



# LE DÉFI DES DIEUX

FABRIQUE TON JEU SUR LES DIEUX ÉGYPTIENS ET JOUE !

guide de l'activité



**A. CONSTRUIS LES OBÉLISQUES**

**B. FABRIQUE LE TEMPLE ÉGYPTIEN**

**C. ASSEMBLE LES ÉLÉMENTS DU JEU**

**D. INSTALLE TON PLATEAU DE JEU**

+ TA RÈGLE DU JEU

Tu as un doute sur le montage ?  
Retrouve ton activité en vidéo sur  
[youtube.com/PandacraftFR](https://www.youtube.com/PandacraftFR)



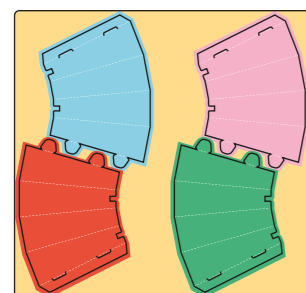
peu salissant

60 min de construction

60 min de jeu

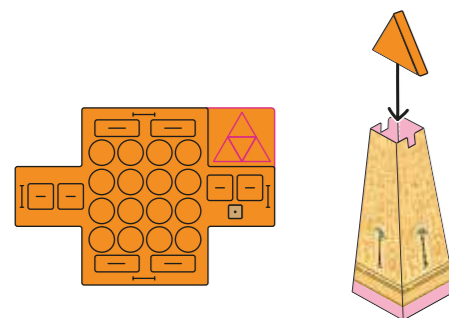
KPC-MA-23122G n° lot : 2310

## A. CONSTRUIS LES OBÉLISQUES

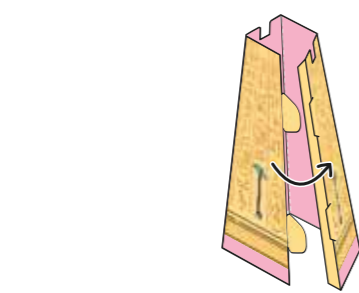


1 Détache les obélisques et marque les plis sur les pointillés.

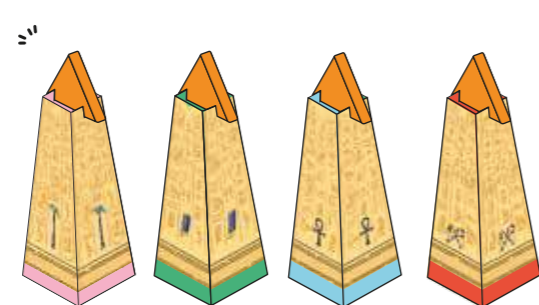
2 Insère les languettes dans les fentes.



3 Insère un triangle en mousse sur le sommet.



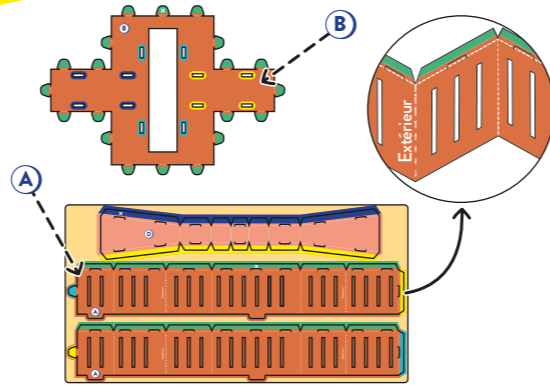
4 Fais pareil pour les autres obélisques.



