EN EGYPTE
SAM
LA PAGAILLE

SAM LA PAGAILLE EN ÉGYPTE !

Âge : de 6 à 99 ans
Nombre de Joueurs : 2-8 joueurs
Durée de partie : 10 minutes

LE MATOS :

60 cartes :

- 52 cartes « Pierre de Rosette »
- 7 cartes « Hiéroglyphes » :
  - -Recto : 1 hiéroglyphe
  - -Verso : les 6 autres hiéroglyphes
- 1 carte « Zéro/Duo » :
  - -Recto : Zéro
  - -Verso : Duo

1 livret de règles du jeu en français.

MAIS QUI EST SAM ?

SAM est un petit renard curieux et rusé !
Il décide de partir en voyage en Egypte pour découvrir le pays et visiter des lieux extraordinaires. Sur chacun des sites où il se rend, il trouve une Pierre de Rosette couverte de hiéroglyphes... Mais il semblerait que quelqu'un sème la pagaille sur son passage : des hiéroglyphes sont en doubles, d'autres sont absents et il y a même, parfois, des hiéroglyphes interdits ! Il va falloir être très attentifs pour repérer toutes ces erreurs !!!

ET NOUS, ON FAIT QUOI ?

On doit être le plus rapide à repérer les erreurs pour accumuler le plus grand nombre possible de cartes « Pierre de Rosette ».

ALLEZ, ON S'INSTALLE !

On place en cercle les 7 cartes « Hiéroglyphes » sur le Recto afin de voir les 7 motifs des hiéroglyphes.
Au centre, on dépose la carte « Zéro/Duo », aléatoirement du côté Zéro ou Duo.
On mélange ensuite toutes les cartes « Pierre de Rosette » pour former la pioche.
Et qui commence ? celui qui s'est rendu en Egypte le plus récemment !!

NIVEAU 1 : C'EST FASTOCHE...

À tour de rôle, chaque joueur devient le **joueur actif.** Il retourne la première carte de la pioche qu'il dépose au centre du cercle à côté de la carte « Zéro/Duo ».

Tous les joueurs recherchent alors un hiéroglyphe en fonction de la face visible de la carte « Zéro/Duo » :

Si la carte est du côté **Zéro** :

On recherche le hiéroglyphe **qui manque** sur la Pierre de Rosette.

Si la carte est du côté **Duo** :

On recherche le hiéroglyphe **qui est en double** sur la Pierre de Rosette.

Dès que le hiéroglyphe recherché est identifié, tous les joueurs (y compris le **joueur actif**) doivent taper sur la carte avec le hiéroglyphe correspondant. Le plus rapide remporte la carte « Pierre de Rosette » qui est en jeu.

Il peut alors, s'il le souhaite, intervertir la carte « Hiéroglyphe » sur laquelle il vient de taper avec une autre du cercle. Il passe ensuite la pioche à son voisin qui devient **le joueur actif** et retourne à son tour la première carte de la pioche, et ainsi de suite...
La partie prend fin quand toutes les cartes de la pioche ont été utilisées. Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de cartes « Pierre de Rosette » devant lui !

Et si on se trompe ?

Le joueur qui tape sur un hiéroglyphe **qui n'est pas** celui recherché, perd une de ses cartes précédemment gagnées. Il la place alors sous la carte « Zéro/Duo », dans la défausse.

Attention : à ce niveau, on ne peut pas appliquer la règle **Zéro** ou **Duo** à certaines cartes.
Dans ce cas, la carte en jeu rejoint la défausse.

On retourne la carte « Zéro/Duo » à chaque fois que l'on place une carte dans la défausse. Ainsi, la règle changera à chaque erreur ou à chaque carte non jouable ! **Soyez attentifs, il faudra vite s'adapter...**

NIVEAU 2 : ÇA SE CORSE !

Les règles du niveau 1 restent valables mais on rajoute 2 nouvelles règles pour plus de fun !

Pas Mal !

Si les 7 hiéroglyphes sont présents sur la Pierre de Rosette, alors tous les joueurs doivent taper sur la carte « Zéro/Duo » en criant « Pas Mal ! »

- Le plus rapide gagne la carte en jeu et en récupère une de plus dans la défausse.
- Le dernier ne gagne rien.
- Les autres joueurs (du plus rapide au plus lent) peuvent récupérer une carte dans la défausse dans la limite des cartes disponibles...

Pagaille !

Si le hiéroglyphe interdit est présent sur la Pierre de Rosette, tous les joueurs doivent taper sur la carte « Zéro/Duo » en criant « Pagaille ! »

- Le plus rapide gagne la carte en jeu.
- Le dernier doit se défausser d'une de ses cartes. Les autres joueurs ne font rien.

