

SPHINX

POUR PARVENIR AU TRÉSOR, ON PASSE À TRAVERS LES MURS !

AUTEUR : G.BAARS

ILLUSTRATION : CHRIS MITCHELL

DESIGN :THE BRAND WORKS/KLAUS BENDER

JEU RAVENSBURGER © N° 26 168 O

POUR 3 A 4 JOUEURS A PARTIR DE 8 ANS.

CONTENU

- 1 plan de jeu
- 11 portes secrètes
- 11 socles pour les portes secrètes
- 4 pions (représentant des chercheurs)
- 6 sphinx
- 6 petites cartes de couleurs
- 3 dés
- 24 cartes-sphinx (de six couleurs différentes)

C'est une drôle de pyramide que notre pharaon a fait construire pour sépulture : de longs couloirs jalonnés de portes secrètes conduisent à la salle du trésor, gardée par trois sphinx imposants. Sans les bonnes cartes-sphinx, impossible de parvenir au trésor et de s'en emparer.

Suivez les conseils des momies, collectionnez les cartes-sphinx dans les couloirs et surmontez les obstacles que représentent les sphinx. Vous pourrez alors parvenir au trésor légendaire !

BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui, à l'aide des bonnes cartes-sphinx, réussit à vaincre les sphinx et parvient à la salle du trésor située au milieu du plan de jeu.

PRÉPARATIFS

Avant de jouer pour la première fois :

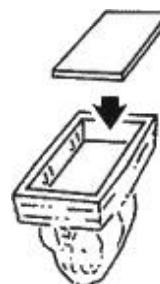
- Détachez avec précaution les parties prédécoupées du plan de jeu et pressez celui-ci dans le fond de la boîte, afin que les murs deviennent visibles au-dessus du plan de jeu. Détachez les onze socles pour les portes secrètes ainsi que les 24 cartes-sphinx et les six petites cartes de couleurs de la planche prédécoupée.
- Enfoncez chaque porte secrète dans l'orifice rectangulaire qui se trouve au milieu des socles. Vous obtenez ainsi onze portes secrètes que vous fixez dans les onze grands trous se trouvant sur le plan de jeu. Tournez ensuite les portes de façon à aligner les murs des portes sur les murs du couloir.



- Les six cartes de couleurs indiquent avec quelle carte-sphinx on peut vaincre le sphinx en question. Elles seront insérées sous les six sphinx, afin de leur attribuer une couleur qui ne sera visible qu'en les soulevant.

Avant chaque partie :

- Mélangez bien les sphinx et posez-les sur les six cases du plan de jeu où figure un petit sphinx : trois sphinx devant la salle du trésor et trois dans les salles du temple en bordure de la pyramide.
- Chacun de vous choisit un pion et le pose sur la case-départ (indiquée par la flèche).
- Disposez à côté de la boîte les cartes-sphinx et les dés.



C'EST PARTI POUR LA CHASSE AU TRESOR !

Le plus jeune joueur commence. Il lance les dés et avance son pion. Chaque tour se compose de trois actions par joueur (une pour chaque dé lancé). Il lance ses trois dés en même temps et avance son pion du nombre indiqué par chacun des trois dés, dans n'importe quel ordre. Ces trois actions sont indépendantes l'une de l'autre et doivent respecter les règles suivantes :

Pendant un tour, vous pouvez :

- avancer et reculer dans le couloir. Mais vous ne pouvez changer de direction qu'entre les trois actions du tour, vous ne pouvez donc pas avancer et reculer durant le même déplacement.
- dépasser d'autres pions. Mais vous ne pouvez pas, pendant votre tour, terminer une action sur une case occupée par un autre joueur.
- franchir autant de cases spéciales ("case-momie" et "case cartes-sphinx") et dépasser autant d'adversaires que vous voulez.

Lorsque vous guidez votre pion à travers la pyramide, beaucoup de choses peuvent se passer :

PERMUTER LES SPHINX

Un des trois dés porte deux symboles représentant des serpents. Le joueur dont le dé indique ce symbole doit permuter deux sphinx, sans regarder dessous. Il doit échanger importe lequel des trois sphinx placés devant la salle du trésor contre n'importe lequel des trois sphinx qui se trouvent dans les salles du temple.



