



55 min



À 4 mains



pas salissant

La course des dieux

Fabrique ton jeu de société et sois le premier à emmener ton dieu en haut du podium.



1 Construis le plateau de jeu



2 Joue et rejoue !



3 Range ton jeu



Retrouve ton dossier spécial dans ton mag !



Lot N° : 2310

KPS-EX-231226

1

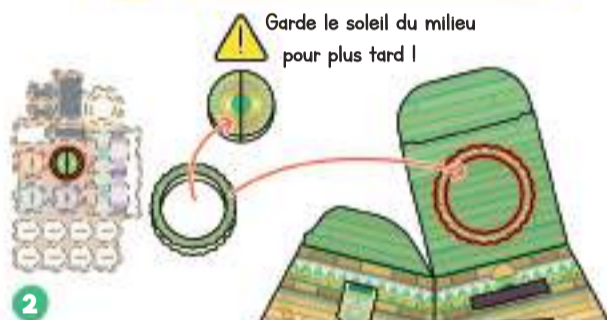
CONSTRUIS LE PLATEAU DE JEU

≈ 45 min

A CONSTRUIS LES TEMPLES



1 Colle les colonnes vertes en mousse sur le temple vert. Puis ajoute la bonne porte.



2 Colle l'anneau vert.



3 Évide les 2 rectangles, et marque bien tous les plis du temple, dans les 2 sens.

