

RÈGLES DU JEU DÉBUTANT

🎯 BUT DU JEU

Tu es un explorateur en quête du trésor de **MEMOTEP**. Ton but est d'être le premier à arriver jusqu'à la **case trésor** au sommet de la pyramide en possession :

- Pour les **enfants ou débutants (Vizir)** : **80 pièces d'or + 3 cartes** de couleur différentes
- Pour les **adultes ou experts (Pharaon)** : **120 pièces d'or + 5 cartes** de couleur différentes



🎯 PRÉPARATION DU JEU

Place les paquets de cartes de chaque côté du plateau de jeu. Dépose **20 pièces d'or** au centre de la pyramide dans le tombeau de **MEMOTEP**. Chaque joueur choisit un explorateur qu'il place sur la **case "start"** et reçoit **15 pièces d'or**.

Celui qui obtient le plus grand nombre sur un dé commence à jouer (chiffre au sommet des dés).

🎯 LE SCRIBE

Le joueur situé après celui qui joue devient « **le Scribe** ». C'est lui qui **tire les cartes et lance les défis aux autres joueurs**. Il devra **lire à haute voix le titre de la carte** situé au verso afin que tu comprennes le contexte des traductions que tu dois trouver.

🎯 JOUER

Ton tour dure 2 minutes et comporte un **défi individuel** suivi d'un **défi collectif** dans lequel tous les joueurs jouent ensemble.

1 - Défi individuel

Lance les 2 dés, la somme correspond au nombre de cases sur lesquelles tu dois te déplacer dans la pyramide. Tu peux te déplacer dans **n'importe quelle direction, de case en case**, à condition de **suivre le chemin en pointillé**.

Tu vas tomber sur une case de couleur qui correspond à un thème, **le Scribe** pioche alors une carte appartenant à la couleur de la case sur laquelle tu es tombé :



Les cases **jaunes, bleues, rouges, vertes** correspondent à des **cartes mots** (10 mots par carte).

- pour les enfants ou débutants (Vizir) :

Tu as **45 secondes** pour donner au **Scribe** qui pioche la carte et t'interroge sur les 5 premiers mots de la carte, un maximum de **traductions du français vers l'anglais** :

Le scribe te donne un mot en **français** et tu dois trouver la traduction en **anglais**. À chaque bonne réponse, tu gagnes **2 pièces d'or** et si tu ne connais pas la réponse, tu dis "**Je passe**".

Si tu te trompes, courage, **le Scribe** te donne la réponse et **il t'interroge à nouveau en fin de tour sur tes erreurs** et tu gagnes **1 pièce** si tu as mémorisé le mot, alors lance toi !

Si tu tombes sur une **case blanche**, **le Scribe** pioche une **carte blanche argent** et t'interroge sur les **10 mots**.



Pour les **cases violettes**, **le Scribe** pioche une **carte violette argent** et t'interroge sur **une des 6 phrases** de son choix.

Lorsque tu tombes sur une **case noire**, soit tu pioches une carte **mystère or**, soit **le Scribe** pioche une **carte mystère argentée**. Tu rejoues une seconde fois mais attention, si tu vas sur 2 cases noires pendant ton tour, **tu finis en prison** (case noire près de l'obélisque).



Les **cartes mystère or** sont des **événements** ou des **attaques** à utiliser contre les autres joueurs. Les **cartes mystère argent** permettent de gagner plus de pièces d'or, **le Scribe** t'interroge soit sur des **questions de culture générale**, soit sur des **questions de grammaire**.

- Pour les adultes ou experts (Pharaon) :

Le **défi individuel** est le même sauf que tu es interrogé sur les **10 mots de la carte** qui te rapportent **une seule pièce d'or** par bonne réponse et tu as une seule chance.

Pour les **cases blanches**, le **Scribe** pioche une **carte blanche or** et pour les **cases violettes**, il tire alors une **carte or** (les plus difficiles).

Lorsque le sablier se termine, **tu récupères alors la carte** sur laquelle tu viens d'être interrogé.

2- Défi collectif

Le **Scribe** pioche une nouvelle carte de la **même couleur** et interroge de **l'anglais vers le français tous les autres joueurs** sur les mots de la carte.

Le **premier joueur à donner la bonne réponse** (le plus rapide) **gagne une pièce** pour **les Pharaons** et **2 pièces** pour **les Vizirs**. Si plusieurs joueurs répondent en même temps, ils gagnent une pièce chacun. **Le joueur qui trouve le plus de mots conserve la carte.**

À la fin de ton tour, tu peux t'acheter un **étage de pyramide** de la **couleur de la case où se trouve ton explorateur**.

Une fois achetée, **quand un autre joueur s'arrête sur ta couleur**, il devra te payer (à chaque fois qu'il aura le malheur de tomber dessus).

Chaque pyramide comporte au **maximum 3 étages**.

La somme requise pour construire un étage de pyramide varie selon le niveau du joueur : un **Vizir** utilisera le coté argenté, un **Pharaon** utilisera le coté doré.



Ton tour est terminé, c'est au joueur suivant de lancer les dés

et d'avancer dans la pyramide. Le joueur situé après toi devient **le Scribe**.

2 AUTRES MODES DE JEU

Mode Ramsès : sois **le premier à construire tes 3 niveaux de pyramide** pour remporter la partie.

Mode par tour : déterminez en début de partie le nombre de tours, vous pouvez ajuster le temps d'une partie selon vos souhaits. Le vainqueur est **celui qui obtient le plus de pièces d'or** à la fin de la partie. Pour 4 tours de jeu à 3 joueurs, comptez 30 minutes.

LE + DU JEU

Un jeu pour tous : Chaque carte du jeu possède **2 niveaux de difficulté** qui permettent de **jouer ensemble**, c'est pour cela que les 5 premiers mots de chaque carte de couleur sont soit les plus utilisés dans la langue, soit des mots transparents, soit les mots les + faciles.

Appli gratuite : Vous ne savez pas comment **prononcer les mots**, aucun problème, téléchargez **l'application MEMOTEP** sur Google Play ou Apple store pour écouter et prononcer les mots.

Les **couleurs des cartes** correspondant à un **thème** :



Pour aller plus loin dans le jeu, lisez le **livret de règle adulte** du jeu **MEMOTEP** inclus dans la boîte.

Envie d'apprendre ou de vous perfectionner dans une nouvelle langue?

Les **versions français/espagnol** et **français/allemand** sont disponibles en **jeu complet** ou en **version add-on** (cartes uniquement).