

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 ★★☆☆ modulaire 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

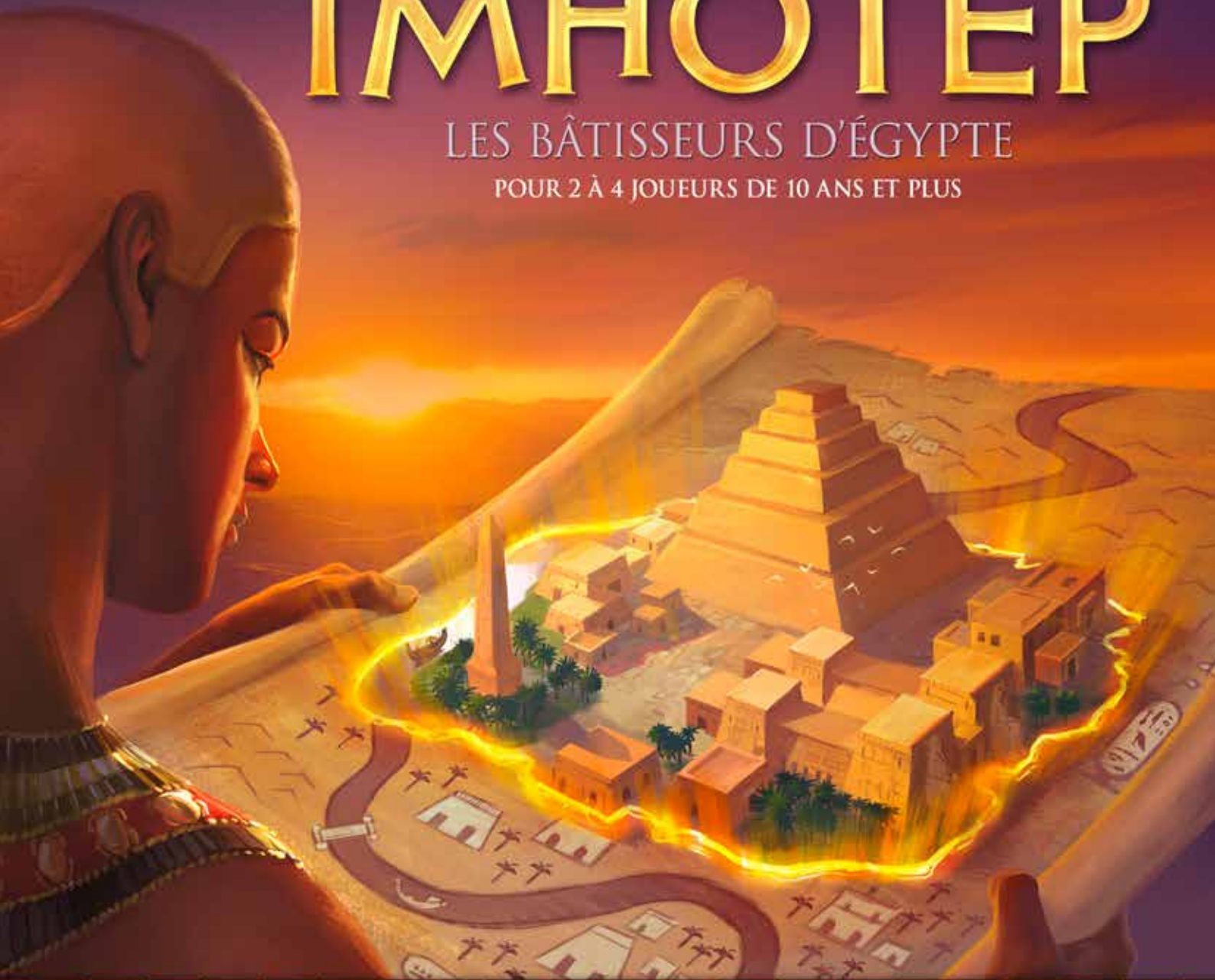


PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

LES BÂTISSEURS D'ÉGYPTE

POUR 2 À 4 JOUEURS DE 10 ANS ET PLUS



À PROPOS DU JEU

Imhotep fut le premier et le plus célèbre architecte de l'Égypte antique. Il est considéré comme l'un des premiers génies universels de l'histoire de l'humanité. Par exemple, on dit qu'il fut responsable de la construction de la toute première pyramide d'Égypte : la pyramide de Djéser à Saqqarah. Saurez-vous être à la hauteur de son œuvre en construisant des monuments pour la postérité ? Vous aurez besoin de bateaux pour transporter des blocs de pierre vers différents chantiers de construction. Mais vous ne serez pas le seul à décider du chantier où envoyer les bateaux et leur cargaison. Vos adversaires auront leurs propres plans et feront tout pour être mieux placés que vous. Une compétition acharnée se déroulera pour les cargaisons de pierres les plus précieuses. Vous aurez besoin de ruse et d'un peu de chance pour atteindre le succès.

