

Pharaoh's Gulo Gulo • Le tombeau maudit • Fara-o-o! • Faraón, oh, oh • Fara-oh-oh-ne!



Vorsicht vor der Mumien-Falle!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2015



# LE TOMBEAU MAUDIT

Un passionnant jeu d'adresse pour 2 à 6 aventuriers de 7 à 99 ans.

**Auteurs :** Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

**Illustration :** Eva Czerwenka

Il y a très longtemps, le pharaon Anophèles a été victime d'une malédiction. Depuis, sa momie parcourt les sombres couloirs de la pyramide et fait fuir tous ceux qui tentent de pénétrer dans son tombeau. Seuls de courageux héros peuvent la délivrer de sa malédiction. Pour cela, l'un d'eux devra posséder de précieux scarabées, se faufiler à travers les tunnels obscurs et parvenir jusqu'au tombeau en passant près de la lugubre momie. Par contre, celui qui courra sans faire attention dans le labyrinthe attirera la momie en colère, et se retrouvera bien vite de nouveau à l'entrée de la pyramide. De nombreux aventuriers ont déjà essayé et ont lamentablement échoué. Pourras-tu atteindre le tombeau et ainsi libérer la momie de sa malédiction ?

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 piège de momie (= coupe avec 20 pierres et 1 sceptre de pharaon), 6 pions aventuriers, 1 momie, 24 scarabées, 8 plaquettes Tombeau, 16 plaquettes Pyramide, 8 plaquettes Désert, 1 sachet de pierres, 1 règle du jeu



## Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois : détache avec précaution toutes les pièces de leur support.

Dépliez et posez le plateau de jeu. Triez les plaquettes Tombeau, Pyramide et Désert selon leur face. Mélangez-les toujours faces cachées, et répartissez-les cachées sur toutes les cases du plateau de jeu en fonction de leur symbole. Les plaquettes en trop sont replacées dans la boîte **sans les regarder**.

Posez la momie sur la case située devant le tombeau avec le visage tourné vers l'entrée de la pyramide. Choisissez chacun un pion et posez-le sur la case de départ verte. Les pions non utilisés sont remis dans la boîte.

Préparez les scarabées à côté du plateau de jeu.

installation de départ



## Construction du piège de la momie

Posez la coupe sur la case Serpents du plateau de jeu. Mettez les pierres dans le sachet, mélangez-les rapidement, puis transvasez les pierres dans la coupe. Plantez dans la coupe le sceptre du pharaon avec la partie en bois vers le haut. Le piège de la momie est prêt.



Attention à la malédiction de la momie :

Au cours du jeu, tu dois sans cesse prouver ton habileté et éviter le piège de la momie : pour avancer vers le tombeau, il faut réussir à retirer une boule de la couleur de la case sur laquelle tu souhaites avancer, **SANS** faire tomber le sceptre du pharaon ou une autre pierre. Tu as alors réussi à échapper à la vigilance de la momie. Mais malheur à celui qui attise la colère de la momie...



## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence est celui qui réussit le mieux à imiter la démarche d'une momie.

Chaque tour comporte deux phases : 1. Explorer le mausolée / 2. Déplacer un aventurier

### 1. Explorer le mausolée :



Pour déplacer ton pion sur le plateau de jeu, tu dois déjouer le piège de la momie. Pour cela, choisis **une** des deux possibilités :

- **retourner une nouvelle plaquette Désert ou Pyramide**  
Retourne la prochaine plaquette dont la face est toujours cachée. Tu dois maintenant retirer une pierre de cette couleur du piège de la momie.
- **ou choisir la couleur d'une plaquette Désert ou Pyramide déjà retournée devant toi**  
Tu dois maintenant retirer du piège de la momie une pierre de la même couleur que cette plaquette.

Avec une main et prudemment, tu dois prendre la pierre qui correspond dans la coupe sans la faire tomber. Puis, mets la pierre dans le sachet.

Exemple de début de jeu :

Max commence le jeu et retourne la première plaquette Désert. Elle indique une pierre rouge. Max doit donc retirer une pierre rouge du piège de la momie. S'il y parvient sans provoquer d'effondrement (= une pierre ou le sceptre du pharaon tombe sur le plateau de jeu), il met la pierre dans le sachet, et avance son pion sur la prochaine case représentant une pierre rouge. Au début du jeu, il s'agit de la première case rouge.

