

Du côté de la momie, placer la planche sur le calage de la boîte, et du côté des aventuriers, l'autre planche correspondante.

Chaque aventurier choisit une couleur, prend les trois ankhs de la même couleur et place le pion magnétique correspondant sur la case Départ, de son côté du plateau.



Le joueur momie place la partie supérieure du pion Momie sur le sarcophage (= oubliettes) et l'autre partie de l'aimant de l'autre côté du plateau (i.e. côté aventuriers), au même endroit.

À moins de 4 aventuriers, les pions et ankhs non utilisés sont remis dans la boîte.

Trier les cartes Mission selon la couleur de leur verso et mélanger chacun des cinq paquets, face cachée. Chaque aventurier pioche alors 1 carte de chaque paquet, sans les montrer aux autres. Les cartes restantes sont mises de côté, face cachée.

La momie reçoit le dé Momie ; les dés Aventuriers sont placés à portée de main. L'exploration peut commencer !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

(pour 3 à 5 joueurs ; les règles pour 2 joueurs se trouvent en page 4).

Le voisin de gauche de la momie commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les aventuriers jouent donc avant la momie, puis c'est de nouveau au tour de tous les aventuriers...

TOUR D'UN AVENTURIER :

1. (éventuellement) **Récupérer des dés**
2. **Lancer les dés**
3. **Déplacement**
4. (éventuellement) **Utilisation d'une carte Mission**

1. Récupérer des dés

S'il reste des dés face momie des tours précédents, le joueur peut les « **récupérer** » avant de jouer : la momie joue alors immédiatement un **tour spécial** (voir **Tour spécial de la momie**). Le joueur lance ensuite **les cinq** dés.

2. Lancer les dés

Le joueur lance les cinq dés Aventuriers dont la face supérieure n'indique **pas** une momie. S'il est satisfait du résultat, il déplace son pion en conséquence. S'il ne l'est pas, il peut relancer les dés, mais uniquement ceux dont la face supérieure n'indiquait **pas** une momie au 1^{er} lancer. Il peut ainsi recommencer aussi souvent qu'il le veut, mais tout dé indiquant une momie doit être mis de côté.

Exemple de tour d'un aventurier :

C'est au tour du joueur gris. Au cours des tours précédents, deux dés indiquant la momie ont déjà été mis de côté. Il décide de ne rien « récupérer » et lance les trois dés restants. Il obtient : **Momie, 1 et 2**. Il met le dé indiquant la momie de côté. Il n'est pas satisfait des nombres obtenus et relance les dés. Mais il ne dispose plus que de deux dés. Il obtient : **1 et 4**.

Gris annonce qu'il avance de 4 cases. Il atteint le scarabée rouge. Il possède la carte Mission avec le scarabée rouge et la pose face visible devant lui. Son tour est ainsi terminé. C'est au tour de Orange de jouer, qui décide de récupérer les dés indiquant la momie.

La momie effectue un coup intermédiaire (voir plus loin). Le joueur rouge peut ensuite lancer les cinq dés.

3. Déplacement

Le joueur choisit l'un des dés lancés et **annonce à voix haute** le résultat à la momie (« 1, 2, 3, 4 ou flèche »). Il déplace ensuite son pion magnétique du nombre de cases correspondant. Il doit alors respecter les règles suivantes :

- Il ne peut se déplacer que horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale).
- Au cours de son déplacement, il peut passer plusieurs fois par la même case par des allers-retours successifs.
- Le joueur doit se déplacer de l'ensemble des points du dé choisi. Si ce n'est pas possible, il relance le(s) dé(s).
- Les murs et la case sur laquelle se trouve la momie sont des obstacles : le joueur ne peut ni les franchir ni s'y arrêter.
- Il est interdit de se déplacer sur la case Départ ou dans les oubliettes.
- Le joueur qui choisit un **nombre** peut passer par-dessus les autres aventuriers (les cases qu'ils occupent sont comptées). Mais il ne peut y avoir qu'un seul pion par case.
- Si le joueur choisit la **flèche**, il est **obligé** de se déplacer horizontalement ou verticalement jusqu'à la case située devant l'obstacle suivant. Avec la flèche, les obstacles sont : la momie, les autres aventuriers, les murs, la case Départ ou les oubliettes. *Un pion est obligé de se déplacer et ne peut pas rester sur sa case.*

4. Utilisation d'une carte Mission

Si un aventurier finit son déplacement sur l'un des symboles de ses cartes Mission, il peut dévoiler la carte correspondante et la poser devant lui à la vue de tous (y compris de la momie). S'il s'agit de sa dernière carte, le joueur remporte la partie.