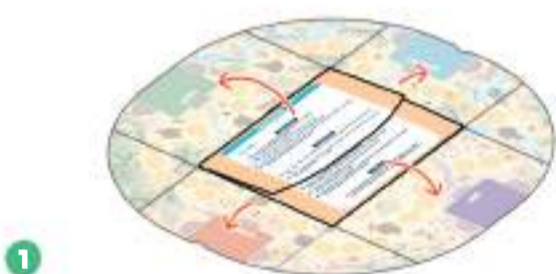


4 Redresse ton temple pour qu'il soit bien droit. Rabats ses languettes. Et ferme le dessus.

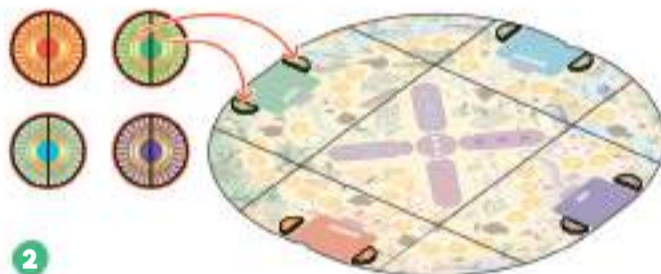


5 Choisis la bonne forme de porte, et les colonnes de la bonne couleur pour chacun des 3 autres temples

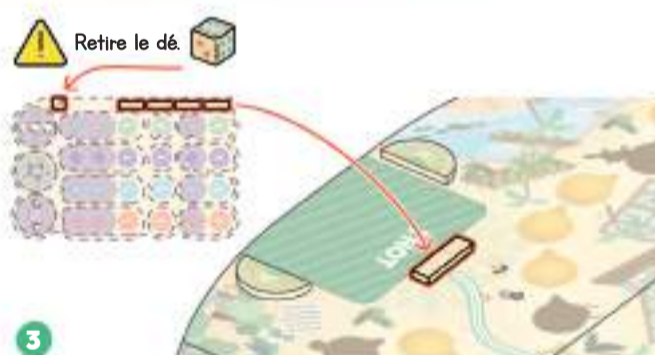
B PRÉPARE LE PLATEAU



1 Déplie le plateau. Pour l'aider à devenir plat, marque d'abord ses plis dans l'autre sens.



2 Colle les 2 moitiés de soleil à côté du rectangle rayé de la même couleur.



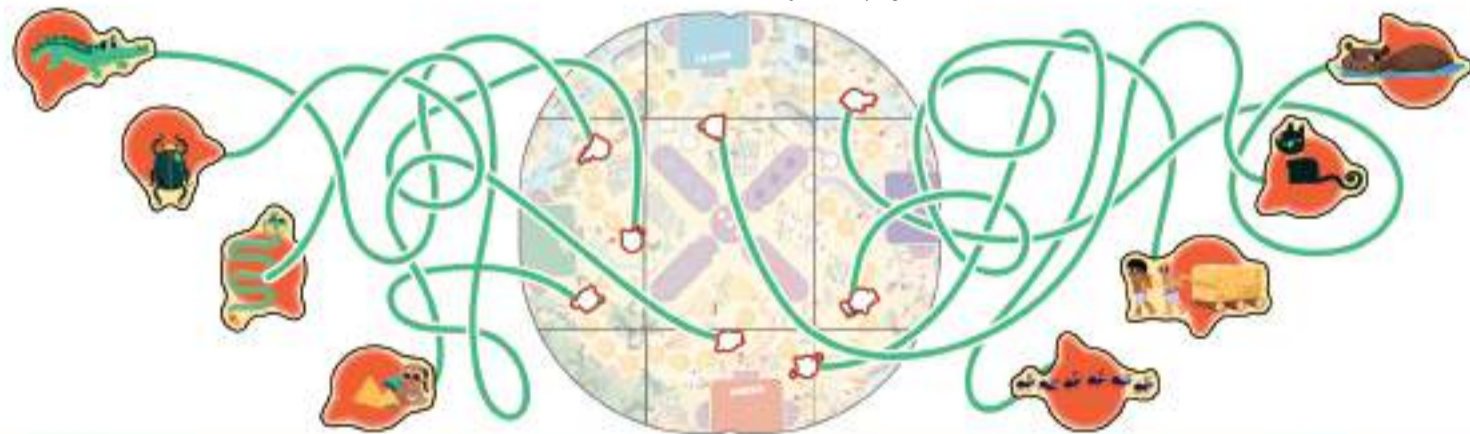
3 Puis, ajoute un petit rectangle en mousse beige.

Ces cases sont des pièges que tu retrouveras dans le jeu !



4 Colle les autocollants sur les ombres qui ont exactement la même forme.

Retrouve le chemin de chaque case piège.



C FABRIQUE LE PODIUM



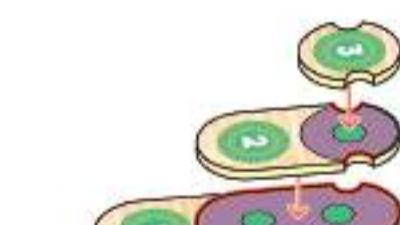
1 Aligne ces ronds dans cet ordre.



2 Colle-les les uns sur les autres dans l'ordre, au centre du plateau.



3 Colle les mousses **1** sur les bonnes zones rayées grâce aux couleurs.

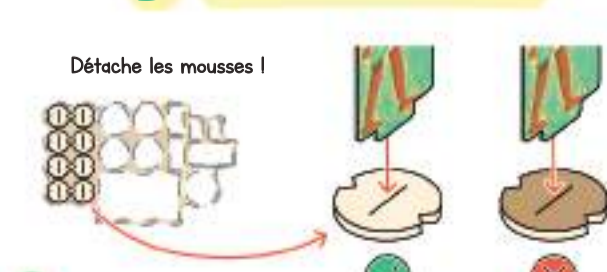


4 Colle les mousses **2** sur les mousses **1**. Puis ajoute les mousses **3**.

D FABRIQUE LES JETONS



1 Détache les personnages et les ronds dorés. Évite les fentes des ronds.



2 Enfonce chaque pion dans la fente d'un rond de mousse.



3 Puis retire le papier de protection.

Tourne ton guide pour continuer ton activité



- 4 Colle le personnage sur les rayures du rond en carton de la même couleur.
- 5 Retire le personnage de la fente. Et enfonce-le de l'autre côté du socle.
- 6 Presse un peu les temples pour les coincer entre les mousses du plateau.
- 7 Place les dieux en haut de leur temple. Et glisse les Égyptiens dans la fente.