Puis, c'est au tour de Julie. Elle doit maintenant choisir : soit elle retire également une pierre rouge du piège de la momie (B), soit elle retourne la plaquette Désert suivante (A) et retire du piège de la momie une pierre de la couleur indiquée. Au fur et à mesure que le jeu avance, on a toujours plusieurs jetons retournés : il y a donc plus de possibilités de choisir une couleur de façon stratégique.

**Attention : si vous explorez le mausolée, vous devez toujours respecter les règles liées au piège de la momie (voir ci-dessous) !**

### 2. Déplacer un aventurier :



Si tu as fait preuve d'habileté et a réussi à ne **pas** déclencher d'**effondrement**, tu peux avancer ton pion. Choisis la direction que tu veux (en avant ou en arrière) et va sur la prochaine case de la couleur de la pierre que tu as retirée de la coupe. Pendant le jeu, plusieurs aventuriers peuvent se trouver sur la même case.

#### Attention : effondrement !

Lors de l'exploration du mausolée, si une pierre ou le sceptre du pharaon tombe de la coupe, tu déclenches un **effondrement** (voir Règles liées au piège de la momie).

Tu **dois** alors reculer ton pion : si ton pion se trouve hors de la pyramide, tu dois le reculer jusqu'à la case Départ. .

Si le pion se trouve dans la pyramide, tu le recules sur la case située devant l'entrée de la pyramide.

Puis, tu dois reconstruire le piège de la momie (voir Construction du piège de la momie).

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui va explorer lui aussi le mausolée.



## Règles pour le piège de la momie

- Tu ne peux retirer la pierre de la coupe qu'avec une seule main.
- Tu peux toucher ou bouger **les autres pierres**, fouiller dans la coupe, **mais tu ne peux pas** prendre des pierres dans ta main ni en mettre de côté.
- Tu as le droit de toucher le sceptre du pharaon avec tes doigts. Le sceptre peut être déplacé et effleurer le bord de la coupe. Mais tu ne dois pas le prendre entre tes doigts, le tenir ou le changer de place.
- Un éboulement n'a lieu que si le sceptre du pharaon touche le plateau de jeu ou la table, ou qu'une pierre tombe.
- Si le sceptre du pharaon tombe de la coupe entre deux tours sans avoir été touché, ceci n'est pas considéré comme un éboulement. Remette alors le sceptre dans la coupe.
- Si tu retires la dernière pierre d'une couleur dans la coupe, sans provoquer d'éboulement, tu reconstruis le piège de la momie (voir Construction du piège de la momie). Puis, tu as le droit d'explorer une nouvelle fois le mausolée et de déplacer ton aventurier !

## Règles importantes pour les aventuriers

### Case Scarabée :

Si un aventurier arrive sur une case Scarabée, le joueur reçoit un scarabée.

**Attention : tu n'as pas le droit d'avoir plus de 4 scarabées !**

### Symbole Momie :

Si un aventurier ou la momie arrive sur une case représentant une ou plusieurs têtes de momie, la momie avance dans le sens vers lequel son visage est tourné, d'autant de cases que le nombre de têtes de momies figurant sur la case. Si elle arrive de nouveau sur une case Momie, elle avance encore, jusqu'à une case sans tête de momie. Si elle atteint l'entrée de la pyramide ou le tombeau, elle fait immédiatement demi-tour et avance dans la direction opposée. **Elle ne pénètre jamais le tombeau mais ne quitte aussi jamais la pyramide !** De plus, la momie ne bloque aucune plaquette Pyramide non retournée.

### La malédiction de la momie !

- Si tu avances ou recules ton pion, tu peux sans danger passer devant la momie.
- Si ton aventurier avance vers le tombeau et s'arrête sur une case sur laquelle la momie se trouve, tu dois rendre un scarabée. Si tu tombes sur une case Scarabée, tu reçois d'abord un scarabée mais doit aussitôt le rendre pour calmer la momie.
- Si en avançant, la momie passe devant des aventuriers ou s'arrête sur une case occupée par un ou plusieurs aventuriers, les joueurs concernés doivent rendre chacun un scarabée.
- Si tu n'as pas de scarabée à donner à la momie, tu dois revenir sur la case devant l'entrée de la pyramide.

### Le tombeau :

Pour pénétrer dans le tombeau, tu dois avoir au moins **deux scarabées**.

Si tu es le premier aventurier à pénétrer dans le tombeau, tu retournes la première plaquette Tombeau. Puis, retire la pierre correspondante du piège de la momie. Si tu réussis sans provoquer d'éboulement, tu as le droit de retourner **immédiatement** la deuxième plaquette Tombeau, et de retirer la pierre correspondante du piège de la momie. Si tu réussis encore, tu as libéré la momie de sa malédiction !