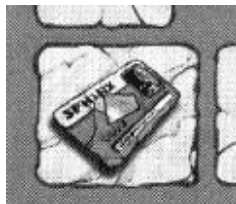
LES PORTES SECRÈTES



Si une action se termine sur une des deux cases situées côté d'une porte secrète, le joueur doit presser son pion contre le mur. Le pion pivote avec la porte en décrivant un demi-tour et se retrouve de l'autre côté du mur. L'action est alors terminée. Les pions des autres joueurs qui se trouvent à côté de cette porte secrète pivotent automatiquement avec le vôtre.



LES CASES SPECIALES



Si un joueur, au cours d'une action, passe ou termine sur une "case carte-sphinx", il peut prendre dans la pioche la carte-sphinx de cette couleur, s'il ne la possède pas encore. S'il dispose déjà d'une carte de cette couleur, il doit remettre cette carte dans la pioche.



A différents endroits, les momies indiquent le chemin à suivre dans la pyramide. Si un pion arrive ou passe sur une case-momie, ce joueur bénéficie d'un atout précieux : il peut aussitôt soulever un des six sphinx et regarder sa couleur, à l'abri des regards des autres joueurs. Ensuite, il remet le sphinx, sans en montrer la couleur, à sa place. Chaque joueur n'a le droit de regarder qu'un sphinx par tour, même s'il franchit plusieurs cases-momies.

VOLER DES CARTES SPHINX

Si un joueur dépasse un autre pion, il peut voler au propriétaire de ce pion une carte-sphinx de son choix, qu'il ne possède pas encore. Si le joueur qu'il a dépassé ne possède pas de carte-sphinx ou n'a pas la carte adéquate, il ne peut lui en voler une.

On peut, à chaque tour, voler des cartes à plusieurs joueurs différents, mais jamais deux fois au même joueur.

FIN DU JEU

Si un joueur pense connaître les couleurs des trois sphinx gardant la salle du trésor, et s'il est en possession des cartes-sphinx correspondantes, il peut avancer jusqu'à eux.

Il lui suffit alors d'arriver au premier sphinx. Il n'a pas besoin de l'atteindre avec le nombre exact de points et n'a pas à attendre la fin d'une action.

Une fois arrivé auprès du premier sphinx, il déplace son pion sur la case-trésor et pose trois de ses cartes sphinx devant lui, pour indiquer ainsi les trois couleurs dans l'ordre. Il regarde en cachette les trois sphinx et compare les couleurs avec celles des cartes-sphinx qu'il vient de déposer.

- Si les couleurs correspondent, dans l'ordre, à celles des trois sphinx, il a gagné la partie.
- Si une couleur est fautive, ou si les couleurs ne sont pas dans le bon ordre, le joueur remet les sphinx à leur place. Ce joueur perd alors toutes ses cartes-sphinx et doit retourner à la case départ. On continue ensuite à jouer normalement.

D'AUTRES QUESTIONS

Les actions, une fois exécutées, ne peuvent pas être modifiées.

Si une case spéciale sur laquelle on passe est déjà occupée par un autre joueur, cela n'a aucune importance. Si un joueur passe par exemple sur une case "carte-sphinx" qui est déjà occupée, il prend, s'il ne l'a pas encore, la carte-sphinx correspondante et vole ensuite à l'autre joueur, si cela est possible, une carte.

Si les joueurs sont encore très jeunes, on peut simplifier les règles du jeu :

- On utilise deux dés seulement, en laissant de côté celui avec les serpents.
- Les portes secrètes ne doivent être utilisées que si le joueur le souhaite.
- Les cartes-sphinx ne doivent pas être rendues si on passe une deuxième fois sur une même "case carte-sphinx".
- L'ordre des couleurs ne joue aucun rôle pour venir à bout des sphinx.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag – Postfach 18 60 – D-88 188 Ravensburg

Mise en page et en ligne : François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>