

DÉCOUVREZ L'ANGLAIS EN VOUS AMUSANT
ET
MÉMORISEZ 100 MOTS PAR PARTIE



MEMOTEPE

RÈGLES DU JEU

VERSION: **FRANÇAIS / ANGLAIS**



ÉDITION
FAMILLE

ÂGE
7+

JOUEURS
2-35

TEMPS
30/45 MIN

PRÉSENTATION DU JEU

MEMOTEP, C'EST QUOI ?



MEMOTEP est le **jeu d'apprentissage collectif des langues étrangères** à mettre entre toutes les mains. Assimilez facilement les mots essentiels des langues, en **famille** ou entre **amis**, au cours de parties endiablées.

Grâce à une nouvelle méthode ludique et efficace, plongez dans l'univers de l'Égypte ancienne et construisez votre pyramide du savoir.

LES EXPLORATEURS

À la fin du 18^{ème} siècle, des explorateurs venus des quatre coins du monde affluent vers l'**Égypte** pour découvrir les **nombreux trésors** enfouis sous le sable depuis plusieurs millénaires :

Lucky Jones, explorateur impétueux toujours en quête de nouvelles aventures

Sya, princesse orientale en quête de savoirs oubliés

Ludwig Von Mustache, le chasseur bougon, habitué à tous les dangers

Marie Ladouce, jeune érudite ayant quitté les bibliothèques pour découvrir le monde

Häpy, jeune guide espiègle connaissant les secrets de la région comme sa poche

Blake, mystérieux gentleman-momie sorti d'on ne sait où... (mais on a bien une idée)

Lord Greenwood, archéologue passionné des mystères de l'Égypte

Ils dénichent, au sud de l'ancienne capitale égyptienne Memphis, un **mystérieux parchemin** leur indiquant la position exacte d'une **pyramide inexplorée** depuis plus de 3000 ans : la grande pyramide de **MEMOTEP** renfermant le **secret des langues** !

VIZIRS ET PHARAONS

L'ensemble du jeu a été pensé pour permettre à des joueurs de niveaux différents (par exemple enfant/adulte) de jouer ensemble, sans que la partie soit déséquilibrée.

Il y a 2 niveaux de difficulté :

VIZIR : enfant, débutant

PHARAON : adulte, expert

SE DÉPLACER

Le joueur peut se déplacer dans toutes les directions, **de case en case**, à condition qu'elles soient **reliées** par un **chemin en pointillé**. Si un joueur **s'arrête** sur une **case occupée** par quelqu'un d'autre, il lui prend **5 pièces** qu'il ajoute au tombeau de Memotep.



BUT DU JEU

MEMOTEP PROPOSE 3 MODES DE JEU :

- LE MODE «CLASSIQUE» :

Soyez le premier à parvenir jusqu'à la case **trésor** au sommet de la pyramide en possession de :

Vizir : 80 pièces et 3 cartes de couleur différentes

Pharaon : 120 pièces et 5 cartes de couleur différentes

- LE MODE «RAMSÈS» ET «THOT» (Voir p7)



PRÉPARATION DE LA PARTIE



1 - Placez les paquets de cartes de chaque côté du plateau et déposez 20 pièces d'or dans le **TOMBEAU DE MEMOTEP**.

2 - Chaque joueur choisit un **aventurier** qu'il place sur la case départ devant la pyramide et reçoit 15 pièces d'or.

3 - Celui qui obtient le **plus grand nombre** sur un dé pyramidal **commence à jouer** (le résultat de votre lancer est indiqué au sommet du dé).



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- **CARTE MYSTÈRE** (voir page 5) : Le joueur peut **acheter une carte mystère**.

- **DÉPLACEMENT** : Le joueur lance les 2 dés et choisit sa case.

- **LE SCRIBE PIOCHE UNE CARTE** correspondant à la couleur de la case du joueur, puis les défis commencent, le tour d'un joueur comporte 2 phases :

- **DÉFI INDIVIDUEL** : Le **Scribe** interroge le joueur sur la traduction des mots d'une carte du **français vers l'anglais** en 45 sec.

- **DÉFI COLLECTIF** : Le **Scribe** pioche une seconde carte de la même couleur et interroge tous les joueurs de **l'anglais vers le français**. Le premier à donner la bonne réponse gagne 1 pièce.

- **PYRAMIDE** (voir page 7) : Le joueur peut acheter un **niveau de pyramide** de couleur. Par la suite, dès qu'un joueur tombe sur cette couleur, il devra le **payer**.