Si tu provoques un éboulement en tirant la première ou la deuxième pierre, ton tour se termine immédiatement. Tu dois revenir sur la case devant l'entrée de la pyramide et c'est au tour du joueur suivant



## Fin de la partie

Le premier joueur qui réussit à retirer de suite **les deux pierres** du tombeau du piège de la momie libère la momie de sa malédiction et gagne le jeu.

## Variante : L'éboulement fou

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Chaque joueur ne peut posséder que **3 scarabées au maximum**.
- Avant d'explorer le mausolée, dites à haute voix la couleur de la pierre que vous souhaitez retirer.
- Si cela provoque un éboulement, deux possibilités :
  - Le **sceptre du pharaon** tombe : tu dois alors revenir en arrière jusqu'à **la derrière case de la même couleur que celle de la pierre que tu souhaitais retirer de la coupe**.
  - Une **pierre** tombe de la coupe : tu dois alors revenir **en arrière jusqu'à une case de la même couleur que celle de la pierre tombée**.
- La case sur laquelle on doit reculer ne déclenche aucune autre action, c'est à dire que tu ne reçois pas de scarabée, mais tu ne dois pas en rendre non plus, et la momie ne bouge pas.

## Variante : À toute vitesse dans le tombeau

Pour les joueurs plus jeunes à partir de 5 ans

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Vous jouez sans momie ni scarabées !
- Les joueurs peuvent uniquement avancer et peuvent pénétrer dans le tombeau sans devoir posséder deux scarabées.

Savais-tu que l'œil d'Horus et celui de Rê (voir verso des plaquettes) ont d'abord été considérés comme les yeux du dieu du ciel et de la lumière Horus ? Ce n'est que plus tard que Rê le dieu du soleil apparaît comme un concurrent dans la mythologie. L'œil gauche était associé à Horus et considéré comme l'œil de la lune. L'œil droit était associé à Rê le dieu du soleil. Les yeux représentaient donc des astres célestes et reflétaient la rivalité existante entre les deux dieux.

(Source : Lexique de l'histoire religieuse égyptienne, original : Lexikon der Ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)



D'autres questions ?  
Tu trouveras ici une vidéo des règles.





# FARA-O-O!

Een spannend behendigheidsspel voor 2 - 6 avonturiers van 7 - 99 jaar.

**Auteurs:** Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

**Illustraties:** Eva Czerwenka

Lang geleden hebben rovers het graf van farao Anofeles geplunderd en alle waardevolle scarabeeën gestolen. Sindsdien zwerft zijn mummie rusteloos doorheen de gangen van de piramide en jaagt elke indringer op de vlucht. Om zijn vloek op te heffen, zijn er moedige helden nodig. Enkel wie de waardevolle scarabeeën bezit en door de donkere tunnels langs de akelige mummie tot aan de grafkamer sluipt, heeft een kans. Wie zich echter onvoorzichtig door het labyrint haast, trekt de woedende mummie aan – en staat al gauw weer voor de ingang van de piramide. Tal van avonturiers hebben het al geprobeerd en zijn jammerlijk mislukt. Kun jij de vloek van de mummie opheffen?

## Inhoud van het spel

1 spelbord, 1 val van de mummie (= kommetje met 20 rolstenen en 1 faraostaf), 6 avonturiers, 1 mummie, 24 scarabeeën, 8 grafkamerkaartjes, 16 piramidekaartjes, 8 woestijnkaartjes, 1 zakje voor rolstenen, 1 handleiding



## Vorbereiding van het spel

Voor het eerste spel: Haal alle onderdelen voorzichtig uit het bord.

Leg het spelbord open. Sorteert de grafkamer-, piramide- en woestijnkaartjes volgens hun achterkant. Meng deze telkens met de achterkant naar boven en verdeel ze willekeurig over de desbetreffende velden op het spelbord. De overbodige kaartjes leg je **zonder ernaar te kijken** weer in de doos. Zet de mummie op het veld voor de grafkamer met zijn gezicht naar de ingang van de piramide. Kies een figuur en zet die op het groene startveld. Overbodige figuren leg je weer in de doos.

Leg de scarabeeën naast het spelbord.

opbouw voor het begin



## Opbouw van de val van de mummie

Zet het kommetje op het slangenveld van het spelbord. Doe de rolstenen in het zakje, schud dat even en giet de rolstenen in het kommetje. Steek de faraostaf erin met het houten deel naar boven. De val van de mummie is klaar!