BUT DU JEU

Chaque joueur endosse le rôle d'un architecte égyptien. Vous aurez 6 manches pour transporter vos Pierres vers différents Lieux et ériger des monuments de manière à gagner le plus de points. À chaque fois que vient votre tour, vous devez choisir l'une des 4 actions suivantes :

- Recevoir de nouvelles Pierres
- Placer 1 Pierre sur un Bateau
- Envoyer 1 Bateau vers un Lieu
- Jouer 1 carte Marché bleue

Livrer vos Pierres vous rapporte des points de différentes façons : parfois beaucoup, parfois peu, parfois immédiatement, parfois à la fin de la manche et parfois à la fin de la partie. Celui qui a le plus de points après les 6 manches est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL DE JEU

120 Pierres (30 cubes en bois de chaque couleur : noir, blanc, brun, gris)

5 plateaux Lieu

1 plateau Piste de score

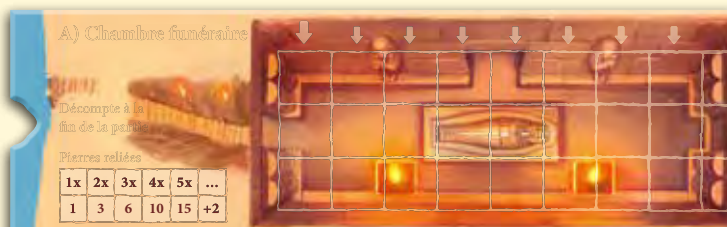
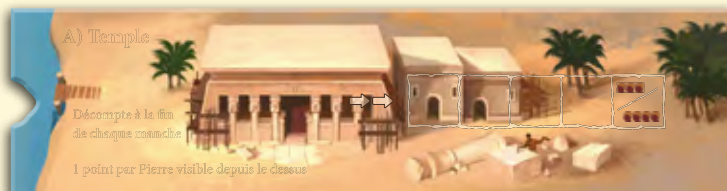
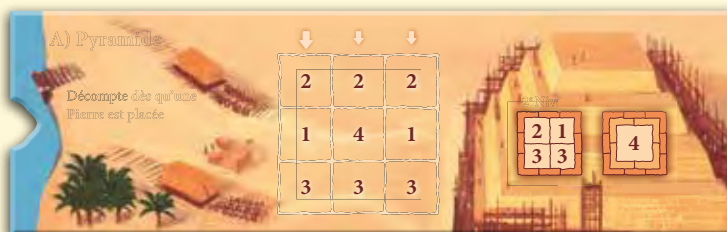
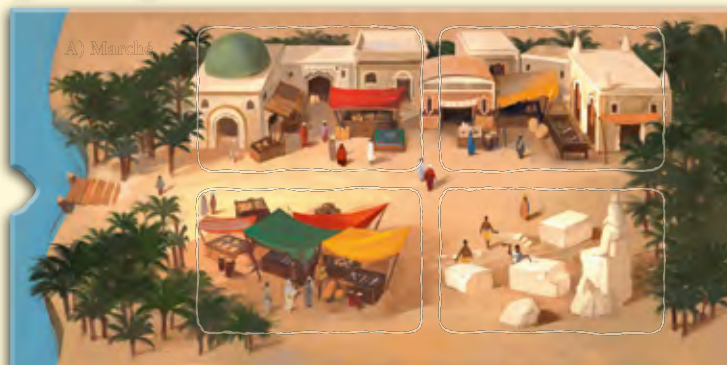
8 jetons Bateau

4 tuiles Réserve (1 de chaque couleur : noir, blanc, brun, gris)

