

Carte spéciale :

Si vous piochez une *carte Joker*, vous pouvez lui donner la valeur que vous voulez, par exemple "cartouche", valeur obligatoire pour composer un nom de Pharaon ou de personnages connus de l'Égypte antique, tels **Imhotep** ou **Néfertiti**. Dans ce cas, le mot compte quadruple pour celui qui l'a composé ainsi que pour celui qui le traduira correctement. De plus, ce dernier peut rejouer.

Code Gardiner :
Translittération :
Prononciation :
Désignation :

carte Joker

Le jeu se termine quand la pioche est vide. Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points.

AKHARATO

un jeu de société éducatif sur l'Égypte antique



© 2025 Didier DTL Morandi - <https://papocle.fr>

Description du jeu

AKHARATO est un jeu de société éducatif qui se joue entre deux et quatre personnes, à partir de l'âge de sept ans. Les joueurs incarnent quatre Pharaons égyptiens très célèbres : **Akhenaton**, **Hatchepsout**, **Ramses II** et **Toutânkhamon**.

Le jeu utilise un plateau, 4 pions, 108 cartes, soit 4 exemplaires de 27 signes hiéroglyphiques dits *unilitères* indiqués dans un *tableau-dictionnaire* présenté pages suivantes, et un dé.

Durée moyenne d'une partie : une heure.

Chaque carte comporte un signe hiéroglyphique (comme ci-contre), son code Gardiner, sa translittération, sa prononciation, sa désignation le cas échéant lorsqu'elle est différente de sa prononciation, et une ou plusieurs indications en couleur sur les particularités du signe qu'elles représente :

Soit

- un idéogramme (abrégé **idéo**)
- un déterminatif (abrégé **dét**)
- un phonogramme (abrégé **phon**)

ou les deux, ou les trois.

lance le dé et avance du nombre de cases que celui-ci indique, en tournant sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre, puis consulte le tableau-dictionnaire pour voir s'il peut écrire un mot qui y figure, composé au minimum de deux signes (deux hiéroglyphes).

Si c'est le cas, il pose les cartes formant le mot devant lui et les autres joueurs doivent le traduire, joueur après joueur, en commençant par celui à votre droite (l'utilisation du *tableau-dictionnaire* est bien évidemment autorisée).

Si la traduction est correcte, le joueur qui l'a trouvée marque un nombre de points égal au double de celui du mot (sauf dans les cas spéciaux précédemment exposés) et rejoue.

Les cartes qui ont servi à composer un mot correct qui a été trouvé restent sur la table, elles ne retournent pas dans la pioche. On peut les empiler, elles ne serviront plus.

Si personne ne trouve la traduction, vous marquez encore - en plus - le double de la valeur du mot. Ensuite, vous piochez un nombre de cartes égal au nombre de celles qui l'ont constitué et c'est au tour du joueur à votre droite de jouer.

Tableau-dictionnaire

Hiéroglyphe	Objet représenté	Désignation Translittération	Exemples de mots	Code Gardiner
	vautour percnoptère	a ȝ	ȝr monter, ȝbw éléphant, ȝm prendre, ȝt chambre, ȝf corps, ȝwf viande, ȝw durée, ȝh combattre, ȝrj monter, ȝsr sanctuaire	G1
	avant bras	â ʿ	ʿȝ important, ʿm embrasser, ʿf emporter, ʿr agir, ʿsr riche, ʿw vieil homme (ancien), ʿȝȝ nombreux, ʿd dire, ʿj traverser, ʿw durée	D36
	jambe	b	br monter, bt tribu, groupe, bd renverser, bp examiner, juger, bȝw puissance, bȝj minerai	D58
	main	d	dj donner, dt éternité, dh main, dbw doigts, dȝȝ rouge, dqf forer dnw quantité, dpj grimper	D46
	vipère à cornes	f	ft valeur, fr soulever, fn serpent, fbw homme pauvre, fqȝ voler, fqȝr manquer de, fh traverser	I9
	support de jarre	g	gȝȝw crier, gbjj Geb dieu terre, gt tortue, gnʿ protéger, gȝhw taureau, gmr cacher	W11
	abri en roseaux	h	hȝȝ descendre, hn jubilation, hdj frapper, hkȝ magie, hm serviteur, hp loi, hnt devant	O4
	tresse de lin	h h	hbn sauter, hʿ visage, hgr lac, hnȝ serpent, hsw louange, hh million, hfr creuser, hȝȝw joie hnt proue (bateau), hʿt devant	V28
	roseau fleuri	i	jrj faire, jn apporter, jm ici, jkn s'accroupir, jpd canard, jȝk vache, jȝʿ héritage	M17
	cobra	dj d	dʿ malheur, dtp poser, dnʿ juger dʿt éternité, dʿr séparer, dḥ orphelin, dʿȝ traverser	I10
	corbeille à anse	k	kr pleurer, kȝm noir, knt avant, kfȝ capturer, kmr oeil, ktp livrer kȝhw taureau, kri supplier	V31
	lion couché	L rw	rwtp chevelure, rwr vaste, rwne rugir, rwft chasser, rwqr force, rwt passage	E23

