

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NILE

RÉSUMÉ

Dans NILE, 2–5 joueurs jouent des cartes pour semer des champs. Au début de chaque tour, il y a une inondation, qui détermine quel champ récoltera ce tour. Les cultures récoltées sont placées dans les stocks, qui finalement déterminent le gagnant de la partie. Les joueurs rivalisent sur les cultures, négocient aux marchés et même font des offrandes à Hâpi, le dieu du Nil. Le gagnant sera le joueur qui défend ses champs et gère ses stocks le plus efficacement.

MISE EN PLACE

Il y a cinq cultures différentes, chacune représentée par sa propre couleur: **Papyrus** (Rouge), **Blé** ou *Wheat* (Jaune), **Laitue** ou *Lettuce* (Vert), **Ricin** ou *Castor* (Brun) et **Lin** ou *Flax* (Lavande), ainsi que plusieurs cartes de Spéculation. Placez la carte **Inondation** face visible au milieu de la table et mettez la carte **Invasion de locustes** de côté. Mélangez bien les cartes restantes et distribuez-en cinq à chaque joueur. Mélangez la carte **Invasion de locustes** avec le reste des cartes pour former une pioche face cachée. Sélectionnez un premier joueur.

LES ÉTAPES DE CHAQUE TOUR

- 1) Inondation
- 2) Récolter
- 3) Négocier
- 4) Planter ou Spéculer
- 5) Piocher

1) INONDATION

La carte supérieure de la pioche est retournée face visible et placée sur la Carte Inondation. Cette carte détermine quel champs récoltera (voir 2) RÉCOLTER) et quelles cartes ne peuvent pas être jouées ce tour (voir 4) PLANTER OU SPÉCULER). Les cartes Spéculation sont aussi résolues au cours de cette étape (voir SPÉCULER).

2) RÉCOLTER

Les cultures qui peuvent être récoltées sont basées sur l'actuelle carte Inondation. Chaque fois qu'une nouvelle carte Inondation est retournée, si un joueur cultive actuellement cette plante, même si ce n'est pas son tour, retire la carte supérieure de cette culture et la place face cachée dans son stock personnel.

Le stock de chaque joueur est la collection de toutes ses récoltes.

Outre le fait de déterminer le score final et donc le gagnant, le stock peut être consulté et ses cartes négociées pendant toute la partie. Cachez le contenu de votre stock aux autres joueurs !

Si la carte Inondation est une Carte Spéculation, elle indique deux cultures. Lorsque cela arrive, ces deux cultures sont récoltées.

Si la carte Invasion de locustes est piochée lors de la récolte, elle est immédiatement résolue et défaussée (voir **INVASION DE LOCUSTES**). Puis, une nouvelle carte est piochée pour servir de carte Inondation.

3) NÉGOCIER

Négocier vous permet de défausser deux anciennes cartes pour recevoir une seule nouvelle carte. Il y a deux options pour négocier :

3.1) MARCHÉ

Défaussez deux cartes (Culture et/ou Spéculation) de votre main et/ou de votre stock, puis prenez une carte de la pioche vers votre main.

3.2) OFFRANDES À HÂPI

Défaussez deux cartes (Culture et/ou Spéculation) de votre main et/ou de votre stock et remplacez l'actuelle carte Inondation avec une nouvelle carte tirée de la pioche. Cette nouvelle carte Inondation agit comme n'importe quelle autre carte Inondation, provoquant ainsi une nouvelle Récolte et prévenant certaines cartes d'être jouées. Continuez à jouer comme si vous vous trouviez à l'étape 2) **RÉCOLTER**.

Les joueurs ne sont pas obligés de négocier au cours de leur tour. Ils peuvent négocier en utilisant les deux options dans n'importe quel ordre, autant de fois que souhaité pendant leur tour. Toutes les cartes négociées sont défaussées. Les joueurs ne peuvent pas négocier entre eux, ni négocier des cartes plantées.

4) PLANTER OR SPÉCULER

Cette étape est régulée par la carte Inondation. Aucune carte montrant un type de culture actuellement inondé ne peut être jouée durant cette étape, que ce soit pour planter ou pour spéculer.

4.1) PLANTER

Pour planter, vous devez placer des cultures de votre main face visible devant vous, formant un champ. Tant qu'un champ d'une culture donnée est en jeu, personne d'autre ne peut créer un champ de cette même culture. Il n'y a donc jamais plus de cinq champs en jeu à la fois.