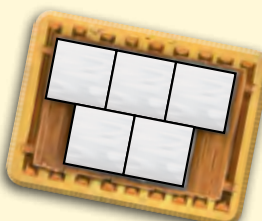
21 cartes Manche

34 cartes Marché

Jetons Bateau



Plateaux Lieu



Tuiles Réserve



Cartes Manche



Cartes Marché



Carrière
(avec les Pierres de tous les joueurs)



Plateau Piste de score

(Vous pouvez avoir plus de 40 points. Dans ce cas, continuez simplement de déplacer votre bloc de pierre le long de la piste et rappelez-vous que vous avez déjà fait le tour du plateau une fois.)

Premier joueur
(2 Pierres sur sa tuile Réserve)



MISE EN PLACE

- Placez les **5 plateaux Lieu** au centre de la table comme montré sur l'illustration. Tous les **plateaux Lieu** ont un **côté A** et un **côté B**. Lors de vos toutes premières parties, utilisez le côté A. Vous pouvez utiliser le côté B lors de vos prochaines parties en tant que variante du jeu standard. Vérifiez que les **côtés A** de tous les plateaux sont visibles lors de votre première partie.
- Placez le **plateau Piste de score** à droite des plateaux Lieu. Utilisez-le pour suivre les points de tous les joueurs.
- Placez les **8 jetons Bateau** à côté des plateaux.
- Séparez les **21 cartes Manche** des **34 cartes Marché**.
- Mélangez les 34 cartes Marché et placez-les face cachée pour former une pioche à droite du plateau « A) Marché ».
- Il y a **7 cartes Manche** pour deux, trois et quatre joueurs.

Utilisez les 7 cartes Manche avec **2 têtes** pour une **partie à deux** joueurs.



Utilisez les 7 cartes Manche avec **3 têtes** pour une **partie à trois** joueurs.



Utilisez les 7 cartes Manche avec **4 têtes** pour une **partie à quatre** joueurs.



Prenez les 7 cartes Manche **correspondant au nombre de joueurs**. Vous n'aurez pas besoin des 14 autres cartes Manche ; remettez-les dans la boîte. Comme vous ne jouerez que **6 manches**, vous devez prendre l'une des sept cartes Manche au **hasard** et la remettre dans la boîte également. **Mélangez les 6 cartes Manche restantes** et placez-les **face cachée** pour former une **seule pioche** à côté des 8 jetons Bateau.

- Chaque joueur choisit une **couleur** (noir, blanc, brun ou gris) et prend la **tuile Réserve** de cette couleur.
- À **moins de 4 joueurs**, les Pierres et les tuiles Réserve **inutilisées** sont **remises dans la boîte**.
- Toutes les Pierres** sont mises en tas à droite des plateaux Lieu, formant ainsi la **Carrière**.
- Chaque joueur place **1 Pierre** de sa couleur sur l'**emplacement « 0/40 »** de la **Piste de score**.
- Choisissez quel **joueur commencera la partie**. Le premier joueur reçoit **2 Pierres** de sa couleur depuis la Carrière et les place sur sa **tuile Réserve**. Le deuxième joueur (qui est le joueur à **gauche** du premier joueur) reçoit **3 Pierres**, le troisième joueur (le joueur à gauche du deuxième joueur) reçoit **4 Pierres** et le quatrième joueur reçoit **5 Pierres**, chacun de sa couleur respective.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en **6 manches**.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

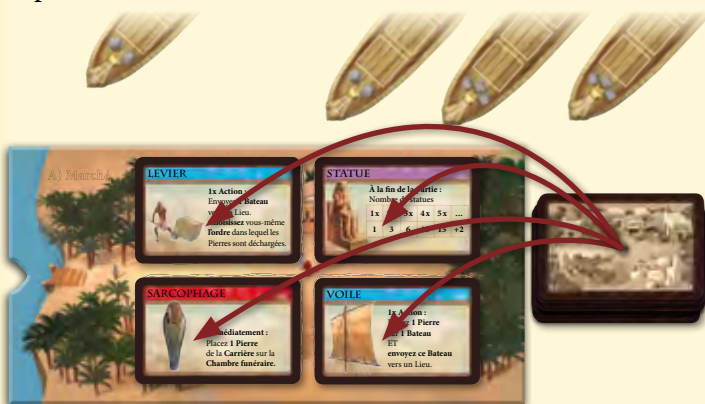
Chaque manche se déroule de la manière suivante :