Hiéroglyphe	Objet représenté	Désignation Translittération	Exemples de mots	Code Gardiner
	chouette	m	mȝʿ voir, mry aimer, mwt mère, mn demeurer, mȝʿt Mâât, ms mettre au monde, engendrer	G17
	filet d'eau	n	nt appartenance, nʿj monter, nrt flamme, nrm nourrir, npt ciel nbj protéger, nhb crue du Nil	N35
	lasso	o wȝ	wȝtj unique, wȝʿj ouvrir, wȝrj ouvrir un passage, wȝsw vaste, wȝwd étendre	V4
	siège	p	pr sortir, pt ciel, pdj courir, ptp trancher, ph atteindre, ph̄t force, pnt arc, pʿ ouvrir	Q3
	flanc d'une colline	qu q	qr colline, qnt robuste, qrȝ fort, qbj refroidir, qmr brûler, qtp offrir, qrf torride (brûlant)	N29
	bouche	r	rj entrer, rnj approcher, rt route, rdi donner, rn nom, rpj diriger, rm pleurer, rwj libérer	D21
	linge plié	s	srj faire descendre, sn frère, stp choisir, skr enfermer, sʿ fils, sȝ écrire, sȝ entendre, st dame	S29
	bassin d'eau	ch ȝ	ȝwt ombre, ȝʿ distinguer, ȝfj trancher, ȝȝf coiffer, ȝr enfant ȝhm être puissant, ȝhȝ invoquer	N37
	ventre de vache	ȝ h	h̄t ventre, hȝt poisson, hȝyt monceau de cadavres, h̄k raser (barbe), h̄pt troupeau	F32
	pain	t	tr saison, ts multitude, tȝʿ terre tbhw océan primordial (<i>Noun</i>), tpj être au sommet, tqf être pur	X1
	lien pour les animaux	tj t	tʿ élever, tpj grimper, th prier, tft poursuivre, ttȝ faire justice, tkr être silencieux, tȝj capturer	V13
	poussin de caille	ou w	ws grandir, wt chemin, wnt être, wrj ouvrir, wpj juger, wtp offrir, wȝj s'éloigner, wfj repousser	G43
	double trait	y	jrj faire, jpd canard, jȝk vache, jȝʿ héritage, jkn s'accroupir, jhb festival, jr créer à Dallas	Z4
	verrou	z s	sr prince, sn frère, sʿ fils, spj frapper, sȝ écrire, sd écouter st femme, skr enfermer, ligoter	O34

Comme vous le constatez, plus un mot est long, plus il rapporte de points.

Cas spéciaux selon les cases où vous arrivez :

- cases 1 : vous passez un tour
- cases 2 : vous pouvez échanger une de vos cartes avec un autre joueur
- cases 3 : avancez de trois cases dans n'importe quel sens et rejouez
- cases 4 : le mot que vous allez (peut-être) créer comptera double
- cases 5 : le mot d'un autre joueur que vous avez traduit compte quadruple
- cases 6 : vous pouvez ressusciter à votre choix un autre joueur dans son tombeau

Les quatre cases de couleur sont le point de départ de chaque joueur. Si, en jetant le dé, vous tombez sur une case *Départ*, vous pouvez rejouer et aller directement sur n'importe quelle case de votre choix.

Les quatre cases grises du plateau sont des tombeaux. Si vous arrivez dans un tombeau, vous y restez jusqu'à ce qu'un autre joueur vous en sorte. Dans ce cas, vous retournerez à votre case *Départ*.

Lorsque la partie commence, chaque joueur pioche cinq cartes, les pose devant lui face découverte,



Déroulement d'une partie et règles

Votre objectif est de former le plus possible de mots écrits en hiéroglyphes avec vos cartes en déplaçant votre personnage sur le plateau avec le dé et en exécutant les consignes indiquées sur les cases sur lesquelles vous arrivez, tout en évitant de vous retrouver dans un tombeau d'où seul un autre joueur pourra vous faire sortir. A chaque fois qu'un mot correct a été créé et contrôlé par vous seul dans le tableau-dictionnaire vu page précédente, vous marquez un certain nombre de points calculés comme suit (sauf indications spéciales spécifiées plus loin) :

- deux signes : 4 points
- trois signes : 9 points
- quatre signes : 16 points
- cinq signes : 25 points