Let op voor de vloek van de mummie:

Tijdens het spel moet je steeds weer je handigheid bij de val van de mummie bewijzen: alleen als je een rolsteen in de kleur van het volgende wensveld uit het kommetje haalt **ZONDER** dat de faraostaf of een andere rolsteen eruit valt, kun je je weg naar de grafkamer voortzetten. Dan ben je aan de oplettenheid van de mummie ontsnapt. Maar wee diegene, die de toorn van de mummie uitlokt...



## Verloop van het spel

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die het beste als een mummie kan wandelen, mag beginnen.

Elke beurt bestaat uit twee fases: 1. Graf onderzoeken / 2. Avonturier bewegen

### Fase 1 – Graf onderzoeken:



Om je figuur op het spelbord te mogen bewegen, moet je de val van de mummie te slim af zijn. Daartoe kies je **één** van deze twee mogelijkheden:

- **een nieuw woestijn- of piramidekaartje omdraaien**  
Draai het volgende kaartje, dat nog met de achterkant naar boven ligt, om. Nu moet je een rolsteen van deze kleur uit de val van de mummie halen.
- **de kleur van een zichtbaar woestijn- of piramidekaartje kiezen**  
Nu moet je een rolsteen van de gekozen kleur uit de val van de mummie halen.

De rolsteen haal je voorzichtig met je hand uit het kommetje, zonder hem te laten vallen. Daarna leg je de rolsteen in het zakje.

*Tim begint het spel en draait het eerste woestijnkaartje om. Er staat een rode rolsteen op. Hij moet nu dus een rode rolsteen uit de val van de mummie halen. Als hem dat lukt zonder een lawine van rolstenen te veroorzaken (= rolsteen of faraostaf vallen op het spelbord), steekt hij de rolsteen in het zakje en zet hij zijn figuur op het volgende veld met een rode rolsteen. Aan het begin van het spel is dat het eerste rode veld.*

*Daarna is het de beurt aan Ida; zij mag nu kiezen. Ofwel beslist zij om ook een rode rolsteen uit de val van de mummie te halen, ofwel draait ze het volgende woestijnkaartje om en haalt een rolsteen van die kleur uit de val van de mummie. Naarmate het spel vordert, zijn er steeds meer kleurkaarten omgedraaid, zodat er meer mogelijkheden zijn om bewust een kleur te kiezen.*

**Opgelet:** Als je het graf onderzoekt, moet je altijd rekening houden met de regels voor de val van de mummie (zie later)!

### Fase 2 – Avonturier bewegen:



Als je handig was en geen lawine van rolstenen hebt veroorzaakt, mag je je figuur vooruit zetten. Ga in een willekeurige richting (vooruit of achteruit) naar het **volgende veld** met de kleur van de uitgehaalde rolsteen. Tijdens het spel mogen meerdere avonturiers op één veld staan.

#### Opgelet lavine van rolstenen:

Als bij het onderzoek van het graf een rolsteen of de faraostaf uit het kommetje gevallen is, veroorzaakt je een **lawine van rolstenen** (zie Regels voor de val van de mummie).

#### Dan moet je achteruit met je figuur:

als je figuur zich buiten de piramide bevindt, zet je die terug op het startveld.

Als je figuur in de piramide is, zet je die terug op het veld voor de ingang van de piramide.

Vervolgens moet je de val van de mummie weer opbouwen (zie Opbouw van de val van de mummie).

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die het graf onderzoekt.



## Regels voor de val van de mummie

- De rolsteen mag je altijd met slechts één hand uit het kommetje halen.
- Je mag **andere** rolstenen aanraken of verschuiven, je mag in het kommetje wroeten, **maar** je mag andere rolstenen **niet** vastnemen of aan de kant leggen.
- De faraostaf mag je met je vingers aanraken. Hij mag bewegen en de rand van het kommetje aanraken. Je mag hem echter niet tussen je vingers nemen, vasthouden of verplaatsen.
- Er is pas sprake van een lawine als de faraostaf het spelbord of de tafel aanraakt of als een rolsteen uit het kommetje valt.
- Als de faraostaf zonder deze aan te raken tussen twee beurten uit het kommetje valt, is dat geen lawine. Steek de staf dan gewoon weer in het kommetje.
- Als je de laatste rolsteen van een kleur uit het kommetje haalt zonder een lawine te veroorzaken, maak je de val van de mummie weer klaar (zie Opbouw van de val van de mummie). Vervolgens mag je nog eens het graf onderzoeken en je avonturier bewegen.