**BRAVO!**

## B. FABRIQUE LE TEMPLE ÉGYPTIEN

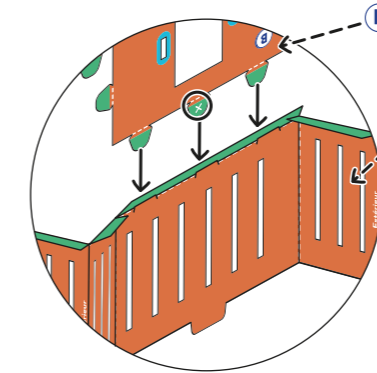
### La base et ses colonnes



1 Détache et évide les trous des pièces A et B. Marque les plis sur les pointillés.

2 Insère la languette jaune de la pièce A dans la fente jaune de l'autre pièce A.

Aligne les croix blanches

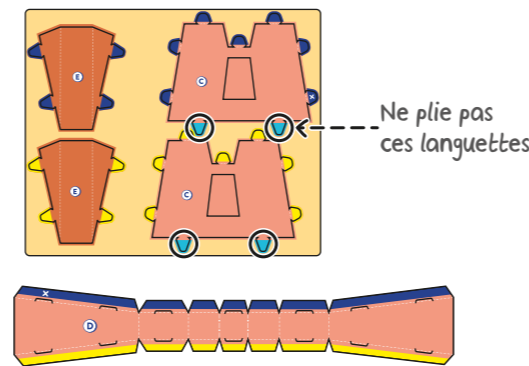


3 Insère les languettes vertes de la pièce B dans les fentes vertes de la pièce A.

4 Et insère la languette bleue dans la fente bleue.

5 Vérifie que les angles soient bien droits. Pince les coins si besoin.

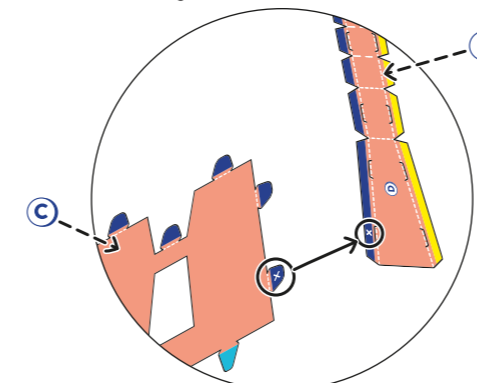
### Le temple



1 Évide les trous des pièces C et D. Marque les plis sur les pointillés.

2 Insère les languettes bleu foncé de la pièce C dans les fentes de la pièce D.

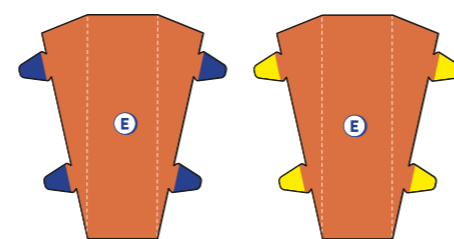
Aligne les croix blanches



3 Insère les languettes jaunes de l'autre pièce C dans les fentes jaunes.

4 Puis insère les languettes bleu clair dans les trous bleu clair de la base du temple.

### Les rampes



1 Marque les plis sur les pointillés des pièces E.

2 Insère les languettes jaunes de la pièce E dans les trous jaunes de la base.

3 Fais pareil de l'autre côté avec l'autre pièce E.

4 Pose cette pièce en mousse sur le haut du temple.

Relie les emblèmes à leur nom.

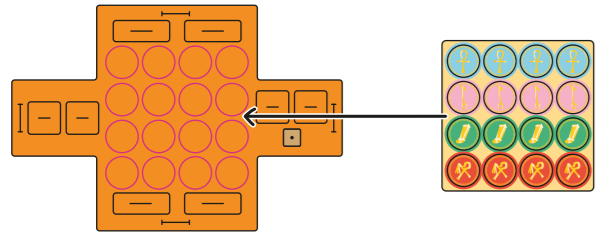
- Le sceptre ouas
- La croix ankh
- Le postiche
- Le fouet et le sceptre héqa



**BRAVO!**

## C. ASSEMBLE LES ÉLÉMENTS DU JEU

### Les emblèmes



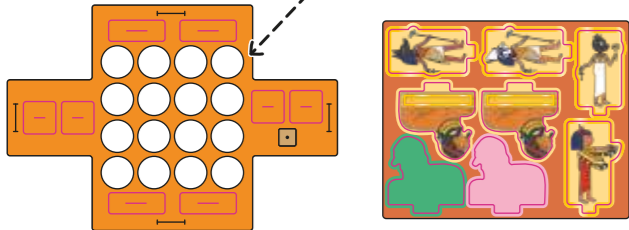
1 Colle les autocollants sur les ronds de mousse.