MOSSE DELLA MUMMIA

Mossa normale della mummia

(dopo il turno dell'ultimo esploratore):

La mummia lancia il dado della mummia e aggiunge, al numero ottenuto, tutte le mummie rimaste tra i dadi degli esploratori. Il totale costituisce il numero di caselle che la mummia può percorrere. Anche la mummia potrà però muoversi solo in orizzontale o in verticale, non potrà attraversare i muri e neanche passare sulla casella di partenza né sulla prigione. Se durante il proprio spostamento la mummia incontra un esploratore, il suo percorso termina immediatamente, ed il giocatore viene catturato. La figura catturata viene messa in prigione e l'esploratore dovrà consegnare alla mummia una delle sue carte vita. Se questa era la sua ultima carta vita, il giocatore viene eliminato dal gioco. La mummia rimane ferma sulla casella dove ha catturato l'esploratore.

Attenzione! Dopo una normale mossa della mummia, i dadi degli esploratori (raffiguranti mummie) rimangono così come sono, mantenendo la loro validità. Potranno essere rimossi solamente quando un esploratore decide di **sciogliere** i dadi.

Mossa intermedia della mummia (dopo che un esploratore ha deciso di **sciogliere** i dadi):

La mummia si sposta di tante caselle quante sono le mummie, a faccia in su, sui dadi degli esploratori. Non lancia, invece, il proprio dado della mummia. (Nell'esempio di pagina 3 la mummia avanza di 3 caselle prima della mossa del giocatore rosso.) Per il resto valgono le regole della mossa standard della mummia. Dopo la mossa della mummia, tocca al giocatore che ha provocato la mossa intermedia: lancia tutti i dadi degli esploratori.

CONSIGLI E SITUAZIONI PARTICOLARI

Che cosa succede quando, dopo il lancio dei dadi, tutti e cinque i dadi degli esploratori mostrano il lato con la mummia?

Il giocatore di turno perde la sua mossa: lascia la sua pedina ferma dov'è. All'inizio del turno del seguente giocatore i dadi vengono sciolti per forza, e la mummia può eseguire un turno intermedio. Se ciò accadesse all'esploratore che, durante la partita, sta seduto di fronte alla mummia, la mummia può eseguire prima il suo turno normalmente (5 passi + risultato del dado della mummia), e poi un'ulteriore mossa intermedia (5 passi).

Un esploratore non ha la possibilità di muoversi (né con i numeri 1,2,3,4 né con la freccia), ad es. perchè si trova tra tre pareti e sul quarto lato è stato chiuso dalla mummia.

Il giocatore deve annunciare a tutti la sua situazione. Non si muove e deve saltare il turno (cioè non può neanche sciogliere i dadi o lanciarli).

Una volta in prigione, gli esploratori si possono liberare in due direzioni (aperture nelle pareti).

Importante: Affinché il meccanismo con la calamita funzioni bene, dovete

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce immediatamente, quando ...

- un esploratore ha deposto la sua ultima carta del tesoro. Sarà lui il vincitore.
 - oppure la mummia è riuscita a raccogliere un certo numero di carte vita, cioè con 2 esploratori: 4 carte con 3 esploratori: 6 carte con 4 esploratori: 7 carte
- In tal caso vince la mummia.



VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Le regole elencate più in alto vengono mantenute, tranne per le seguenti modifiche:

Un esploratore gioca con due pedine e possiede le carte vita di ambedue le pedine esploratori. Prende in mano 10 carte del tesoro (2 carte per ogni colore). Per ognuna delle sue due pedine esegue una mossa normale (sempre nello stesso ordine), come descritto sopra. Le carte del tesoro possono essere giocate con entrambe le pedine. Dopodiché tocca alla mummia eseguire la sua mossa. L'esploratore vince se riuscirà a trovare i 10 tesori; la mummia vince, se riuscirà ad ottenere 3 carte vita.