LE SCRIBE

1 - Le joueur **situé après celui dont c'est le tour** devient le **Scribe**. C'est lui qui interroge le joueur qui joue sur les traductions des mots d'une carte.

2 - Le **Scribe** devra tout d'abord lire le titre de la carte pour indiquer au joueur le **contexte des traductions** à donner puis il retourne le sablier.

3 - Quand un joueur se trompe sur l'une des traductions, le **Scribe** lui donne directement la bonne réponse.

4 - Quand un joueur ne connaît pas la réponse, il dit « **passe** » pour ne pas perdre de temps.

5 - Le tour d'un joueur comporte 2 phases et dure environ 2 minutes.

JOUER

PHASE 1 : LE DÉFI INDIVIDUEL

(FRANÇAIS / ANGLAIS)

1 - Le joueur lance les **2 dés** et déplace son pion sur le plateau en fonction du résultat obtenu (*somme du sommet des 2 dés*).

2 - Le **Scribe** pioche une carte correspondant à la **couleur de la case du joueur** et l'interroge sur la traduction des mots du **français vers l'anglais**.

IL Y A DIFFÉRENTS TYPES DE CASES :

1 - Les cases "mot" : - Cases bleues, rouges, vertes et jaunes

Vizir : L'interrogation porte sur les **5 premiers mots** d'une carte et chaque bonne réponse rapporte **2 pièces**. En fin de phase 1, le joueur sera réinterrogé sur ses erreurs par le **Scribe** et recevra **1 pièce d'or** par bonne réponse supplémentaire.

Pharaon : L'interrogation porte sur les **10 traductions** d'une carte et chaque bonne réponse rapporte **1 pièce**.

- Cases blanches : L'interrogation porte sur les **10 traductions** d'une carte et chaque bonne réponse rapporte **1 pièce**.

Vizir : Le **Scribe** pioche une carte **blanche argentée**. En fin de phase 1, le joueur sera réinterrogé sur ses erreurs par le **Scribe** et recevra **1 pièce** par bonne réponse supplémentaire.

Pharaon : Le **Scribe** pioche une carte **blanche dorée**.

POUR LES CARTES BLEUES, ROUGES, VERTES, JAUNES ET BLANCHES, LE JOUEUR CONSERVE LA CARTE EN FIN DE TOUR

2 - Les cases "phrases" : - Cases violettes

Le **Scribe** pioche une **carte violette** (**argent** pour les **Vizirs**, **or** pour les **Pharaons**)
Il choisit une phrase et interroge l'aventurier sur la traduction **du français vers l'anglais**. Le joueur gagne **10 pièces** et **conserve sa carte** en cas de réussite.
Pour les **Vizirs**, en cas d'échec, le **Scribe** donne la bonne formulation.

3 - Les cases noires : Le joueur choisit soit une **carte mystère dorée** qu'il tire alors lui même, soit une **carte mystère argentée**, dans ce cas, le **Scribe** tire la carte et l'interroge dessus. Le joueur rejoue quel que soit le type de carte (argent ou or).

Si la réponse est correcte (carte argent), le joueur conserve la carte.

4 - Les cases "+" et "-" : Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case où apparaît un **signe "+" ou "-"**, il **reçoit** ou **dépose dans le tombeau** le nombre de pièces indiqué.

5 - Les cases spéciales : La case "prison" est la case située à **coté des momies**, les joueurs y vont pour **passer leur tour**. La case "oasis" est la **case multicolore près du crocodile**, elle est accessible grâce à certaines cartes mystère.

PHASE 2 : LE DÉFI COLLECTIF

(ANGLAIS / FRANÇAIS)

1 - Le **Scribe** pioche une **nouvelle carte** de la **même couleur**, dispose une quinzaine de pièces devant lui, et interroge de l'anglais vers le français **tous les autres joueurs** sur ce mot. **Le premier joueur à donner la bonne réponse gagne 1 pièce.**

Les **Vizirs** gagnent **2 pièces** par bonne réponse.

2 - Pour les cartes violettes, le **Scribe** pioche une nouvelle carte et interroge **tous les autres joueurs** sur **une phrase de son choix** (de l'anglais vers le français). Le premier joueur à donner la bonne traduction gagne **10 pièces.**

3 - Si plusieurs joueurs répondent correctement en même temps, les joueurs gagnent **1 pièce** chacun.

4 - Le joueur qui trouve **le plus de mots conserve la carte** (lancer un dé en cas d'égalité).

