

CLÉ O' CARTES



• Chaque joueur positionne ses cartes-puzzle jusqu'à ce qu'il ait retrouvé **tous les hiéroglyphes** de la carte-énigme.

Attention : le sens et la position de tous les hiéroglyphes doivent être corrects!

- Dès qu'un joueur a reproduit la combinaison de la carte-énigme, il crie « **Par Anubis !** ».
- Pour vérifier si sa combinaison est correcte, le joueur place **la grille-pharaon sur ses cartes-puzzle** pour que chaque trou découvre chacun des hiéroglyphes de la carte-énigme.
- Si le joueur a reproduit **exactement le dessin des hiéroglyphes**, il crie « **Cléocarte !** » et gagne la carte-énigme; le tour est terminé pour tous les joueurs.
- S'il s'est trompé, il remet **la grille-pharaon sur la table** et le jeu continue jusqu'à ce qu'un autre joueur (ou le même joueur) trouve la solution.
- **Aucun joueur n'est parvenu à résoudre l'énigme ?** Consultez le livret de solutions pour découvrir comment utiliser les cartes-puzzle.



Le premier joueur qui a **gagné 7 cartes-énigme** remporte la partie.

• **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Aeledingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.



© 2023 MEGARIGHTS. CLÉ'O' CARTES est une marque déposée. Tous droits réservés.

MEGABLEU
Z.I. La Beaugeardière
Randonnai
61190 Tourouvre au Perche
France



www.megableu.com

Règle du jeu



Par Anubis!

Tu as trouvé le temple du pharaon! Rèsous l'énigme pour ouvrir la porte...



Contenu

75 cartes-énigme

25 du niveau facile 25 du niveau avancé 25 du niveau expert



16 cartes-puzzle

Numérotées de 1 à 4 (4 rouges, 4 vertes, 4 jaunes, 4 bleues)



2 grilles-pharaon



1 livret avec solutions et 1 règle du jeu



But du jeu

Résoudre une énigme à partir de ses cartes-puzzle.



Préparation du jeu

- Chaque joueur prend les **4 cartes-puzzle** de la couleur de son choix.
- Il existe **3 niveaux de difficulté** : facile (I), avancé (II) ou expert (III).
- Les joueurs choisissent le niveau de jeu et placent les 25 cartes-énigme correspondantes, face cachée, en pile sur la table.



Facile : seules les cartes numérotées de **1 à 3** sont utilisées, **4 hiéroglyphes** sont représentés; **aucune carte-puzzle** ne doit être recouverte par une autre pour résoudre l'énigme.



Avancé : seules les cartes numérotées de **1 à 3** sont utilisées, **6 hiéroglyphes** sont représentés; **2 cartes-puzzle au maximum** peuvent être recouvertes pour résoudre l'énigme.



Expert : les **4 cartes** sont utilisées, **6 hiéroglyphes** sont représentés et **toutes les cartes-puzzle** peuvent être recouvertes pour résoudre l'énigme.

- Placer la grille-pharaon correspondante près de la carte-énigme choisie :

Niveau 1 : grille-pharaon à 4 trous.
Niveaux 2 et 3 : grille-pharaon à 6 trous.

- Remettre dans la boîte la grille-pharaon et les cartes-énigme non utilisées.



Déroulement du jeu

- Un des joueurs retourne la carte-énigme.
- Une fois la carte retournée, tous les joueurs cherchent **en même temps** à reproduire au plus vite la bonne combinaison avec leurs cartes-puzzle.
- Une carte-énigme peut comporter 4 ou 6 hiéroglyphes différents, orientés dans différents sens, selon le niveau de difficulté.