Importante condizione per il gioco a 2 è che l'esploratore giochi in modo onesto e non bari. Ma se è un vero avventuriero in fondo è ovvio, ne va del suo onore, no?

LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA

UN'AVVENTUROSA CACCIA AL TESORO
da 2 a 5 giocatori a partire dagli 8 anni

Autore: Marcel-André Casasola Merkle
Illustrazioni: Michael Menzel, illuVision, Jesse Larsen

CONTENUTO

1 tabellone magnetico

1 pedina magnetica mummia (due pezzi)

4 pedine magnetiche esploratori (viola, grigio, arancione, turchese)

12 carte vita con simboli
(3 viola, 3 grigie, 3 arancioni, 3 turchese)

2 cartoncini scenografici
(1 lato mummia, 1 lato esploratori)

5 dadi degli esploratori (bianco)

1 dado della mummia (marrone)

23 carte del tesoro (5 rosse, 5 blu e 5 bianche, 4 verdi e 4 gialle)



STORIA

Per secoli la piramide di Amenophis, che si credeva scomparsa, è rimasta nascosta nella sabbia del deserto. Ora è stata scoperta e quattro coraggiosi esploratori osano entrare per impadronirsi dei tesori nascosti. Ma non hanno fatto i conti con la maledizione della mummia pronta a colpirli! La mummia di Amenophis non trova pace e vaga per i corridoi in difesa dei tesori. Perciò, appena riesce a catturare un esploratore, lo rinchioda nella prigione. Gli esploratori possono però liberarsi consegnando alla mummia uno dei tre preziosi simboli ankh che possiedono e che portano con sé come protezione. Riuscirà uno degli esploratori a trovare i tesori ricercati oppure la mummia sarà in grado di cacciare gli intrusi in modo definitivo?

OBIETTIVO DEL GIOCO

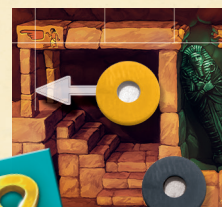
Un giocatore assume il ruolo della mummia, tutti gli altri giocatori saranno esploratori. Ogni esploratore riceve il compito di recuperare cinque diversi oggetti dalla piramide. La mummia cerca di catturare gli esploratori. Ogniquelvolta ne cattura uno, quest'ultimo le consegnerà una delle sue vite (carte con il simbolo ankh). Un esploratore vince non appena avrà trovato i cinque oggetti da recuperare. La mummia vince una volta che avrà raccolto un certo numero di vite (dipendente dal numero di giocatori).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di giocare per la prima volta, staccate tutte le carte ed i cartoncini scenografici delicatamente dal loro supporto.

Inserite il tabellone nell'intaglio, al centro dell'inserto della scatola. Il tabellone mostra sui due lati lo stesso sistema di corridoi della piramide. I giocatori decidono chi fa la mummia. Disponete la scatola sul tavolo in modo che il giocatore nel ruolo della mummia sia seduto da un lato del tabellone e tutti gli esploratori dall'altro lato. Durante la partita, la mummia non dovrà guardare l'altro lato del tabellone!

Sul lato della mummia coprite l'inserto della scatola con il cartoncino scenografico per la mummia, sull'altro lato va posato il cartoncino scenografico per gli esploratori.



Ogni esploratore sceglie un colore, prende i tre simboli ankh di tale colore e dispone la corrispondente pedina magnetica sul proprio lato del tabellone sulla casella di partenza.



La mummia posiziona, sul proprio lato del tabellone, la pedina-mummia sul sarcofago (= prigione) con il simbolo bianco mummia; dal lato degli esploratori va applicata, nello stesso punto, la controparte della calamita.

Se ci sono meno di 4 esploratori, riponete le restanti figure ed i simboli ankh nella scatola.

Suddividete le carte del tesoro a seconda dei colori sul retro. Poi mescolate ognuno dei cinque mazzi a carte coperte. Ogni esploratore riceve una carta da ogni mazzo, che dovrà prendere in mano senza farla vedere agli altri giocatori. Mettete le restanti carte da parte senza guardarle.