## Belangrijke regels voor de avonturier

### Scarabeeënveld:

Als een avonturier op een scarabeeënveld terecht komt, krijgt de speler een scarabee uit de voorraad. **Opgelet: Een speler mag niet meer dan 4 scarabeeën bezitten!**

### Mummiesymbolen:

Als een avonturier of de mummie zelf terecht komt op een veld met een of meerdere mummiehoofden, gaat de mummie in de richting waarin hij kijkt evenveel velden vooruit, als er mummiehoofden op het veld afgebeeld zijn. Als hij daarbij weer terecht komt op een mummieveld, loopt hij verder tot een veld zonder mummiehoofden. Als hij de ingang van de piramide of de grafkamer bereikt, draait hij zich onmiddellijk om en loopt in de tegenovergestelde richting. **Hij betreedt echter nooit de grafkamer en verlaat ook nooit de piramide!** De mummie blokkeert ook geen piramideplaatje, dat nog niet omgedraaid is.

### De vloek van de mummie!

- Als je je figuur vooruit of achteruit zet, kun je zonder gevaren voorbij de mummie.
- Als je avonturier op weg naar de grafkamer op het veld komt, waar ook de mummie staat, moet je een scarabee afgeven. Als dat een scarabeeënveld is, krijg je eerst een scarabee en moet je die meteen weer afgeven om de mummie te sussen.
- Als de mummie op zijn weg langs avonturiers gaat of terecht komt op een veld met een of meerdere avonturiers, moeten die spelers telkens één scarabee afgeven.
- Als je geen scarabee hebt voor de mummie, moet je terugkeren naar het veld voor de ingang van de piramide.

### De grafkamer:

Om de grafkamer te betreden, moet je minstens **twee scarabeeën** bezitten. Als je de eerste avonturier bent die de grafkamer betreedt, draai je het eerste grafkamerkaartje om. Haal vervolgens de bijbehorende rolsteen uit de val van de mummie. Als dat je lukt zonder een lawine te veroorzaken, mag je **onmiddellijk** het tweede grafkamerplaatje omdraaien en de bijbehorende rolsteen uit de val van de mummie halen. Als je ook daarin slaagt, heb je de mummie van zijn vloek verlost. Als je bij de eerste of tweede rolsteen een lawine veroorzaakt, is je beurt meteen afgelopen. Je moet terug naar het veld voor de ingang van de piramide en de volgende speler is aan de beurt.



## Einde van het spel

Wie als eerste achtereenvolgens **beide rolstenen** van de grafkamer uit de val van de mummie haalt, heft de vloek over de mummie op en wint zo het spel.

## Variant: Avontuurlijke lawine van rolstenen

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Iedereen mag **maximaal 3 scarabeeën** bezitten.
- Voor je het graf onderzoekt, zeg je luidop de kleur van de rolsteen die je uit het kommetje wilt halen.
- Als je een lawine veroorzaakt, zijn er 2 mogelijkheden:
  - De **faraostaf** valt om: je moet **terug naar het veld met dezelfde kleur als de rolsteen, die je uit het kommetje wilde halen.**
  - Een **rolsteen** valt uit het kommetje: je moet **terug naar het veld met dezelfde kleur als de rolsteen, die uit het kommetje gevallen is.**
- Het veld waarnaar je terug moet, zorgt niet voor een nieuwe actie, d.w.z. dat je geen scarabee krijgt, ook geen scarabee moet afgeven en de mummie niet bewogen wordt.

## Variant: Snel naar de grafkamer

Voor spelers jonger dan 5 jaar

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Je speelt zonder mummie en zonder scarabeeën!
- De avonturiers mogen enkel vooruit gaan en kunnen de grafkamer betreden zonder twee scarabeeën te bezitten.

Wist je dat het oog van Horus en het oog van Ra (zie achterkant van de kaartjes) eerst samen als ogen van de hemel- en lichtgod Horus werden beschouwd? In de mythologie kwam de zonnegod Ra er later als concurrent bij. Het ene (linker) oog wordt met Horus geassocieerd en als maanoog gezien. Het andere (rechter) oog daarentegen wordt met de zonnegod Ra in verband gebracht. De ogen staan bijgevolg symbool voor de hemellichamen en weerspiegelen de rivaliteit van beide goden. (Bron: Lexicon van de Egyptische godsdienstgeschiedenis, origineel: Lexikon der ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)



VIDEO



Nog vragen?  
Hier vind je de  
instructievideo.