- Au début de la manche, révélez la première carte Manche du dessus de la pioche. Elle indiquera les 4 jetons Bateau qui seront disponibles lors de cette manche. Disposez ces jetons de manière espacée à gauche des plateaux Lieu. Il existe des Bateaux avec un nombre variable d'emplacements pour les Pierres : Deux Bateaux peuvent accueillir 4 Pierres, trois peuvent accueillir 3 Pierres, deux peuvent accueillir 2 Pierres et un seul Bateau peut accueillir 1 Pierre.



Exemple : Si vous avez révélé la carte Manche représentée ci-dessus, prenez un Bateau à quatre emplacements, un Bateau à trois emplacements et deux Bateaux à deux emplacements, puis disposez-les de manière espacée à gauche des plateaux Lieu.

- Révélez ensuite les **quatre premières cartes Marché** du dessus de la pioche et placez-les face visible sur le plateau Marché.



Si la pioche est vide, mélangez la défausse et créez une nouvelle pioche.

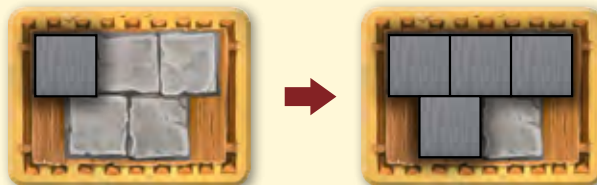
- Tous les joueurs effectuent alors leurs actions chacun son tour, en commençant par le premier joueur.

Chaque tour se déroule de la manière suivante :

TOUR

Le joueur dont c'est le tour **doit** effectuer l'une de ces **4 actions** :

Recevoir de nouvelles Pierres



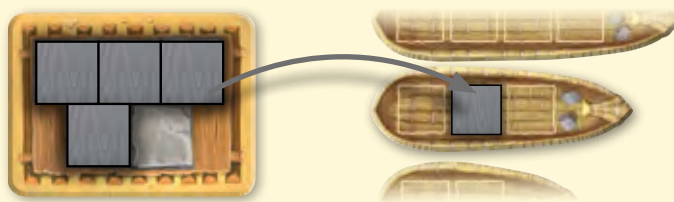
Prenez **3 Pierres** de votre couleur depuis la **Carrière** et placez-les sur votre **tuile Réserve**.

Remarque : Votre tuile Réserve n'a de la place que pour **5 Pierres au maximum** ! Par exemple, si vous n'avez de la place que pour 2 Pierres et que vous choisissez cette action, vous ne pouvez prendre que 2 Pierres depuis la Carrière.

Si vous n'avez **plus de Pierres dans la Carrière**, vous ne pouvez pas prendre d'autres Pierres.

OU

Placer 1 Pierre sur un Bateau



Prenez **1 Pierre** depuis votre **tuile Réserve** et placez-la sur **n'importe quel emplacement libre d'un Bateau** qui n'est pas encore parti vers un Lieu.

OU

Envoyer 1 Bateau vers un Lieu

Faites voguer **1 Bateau** jusqu'à un **plateau Lieu**.

Vous devez respecter ces **2 conditions** :

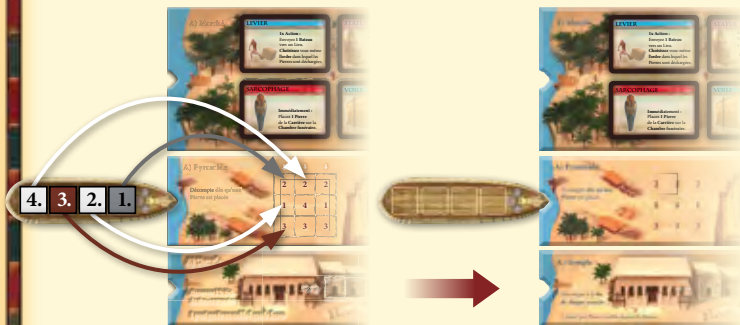
1) Le **Bateau** doit déjà être chargé avec le **nombre minimum de Pierres requis**. Les **pierres grises** représentées sur la proue du Bateau indiquent le nombre minimum pour ce Bateau. Ce nombre varie selon les Bateaux.