La mummia riceve il dado della mummia, quelli per gli esploratori vengono messi a disposizione e poi si parte!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

(da 3 a 5 giocatori; le modifiche delle regole per il gioco a 2 si trovano a pagina 4)

Inizia il giocatore a sinistra della mummia, dopodiché il giro prosegue in senso orario. Sarà quindi prima il turno di tutti gli esploratori e poi della mummia, poi di nuovo di tutti i giocatori ecc.

TURNO DI UN ESPLORATORE:

1. (eventualmente) **scioglie i dadi**
2. **lancia i dadi**
3. **muove la pedina**
4. (eventualmente) **gioca la carta del tesoro**

1. sciogliere i dadi

Se dai precedenti turni degli esploratori sono rimasti dei dadi con il lato raffigurante la mummia rivolto in su, il giocatore può, prima di iniziare il proprio turno, "sciogliere" i dadi, cioè lascia eseguire alla mummia subito una mossa intermedia (vedi **mossa intermedia della mummia**). Dopodiché il giocatore lancia **tutti** i dadi e cinque i dadi.

2. lanciare i dadi

Il giocatore lancia tutti i dadi degli esploratori, che non mostrano il lato raffigurante la mummia. Se è soddisfatto del risultato, potrà muovere la sua pedina secondo il risultato ottenuto. Se non è soddisfatto, può lanciare i dadi un'altra volta: tuttavia solo quelli che, dopo il primo lancio, **non** mostravano il lato raffigurante la mummia. Potrà ripetere questo lancio tutte le volte che vorrà, lasciando però da parte ogni volta tutti i dadi che mostrano il lato raffigurante la mummia.

1

4



Esempio: mossa di un esploratore

Tocca al giocatore grigio. Dai precedenti turni sono rimasti due dadi che, faccia in su, mostrano la mummia. Il giocatore decide di non sciogliere i dadi e lancia perciò solo i restanti tre dadi. Ottiene come risultato: **mummia, 1, 2**. Mette da parte il dado con la mummia. I numeri non lo soddisfano, quindi rilancia quei 2 dadi. Il risultato è: **1 e 4**.

Il giocatore grigio annuncia la mossa di 4 caselle. Si muove verso lo scarabeo rosso. Dato che possiede la carta del tesoro raffigurante lo scarabeo rosso, la dispone scoperta davanti a sé. A questo punto il suo turno è terminato. Tocca al giocatore arancione che decide di "sciogliere" i dadi.

La mummia esegue una mossa intermedia (vedi sotto), dopodiché il giocatore rosso potrà lanciare tutti e 5 i dadi.

3. muovere la pedina

Il giocatore sceglie tra i dadi lanciati **un dado**, ed **annuncia ad alta voce** il punteggio alla mummia (1, 2, 3, 4 oppure freccia). Poi muove la sua pedina magnetica sul tabellone in corrispondenza del numero di caselle indicate dal dado. Sono da osservare le seguenti regole:

- Le pedine si possono muovere solamente in orizzontale ed in verticale (mai in diagonale).
- Durante la mossa, è possibile passare più volte dalla stessa casella, in avanti e all'indietro.
- Il numero scelto deve essere mosso completamente. Se questo non è possibile, dovrà rilanciare il dado un'altra volta.
- Le pareti e la casella sulla quale si trova la mummia sono ostacoli. Gli altri giocatori non possono né fermarsi su tali caselle, né attraversarle.
- Non è consentito muoversi sulla casella di partenza né sulla prigione.
- Se sceglie un **numero**, può anche scavalcare gli altri esploratori (le caselle già occupate vanno contate). Su una casella, però, potrà stare solo una pedina alla volta.
- Se sceglie la **freccia**, **deve** muovere la pedina in orizzontale o in verticale fino alla casella davanti al prossimo ostacolo. Vengono considerati ostacoli la mummia, gli altri esploratori, le pareti, la casella di partenza e la prigione. *La pedina deve essere mossa in ogni caso, non può restare ferma sulla stessa casella.*

4. giocare la carta del tesoro

Se un giocatore termina il turno proprio su un simbolo di cui possiede la corrispondente carta, potrà giocarla disponendola scoperta davanti a sé, visibile per tutti (quindi anche per la mummia). Un giocatore che riesce a depositare la sua ultima carta, ha vinto il gioco.



2

3