PHASE 2 : Variante pour une partie entre enfants ou débutants

(ANGLAIS / FRANÇAIS)

1 - Le **Scribe** pioche une **nouvelle carte** de la **même couleur**, et interroge le joueur dont c'est le tour sur la traduction des mots de **l'anglais vers le français.**

2 - Si le joueur se trompe ou passe, le **Scribe** interroge **tous les autres joueurs** sur ce mot. **Le premier joueur qui donne la bonne réponse gagne alors 1 pièce.**

Le **Scribe** continue l'interrogation des mots suivants de la même manière, en commençant toujours par le joueur dont c'est le tour.

LES CARTES MYSTÈRE

IL EXISTE 2 TYPES DE CARTES MYSTÈRE :

1 - Les **cartes mystères dorées** sont des cartes qui peuvent **avantager** ou **désavantager** le joueur selon la carte.

Il en existe **deux types** : les cartes « **à conserver** », pouvant être utilisées une seule fois, et les cartes « **à jouer immédiatement** », qui doivent être remises en bas de la pile une fois utilisées.

2 - Les **cartes mystères argentées** : Le joueur répond à une question de grammaire ou de culture générale et gagne **10** ou **12 pièces** en cas de bonne réponse.

RÈGLES SPÉCIALES DES CARTES MYSTÈRE:

1 - En début de tour, le joueur peut acheter une **carte mystère** pour **5 pièces** à placer dans le tombeau.

2 - En cas de double, le joueur pioche une **carte mystère**, puis continue son tour.

3 - **Méfiez-vous !** Si vous obtenez plus d'une carte mystère par tour ou si vous n'avez pas assez d'argent pour régler les sommes des cartes mystère, vous vous rendez immédiatement à la **case prison** (*case près des momies*) et **passerez votre tour.**

Au début du tour suivant, rendez-vous à la **case départ.**

4 - Si vous devez vous rendre en **prison**, lancez les dés, vous pourrez peut-être y échapper en faisant un **7** ou un **8.**



RÈGLES ADDITIONNELLES

Les règles suivantes offrent la possibilité aux joueurs d'aller plus loin dans l'exploration de la pyramide et permettent de nouvelles stratégies pour s'amuser davantage. Ces règles ne sont pas obligatoires mais fortement conseillées.

LE TOMBEAU DE MEMOTEP

LORSQU'UN JOUEUR S'ARRÊTE SUR LA CASE DU TOMBEAU DE MEMOTEP, IL REMPORTE LES PIÈCES QUI PEUVENT ÉVENTUELLEMENT S'Y TROUVER ET PEUT CHOISIR L'UNE DES TROIS OPTIONS CI-DESSOUS :

- CONSTRUISEZ VOS PHRASES POUR GAGNER JUSQU'À 40 POINTS

1 - Afin de gagner davantage de pièce d'or, **construisez des phrases** dans **le tombeau de MEMOTEP** à partir des mots anglais des cartes que vous avez obtenues pendant vos tours (cartes blanches, jaunes, bleues et vertes).

2 - Le nombre de pièces d'or à gagner dépend du nombre de mots que le joueur utilisera à partir de ses cartes et de son niveau :

Vizir :

2 à 4 mots : 15 pièces / **5 à 6 mots** : 30 pièces / **7 mots et +** : 40 pièces

Les Vizirs peuvent ajouter autant de mots qu'ils le souhaitent dans la création de leurs phrases mais ces mots ne sont pas comptabilisés.

Pharaon :

2 à 4 mots : 10 pièces / **5 à 9 mots** : 25 pièces / **10 mots et +** : 40 pièces

Le joueur peut ajouter seulement 2 mots de son propre cru ainsi que des mots de liaison, articles et pronoms. Ces mots ajoutés ne seront pas comptabilisés.

3 - Les joueurs décident si la phrase proposée dans le tombeau est acceptable.

4 - Sur le tombeau, les enfants peuvent **inventer une phrase** en anglais sans utiliser les mots de leurs cartes, ils remportent alors **5 pièces d'or**.



- ÉCHANGEZ VOS CARTES CONTRE DES PIÈCES D'OR

Les cartes que vous avez obtenues peuvent vous rapporter jusqu'à 40 pièces d'or selon vos combinaisons de couleurs dans le tombeau :

Suite de Cléopâtre : **3 cartes** de couleur différentes = **10 pièces**

Suite d'Akhenaton : **4 cartes** de couleur différentes = **15 pièces**

Suite de Kheops : **5 cartes** de couleur différentes = **25 pièces**

Suite d'Alexandrie : **6 cartes** de couleur différentes = **40 pièces**

- CHOISISSEZ LA COULEUR DE VOS CARTES

Le tour se déroule normalement mais le défi individuel et collectif porteront sur les cartes de la couleur de votre choix.