2) Le **Lieu vers lequel se rend le Bateau** doit encore avoir un quai disponible. En d'autres termes, aucun autre Bateau ne peut s'y rendre lors de cette manche.

Les Pierres sur le Bateau sont ensuite déchargées par leur propriétaire (en suivant la couleur) **dans l'ordre de l'avant vers l'arrière** et déposées sur le Lieu, **en commençant par la Pierre placée la plus en avant**. Ignorez chaque emplacement vide sur le Bateau.

Sur chacun des 5 Lieux, il existe **différentes règles** décrivant ce que le propriétaire de la Pierre recevra pour chaque Pierre déposée, ainsi que quand il le recevra. Le **Marché** et la **Pyramide** sont comptabilisés **immédiatement**. Le **Temple** est comptabilisé à la **fin de chaque manche**. La **Chambre funéraire** et les **Obélisques** ne sont pas comptabilisés avant la **fin de la partie**. Lisez les règles exactes pour chaque Lieu dans « Explications sur les faces A des Lieux » en pages 7 et 8 de ce livret de règles.

Remarque : Vous avez le droit d'envoyer un Bateau vers un Lieu même si ce Bateau ne **contient aucune Pierre vous appartenant**. Le seul prérequis est que chacune des conditions ci-dessus soit respectée. Après qu'un Lieu a été chargé, le Bateau désormais vide reste à la zone d'amarrage **jusqu'à la fin de la manche**. Ainsi, vous pouvez voir que plus aucun Bateau ne peut se rendre vers ce Lieu durant cette même manche. Un Lieu ne peut accueillir au maximum qu'un Bateau par manche.



Exemple : Le Bateau à quatre emplacements a été envoyé vers la Pyramide. En commençant par la Pierre placée le plus proche de l'avant, toutes les Pierres sont alors placées sur la Pyramide. La Pyramide rapporte des points immédiatement pour chaque Pierre déposée, en suivant la valeur indiquée sur l'emplacement.

OU

Jouer 1 carte Marché bleue

Si vous possédez l'une de ces cartes, vous pouvez la jouer et profiter de son avantage (voir page 12).

La carte jouée est ensuite placée dans la **défausse**.

Vous ne pouvez jouer que **1 carte Marché bleue par tour**.

Tous les joueurs effectuent leurs actions chacun son tour et réalisent toujours **exactement une action par tour**.



Le tour de chaque joueur arrive **plusieurs fois par manche**. La manche se termine dès que chacun des 4 Bateaux s'est rendu dans un Lieu.

Remarque : Comme il n'y a que 4 Bateaux disponibles par manche, il y aura toujours 1 des 5 plateaux Lieu qui ne sera pas occupé à chaque manche !

FIN DE MANCHE

Lorsque **les 4 Bateaux** ont été envoyés vers les Lieux, la manche se termine immédiatement.

On procède alors au **décompte des points du Temple**. Chaque Pierre **visible depuis le dessus** rapporte **1 point**. En d'autres termes, les Pierres recouvertes par d'autres Pierres ne rapportent plus aucun point.



Exemple : Le Temple est comptabilisé à la fin de la manche. Ici, le joueur gris gagne 2 points (pour les 2 Pierres visibles depuis le dessus). Les joueurs blanc, brun et noir gagnent 1 point chacun (pour 1 Pierre visible depuis le dessus).

PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE

- Remettez les 4 Bateaux **dans la réserve des autres Bateaux**.
- Rassemblez toutes les **cartes Marché encore restantes sur le plateau Marché** et placez-les dans la **défausse**.
- Toutes les Pierres déjà placées sur les plateaux Lieu et les tuiles Réserve restent en place.

La **manche suivante** commence.

- Retournez la **prochaine carte Manche** de la pioche, prenez les **4 Bateaux** indiqués sur la carte et placez-les à gauche des plateaux Lieu.
- Retournez les **4 nouvelles cartes Marché** de la pioche et placez-les sur le plateau Marché.
- Le premier joueur de la nouvelle manche est le joueur à la gauche du joueur ayant envoyé le quatrième Bateau lors de la manche précédente.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après **6 manches**.