2 Puis détache-les et fais des tas par couleur.



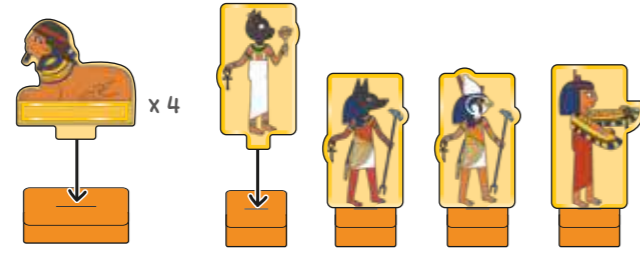
### Les pions

Garde cette partie pour plus tard.

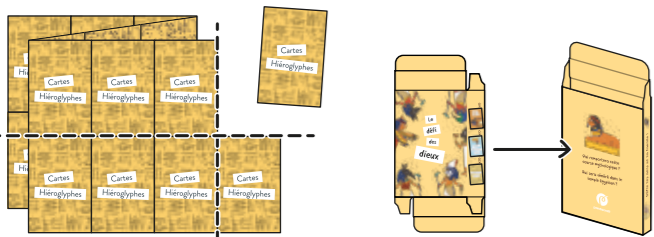


1 Détache les mousses restantes et tous les pions.

2 Insère les sphinx dans les mousses rectangulaires et les dieux dans les mousses carrées.



### Les cartes

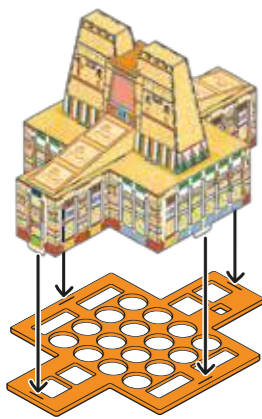


1 Détache les cartes et mets en forme le paquet de cartes.

2 Range les cartes à l'intérieur.



## D. INSTALLE TON PLATEAU DE JEU



1 Insère le temple dans les fentes du socle.

Marque bien les plis dans les 2 sens pour aplatir le plateau.



2 Déplie le plateau et pose les éléments comme sur le schéma.



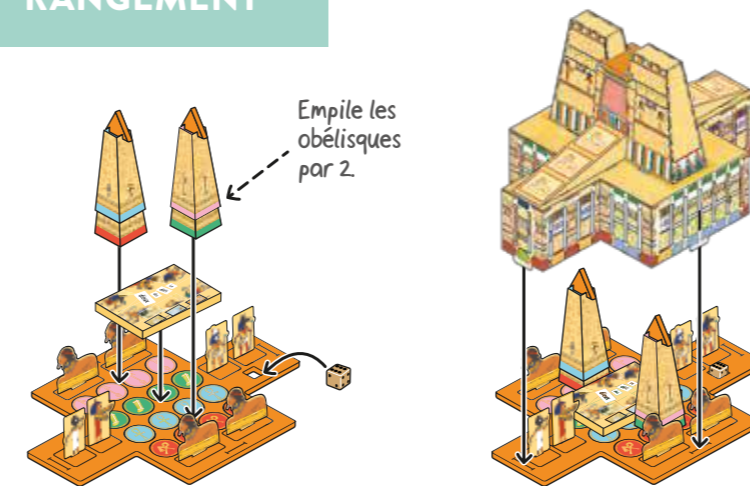
### MISE EN PLACE

Pose les obélisques sur les cases de même couleur.



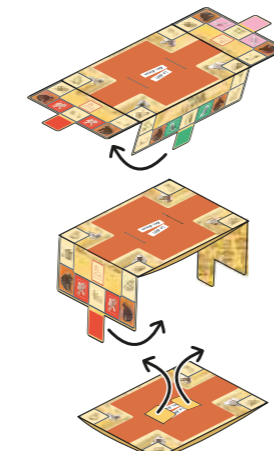
### RANGEMENT

Empile les obélisques par 2.