Lorsqu'un nouveau champ est planté, les joueurs peuvent :

- Créer une culture en plantant au moins deux cartes de ce type de culture.

Attention : un joueur ne peut pas planter un nouveau champ si un autre joueur possède déjà un champ de ce type de culture, à moins que le nouveau champ ne contienne plus de cartes que le champ existant. Lorsque cela arrive, toutes les cartes du champ de ce type de culture de l'autre joueur sont immédiatement défaussées.

- Planter exactement deux cartes de cultures différentes (au moins une doit créer un nouveau champ, l'autre peut créer un nouveau champ ou être ajoutée à un champ existant).
- Planter autant de cartes que souhaité, exclusivement dans des champs déjà existants.

4.2) SPÉCULER

Au lieu de planter, le joueur actif peut poser devant lui une ou deux cartes Spéculation, composées de deux cultures, et qui sont des paris sur la prochaine Inondation. En cas de succès, une carte Spéculation permet de piocher immédiatement trois (3) cartes vers sa main. Comme pour **4.1) PLANTER**, les cartes Spéculation indiquant des cultures actuellement inondées ne peuvent pas être jouées. Pour jouer des cartes Spéculation, placez-les simplement face visible dans votre zone de jeu.

Les cartes Spéculation sont un succès lorsqu'elles ont au moins un type de culture en commun avec la prochaine carte Inondation. La partie marque une pause et le joueur qui a spéculé pioche immédiatement trois (une culture correspond) ou six (deux cultures correspondent) cartes qu'il prend en main. Toutes les cartes Spéculation (réussies ou non) sont ensuite défaussées et la partie continue.

5) PIOCHER

Pour terminer son tour, le joueur actif pioche les deux (2) cartes supérieures de la pioche et les ajoute à sa main. Puis son tour est terminé. Le prochain joueur, en sens horaire, devient le joueur actif. Lorsque la pioche est vide, mélangez la pile des cartes Inondation, la carte Invasion de locustes et toutes les cartes défaussées pour créer une nouvelle pioche.

INVASION DE LOCUSTES

Lorsque la carte Invasion de locustes est piochée, elle doit être annoncée immédiatement. Le joueur qui a pioché la carte la met de côté face visible. Si on était à l'étape 2) **RÉCOLTE**, retournez une autre carte pour la remplacer. Si vous êtes en train de piocher des cartes, finissez de le faire. La carte Invasion de locustes ne compte pas comme une des cartes piochées. Ensuite, déterminez quel champ a le plus de cartes : toutes les cartes dans ce champ sont alors défaussées ; en cas d'égalité, les cartes de tous les champs majoritaires sont défaussées.

FIN DE LA PARTIE

On joue autant de pioches que le nombre de joueurs (par exemple deux pioches à deux joueurs, trois pioches à trois joueurs, etc.). Dès que la dernière pioche est vide, la partie est terminée. Souvenez-vous des Invasions de locustes pour savoir le nombre de fois que vous avez joué avec la pioche, ou utilisez un aide-mémoire.

DÉCOMPTE DES POINTS

Individuellement, les joueurs séparent les cartes de leur pile de stockage par type de culture puis les alignent en cinq piles de la gauche vers la droite, en commençant avec le type de culture qui a le moins de cartes (même si c'est zéro) et en terminant avec le type de culture qui en a le plus. Les joueurs commencent ensuite à comparer leurs piles. Le joueur qui a le plus de cartes dans sa pile la plus à gauche (le type de culture avec le moins de cartes) est le gagnant. S'il y a égalité, les joueurs ex æquo comparent leur pile suivante et ainsi de suite. Dans le cas d'une égalité sur les cinq piles... refaites une partie !

RÈGLES OPTIONNELLES

Pour accélérer la partie à 2 joueurs, retirez deux cartes Culture de chaque type ainsi que cinq cartes spéculation choisies aléatoirement. À 3 joueurs, vous pouvez retirer 1 carte de chaque culture.

Conception du jeu : Daniel Callister

Aide à la conception : James Mathe

Conception artistique et cartes : Chuck Whelon

Mise en page : Clay Gardner

Copyright © 2010 Minion Games - Tous droits réservés

Traduction Française : Christophe Muller

Relecture et correction : François Haffner