Hiéroglyphe interdit

Soyons précis :

- Les règles **Pas Mal !** et **Pagaille !** sont prioritaires sur les règles **Zéro** et **Duo.**
- Si les joueurs tapent sur une carte « Hiéroglyphe » à la place de faire **Pas Mal !** ou **Pagaille !**, ils ne sont pas pénalisés et ne perdent pas de carte dans la défausse. Ils ont déjà perdu du temps et risquent de toute façon d'être les derniers !
- Quand il y a eu **Pas Mal !** ou **Pagaille !**, on retourne également la carte « Zéro/Duo ».

NIVEAU 3 : FAIS PAS LE MALIN !

Pour ce niveau, on applique simplement les deux nouvelles règles du niveau 2 (**Pas Mal !** et **Pagaille !**) à **la carte complète** et plus seulement à la Pierre de Rosette. Les règles **Zéro** et **Duo** continuent de s'appliquer à la Pierre de Rosette uniquement.

Si le hiéroglyphe qui manque sur la Pierre de Rosette est présent à un autre endroit sur la carte (dans le cartouche ou dans le décor), il y a **Pas Mal !**

Exemple 1 :
Ici, le hiéroglyphe « sphinx » manquant sur la Pierre de Rosette se trouve caché dans le décor... Il faut donc crier « Pas Mal ! »

Si le hiéroglyphe interdit est présent à n'importe quel endroit sur la carte (dans le cartouche ou dans le décor), il y a **Pagaille !**

Exemple 2 :
Ici, le hiéroglyphe interdit se trouve dans le cartouche ! Il faut donc crier « Pagaille ! »

Comme pour le niveau 2, les joueurs gagneront ou se défausseront de cartes en fonction de leur rapidité !

NIVEAU 4 : AÏE, AÏE, AÏE...

En début de partie, on place les 7 cartes « Hiéroglyphes » **sur leur Verso** au lieu du Recto. Il faut cette fois taper sur la carte sur laquelle le hiéroglyphe que l'on cherche est absent...

Exemple :
Sur cette carte, en mode « Duo », le hiéroglyphe « Plume » est en double. Il faut donc taper sur la carte « Hiéroglyphe » où le symbole « Plume » est manquant !

VARIANTES

A utiliser et à mélanger selon vos envies...

Mode « Tandem ! » :

Dans ce mode, on joue par équipe de 2 joueurs !
La carte « Zéro/Duo » n'est pas utilisée.
Lorsqu'une carte est dévoilée, un des membres de l'équipe doit trouver le hiéroglyphe qui manque (Zéro) et l'autre, le hiéroglyphe en double (Duo) ! Si les deux joueurs de la même équipe y parviennent les premiers, ils remportent la carte et peuvent déplacer les deux cartes « Hiéroglyphes » correspondantes. Dans le cas contraire, la carte est défaussée.

Les règles **Pas Mal !** et **Pagaille !** se jouent comme dans les règles classiques.
L'équipe gagne ou se défausse de cartes de la même façon que décrit au niveau 2 (pages 7-8) en fonction de la rapidité de chaque joueur.

Mode « C'est l'aventure ! » :

Dans ce mode, les cartes « Hiéroglyphes » partent à l'aventure... Pour les rattraper, il est conseillé de jouer debout car le joueur qui remporte la carte en jeu va pouvoir placer la carte « Hiéroglyphes » sur laquelle il vient de taper, où il le souhaite sur la table (ou dans la pièce !). Il n'est donc pas obligé de respecter le cercle de base !

Mode « C'est la Panique ! » :

Dans ce mode, on va jouer avec le recto ET le verso des cartes « Hiéroglyphes ». Ainsi, au moment de déplacer la carte « Hiéroglyphes », il faudra également la retourner ! On jouera donc, en même temps, soit avec le hiéroglyphe présent pour les cartes côté Recto soit avec le hiéroglyphe absent pour les cartes côté Verso.

Mode « Arc-en-ciel » :

Dans ce mode, vous avez besoin des 7 cartes « Couleur » de la boîte de SAM la Pagaille ! Vous pouvez jouer toutes les règles et tous les modes de jeu de SAM la Pagaille avec vos cartes « Pierre de Rosette » !
Vous pouvez même mélanger les cartes de vos 2 boîtes de jeu pour des parties pleines de surprises et plus folles les unes que les autres...

À découvrir également chez Elements Editions :

De 7 à 99 ans.

Pour 4 et 6 joueurs (en équipe).
2 ou 3 joueurs (variante à télécharger).

Environ 25 minutes.

@zigzagpocket

6+ De 6 à 99 ans.

2-6 De 2 à 6 joueurs.

30' Environ 30 minutes.

@SOSTortuesMonaco

De 8 à 99 ans.

De 2 à 4 joueurs

Environ 30 minutes.

@Ephyran.game

De 6 à 99 ans.

De 2 à 8 joueurs.

Environ 10 minutes.

@SAMlapagaillejeu

Compatible avec votre Boîte de SAM la Pagaille en Egypte

Suivez toute notre actualité sur :

www.elementseditions.com

@elementseditions

@elementsedition