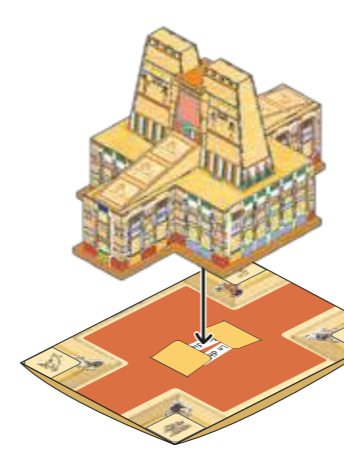


1. Remets en place les éléments en mousse et le dé. Place le paquet de cartes et les obélisques au centre.

2. Ajoute le temple par-dessus. Glisse ses languettes dans les fentes.



3. Replie les côtés verts et bleus du plateau. Puis, les côtés roses et rouges.



4. Pose le temple sur le plateau. Puis, découpe la règle du jeu et conserve-la.

### BUT DU JEU

2 à 4 joueurs 1 heure

Deviens le dieu le plus vénéré en arrivant en 1<sup>er</sup> au sommet du temple. Pour cela :

- réalise les défis,
- récupère les 4 attributs des dieux en évitant les mauvais coups du méchant Seth,
- et enfin, réussis 4 épreuves des sphinx pour gravir leur rampe.

### DÉROULEMENT DU JEU

1. Chaque joueur choisit son dieu, puis prend le pion et la carte correspondante. Il pose le pion sur sa case de départ, et lit la carte.
2. Tous les joueurs lancent le dé : celui qui obtient le plus grand nombre sera le 1<sup>er</sup> à jouer.
3. Le 1<sup>er</sup> joueur lance le dé pour savoir de combien de cases il avance, dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Le joueur exécute l'action indiquée sur la case où il arrive. Puis ce sera au joueur suivant de lancer le dé.

Bonne chance à toi !



Ex : case de départ, pion et carte d'Anubis.



Case hiéroglyphe : tire une carte hiéroglyphe. Lis-la à voix haute puis réalise le défi. Une fois le défi fait, remets la carte sous le tas.



Case Seth : tire une carte Seth. Lis-la à voix haute et suis ses indications. (Se défausser = remettre le carte sous son tas).



Case attribut : prends l'attribut qui est sous l'obélisque voisine. Attention, tu ne dois récupérer qu'1 exemplaire de chaque attribut. Dépose-le au dos de ta carte de dieu pour savoir quels attributs il te manque.



### QUE FAIRE QUAND J'AI MES 4 ATTRIBUTS ?

1. Tu es autorisé à dévier sur la 1<sup>re</sup> case sphinx que tu rencontres. Pas besoin de faire le nombre exact au dé pour s'y arrêter.



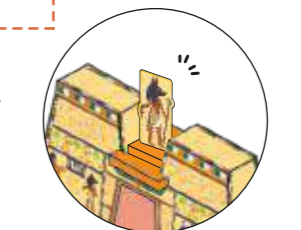
Case épreuve des sphinx : plus besoin de lancer le dé. Pour grimper sur la rampe des sphinx, il faut réussir une épreuve. Le joueur à ta droite tire une carte « Épreuve des sphinx ». Tu lui indiques la couleur de l'épreuve que tu veux réaliser. Si tu réussis, tu avances d'une case.

Attention, tu dois réussir une épreuve de chaque couleur. Quand tu en gagnes une retourne le jeton de sa couleur, pour savoir celles qu'il te reste à tenter.

#### Sur une case sphinx :

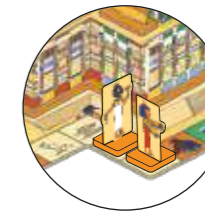
- Tu es protégé des attaques de Seth.
- Tes adversaires ne peuvent pas te voler d'attributs.
- Tu ne peux pas avancer ou reculer suite à un défi collectif ou un duel (sauf le duel divin).

2. Le 1<sup>er</sup> joueur qui réussit ses 4 épreuves permet à son pion de devenir la statue du temple. Il a gagné : il est la divinité vénérée ! (Jusqu'à la prochaine partie.)



### CAS SPÉCIAUX

#### Le duel divin



Quand 2 joueurs se retrouvent sur la même case (du plateau ou des rampes), ils s'affrontent en duel : chacun d'eux attrape le postiche (le menton) de l'autre en chantant « Je te tiens, tu me tiens par la postichette. Le premier de nous 2 qui rira laissera sa placette ». Dès lors, le premier à rire recule d'1 case.



#### La partie maudite



Quand une carte Seth demande à être posée sur le plateau, place-la devant l'une des obélisques. Au bout de 4 cartes Seth posées, la malédiction de Seth s'abat sur tous les joueurs. Ils doivent rendre 1 attribut. Ceux qui n'en ont pas perdent leur pouvoir spécial de dieu pour le reste de la partie.

Que les sphinx soient avec toi !