BRAVO !

2

JOUE ET REJOUE !

≈ 5 min

A INSTALLATION

- 1 Détache les cartes et fais des paquets par couleur.
- 2 Insère chaque paquet, face cachée, dans la fente arrière du temple correspondant.
- 3 Détache les scarabées et fais-en un tas.

PARTIE COURTE ≈ 15 min

PARTIE LONGUE ≈ 35 min

À TOI DE JOUER !

LA MISE EN PLACE

- 2 À 2 joueurs : les joueurs choisissent des temples placés à l'opposé. Ils y posent le dieu et l'Égyptien.
- 3-4 À 3 ou 4 joueurs : chacun choisit son temple, et n'y pose que son dieu.
- 3-4 À 3 ou 4 joueurs : chacun choisit son temple, et y pose son dieu et son Égyptien.

- Les cartes « Défi » sont à glisser à l'arrière de chaque temple.
- Les joueurs tirent le dé tour à tour. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence. Puis c'est au tour de celui à sa gauche, etc.

LE DÉBUT DU JEU

- Le 1^{er} joueur tire le dé. L'un de ses pions (dieu ou Égyptien) sort et avance du nombre de cases indiqué par le dé.
- Après cette 1^{re} sortie, les pions du joueur ne pourront quitter le temple que si le joueur tire un chiffre bleu (4,5 ou 6) au dé.

LE TOUR DU PLATEAU

- Attention aux cases rouges ! Il faut les sauter. Si un pion en touche une, même à peine, il est renvoyé aussitôt dans son temple.
- Un pion peut doubler un pion adverse en marchant sur la case qu'il occupe. En revanche, si c'est la case où il s'arrête, le pion adverse est délogé et retourne à son temple.
- Déloger un pion adverse, ou obtenir un 6 au dé, donne le droit de rejouer.

LA MONTÉE DU PODIUM

- Après un tour de plateau, le pion accède à la montée. Mais il s'arrête sur la 1^{re} marche, quel que soit le chiffre indiqué par le dé.
- Au tour suivant, s'il obtient un 6, il peut grimper d'une marche. Sinon, il doit prendre un scarabée. **Ou bien, il fait avancer son 2^e pion pour la partie longue.**
- Dès qu'un joueur a 2 scarabées, il les rend et prend une carte défi de son temple. S'il réussit le défi, il grimpe d'une marche.

LA FIN DU JEU

- Le 1^{er} pion à atteindre le sommet du podium fait gagner son joueur ! Il sera le dieu vénéré des Égyptiens... Jusqu'à la prochaine partie !
- Le 1^{er} joueur à amener ses 2 pions au sommet du podium gagne la course des dieux et son dieu sera vénéré des Égyptiens... Jusqu'à la prochaine partie !

VARIANTES

- Tu pourras rajouter des règles pour t'amuser encore plus !
- Par exemple : « Un Égyptien ne peut pas déloger un dieu, il s'arrête juste derrière. » ou encore : « Il faut obtenir un 2 pour passer sur la 2^e marche du podium, un 3 pour la 3^e et un 6 pour faire gagner son personnage. »

3

RANGE TON JEU

≈ 5 min

A L'ŒIL D'HORUS

- 1 Passe l'élastique doré dans les 2 trous de l'œil d'Horus.
- 2 Joins les bouts.
- 3 Fais un nœud.

B RANGEMENT

- 1 Empile les temples.
- 2 Place ton dé au centre du podium.
- 3 Retire chaque pion de son socle.
- 4 Mets tous les éléments au milieu de ton plateau.
- 5 Replie d'abord les 2 bords ayant une encoche.
- 6 Puis, par-dessus, replie les 2 autres bords.
- 7 Glisse l'élastique autour pour maintenir ton plateau fermé.



Envoie-nous des photos de toi avec ton activité : photos@pandacraft.com