LES PYRAMIDES

1 - Après le défi individuel et collectif, un joueur peut construire un **niveau de pyramide** de la **couleur de la case où se situe son pion**. 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.

2 - Les pièces nécessaires à la construction de la pyramide sont à défausser.

3 - Une fois un étage de couleur construit, chaque joueur qui **s'arrête** sur une **case de cette couleur** devra payer un **loyer** au joueur en possession de l'étage de pyramide (*les couleurs des étages peuvent être différentes*).

4 - Un joueur possédant un **niveau de pyramide** d'une couleur ne payera pas un autre joueur possédant aussi un niveau de cette couleur.

5 - Les joueurs doivent **revendre** leurs **niveaux de pyramide** à leur **coût d'achat** si ils n'ont pas assez d'argent pour payer les sommes demandées.

6 - En **fin de partie**, les **niveaux de pyramide** valent leur **coût d'achat**.



LES CONSEILS DE MEMOTEP

1 - Le **Scribe** devra être **rapide** lors du questionnement. Dans le cas contraire, les autres joueurs peuvent décider de le **pénaliser de 5 pièces** (à ajouter au tombeau).

2 - Au-dessus de 5 joueurs, MEMOTEP recommande le **jeu par équipe** afin de rendre les **parties plus rapides**. Un joueur est alors interrogé par son coéquipier.

3 - S'il n'y a que 2 joueurs, la **phase 2** est une seconde interrogation individuelle en 45 secondes (traduction de l'anglais vers le français).

4 - Pour les **cartes violettes**, il existe **plusieurs manières de traduire une phrase** (et toutes ne sont pas forcément proposées sur les cartes), par conséquent, si **les joueurs** estiment que la phrase proposée par le joueur est acceptable, il gagne les **10 pièces** (c'est aussi valable pour les mots).

5 - En cas de désaccord entre le **Scribe** et le joueur interrogé, ce dernier peut éventuellement se servir d'un autre support pour vérifier si sa proposition est juste (livre, internet...).

AUTRES MODES DE JEU

les principes de construction des pyramides et des phrases dans le tombeau restent les mêmes.

1 - **LE MODE RAMSÈS** : Soyez le premier à bâtir une **pyramide de 3 étages**.

2 - **LE MODE HORUS « PAR TOUR »** : Déterminez en début de partie le **nombre de tours**. Le vainqueur est celui qui obtient **le plus de pièces d'or** à la fin de la partie.

3 - **LE MODE THOT** : Permet de faire une partie en classe entière, à l'école, au collège ou au lycée. Consultez notre site internet : www.memotep.com pour les règles et le plateau format géant (150 x 150 cm).

LES CARTES



Basique
Verbes, adjectifs,
noms communs,
adverbes, prépositions,
nombres.



Logement
Habitat, vêtements,
pièces de la maison,
objets du quotidien,
construction, mobilier.



Environnement
Climat et nature, faune
et flore, géographie,
sciences, pollution,
voyage.



Société
Économie, politique,
la ville, restauration,
science et technologie,
achats, magasin.



Relations sociales
Description physique,
sentiment et émotion,
loisirs, éducation,
faire connaissance.



Cartes phrase
Rencontre, visite, voyage,
problèmes, sport, à l'hôtel,
dans les transports,
à l'hôpital, chez le docteur.

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu
- 500 cartes
- 1 livret de règles
- 100 pièces d'or
- 7 aventuriers
- 7 pyramides
- 2 dés pyramidaux
- 1 sablier (45 sec)

UNE APPLI GRATUITE

Pour l'écoute et la prononciation, téléchargez gratuitement l'application sur Google play et l'App store. Entrez le numéro indiqué en bas de chaque carte. Vous pouvez changer de carte en déplaçant votre doigt à droite ou à gauche.

POUR CONTINUER L' AVENTURE



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

Versions français/espagnol et français/allemand disponibles en jeu complet ou en version add-on (cartes uniquement).

 Rejoignez-nous sur facebook

Édité et distribué par Topi Games. All rights reserved under exclusive licence to Topi Games, 9 rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne FRANCE. E-mail : www.memotep.langue@gmail.com. Besoin d'aide : www.memotep.com