Le décompte des points final se déroule alors.

Décompte final (scores)

Commencez par compter les Pierres sur la **Chambre funéraire**. Le décompte est expliqué en page 7 sous la rubrique « A) Chambre funéraire ».

Il faut ensuite comptabiliser les Obélisques. Le décompte est expliqué en page 8 sous la rubrique « A) Obélisques ».

Les **cartes Marché « Ornement »** et « Statue » rapportent des **points** en suivant ce qui est **inscrit sur ces cartes**. Le décompte des cartes est expliqué en page 12. Les **cartes Marché bleues inutilisées** rapportent **chacune 1 point** supplémentaire.

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

En cas d'égalité : Le joueur avec le **plus grand nombre de Pierres** sur sa **tuile Réserve** est le vainqueur. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés partagent la première place.

INFORMATIONS DE L'ÉDITEUR

Auteur :



Depuis qu'il est enfant, Phil Walker-Harding aime jouer et inventer des jeux de société. Il apprécie particulièrement les jeux qui rassemblent des personnes d'âges et de personnalités différents.

Phil s'intéresse également à la théologie, aux films classiques hollywoodiens et aux mythes de l'Égypte antique. Il vit avec sa femme Meredith à Sydney, en Australie.

La version prototype d'« Imhotep », intitulée « Les Bâtisseurs d'Égypte », a remporté la deuxième place du concours de créateurs de jeux Premio Archimede en 2010.

Illustration : Miguel Coimbra

Graphisme : Michaela Kienle

Édition allemande : Ralph Querfurth

Traduction française : Robin Houplier

Édition française : IELLO

Phil Walker-Harding et KOSMOS remercient toutes les personnes qui ont essayé le jeu et relu les règles.

Remerciements spéciaux : Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Morpew, Nick Barnett, Kerry et Andrew Young, Josh et Naomi Pryde, Marion Engelke, Wolfgang Lüdtke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels et Markus Potthast.

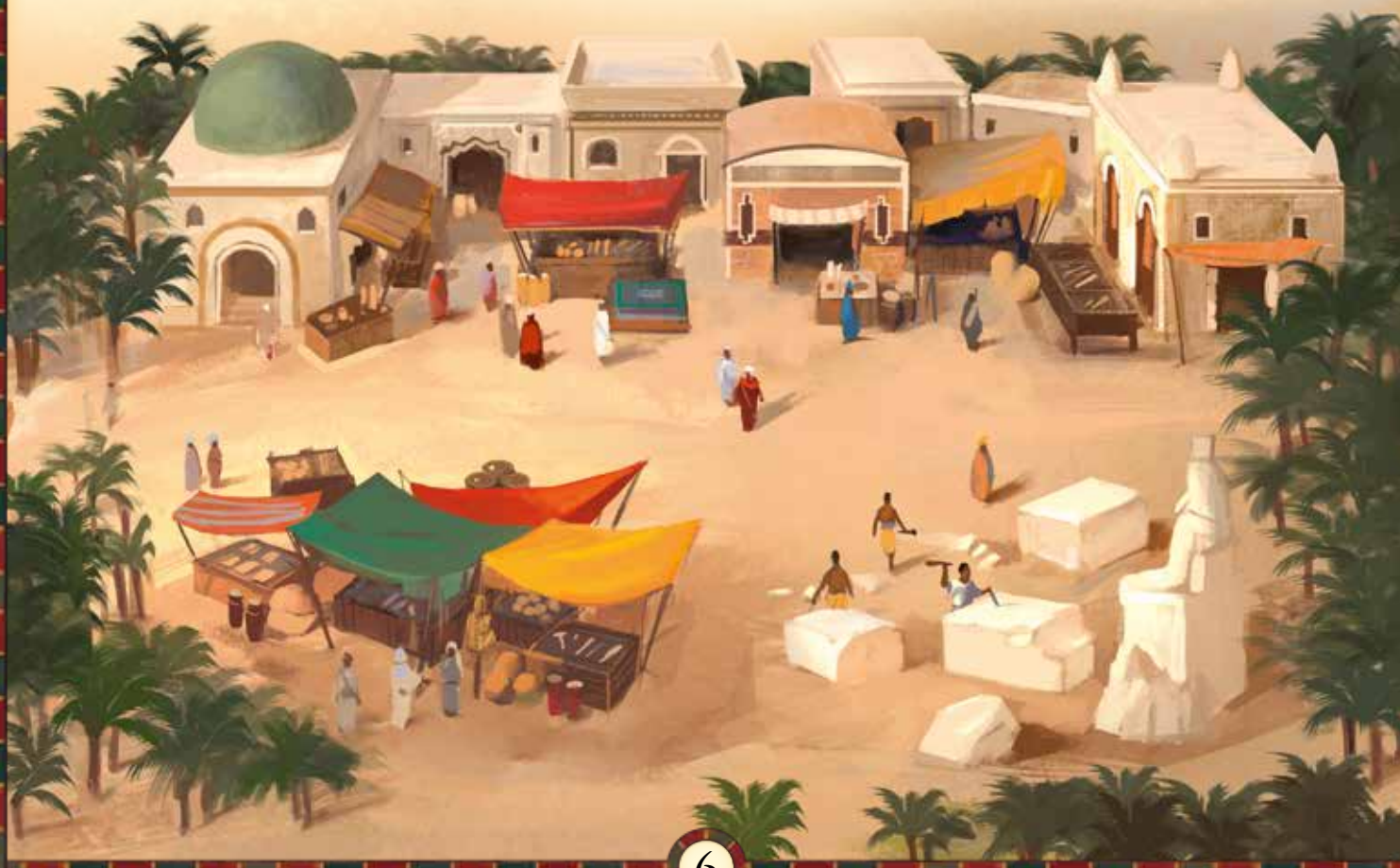
© 2016 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany

© 2018 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables - lot 341
54180 Heillecourt - France

www.iello.com

SUIVEZ-NOUS SUR



EXPLICATIONS SUR LES FACES A DES LIEUX

A) Marché

Pour chaque Pierre déchargée ici, le propriétaire de la Pierre peut **immédiatement** prendre **n'importe quelle carte**



Marché face visible. Les explications des différentes cartes Marché se trouvent en page 12 de ce livret de règles.

Important : Les Pierres déchargées doivent être **retournées à la Carrière** après avoir pris la carte. Les cartes piochées doivent être placées **face visible** devant vous.

Les **cartes rouges** doivent être jouées immédiatement. Celles-ci sont ensuite placées dans la défausse.

Une **carte Marché bleue** ne peut être jouée qu'une seule fois en tant qu'action lors d'un des tours suivants du joueur l'ayant piochée.

Les **cartes Statue violettes** et les **cartes Ornement vertes** vous rapporteront des points à la fin de la partie.



Exemple : Le Bateau à quatre emplacements a été envoyé vers le Marché. Le joueur blanc peut prendre une carte, et il choisit la carte Voile. Le joueur brun choisit ensuite la carte Statue. Puis le joueur gris choisit la carte Levier. Enfin, toutes les Pierres qui étaient sur le Bateau sont retournées à la Carrière.

A) Pyramide

Pour chaque Pierre déchargée ici, le propriétaire de la Pierre gagne des **points immédiatement**.



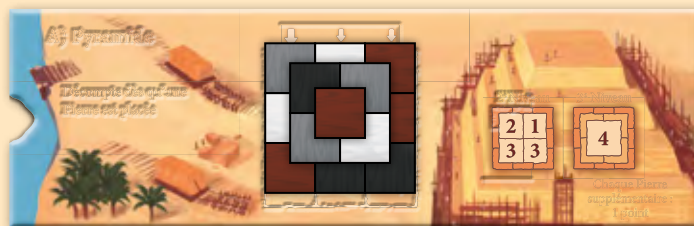
Placez la Pierre sur le **prochain emplacement libre** de la Pyramide. Les Pierres sont placées **colonne par colonne**. Le placement des Pierres commence **en haut à gauche** jusqu'à ce que la colonne soit complète. Continuez sur la colonne du milieu, en commençant à nouveau en haut, et ainsi de suite.

Lorsque le **premier niveau (3x3 Pierres)** est complété, continuez la construction avec le deuxième niveau, comme montré sur l'illustration.

Au **deuxième niveau**, commencez à nouveau en haut à gauche. Le deuxième niveau ne comporte que **2x2 Pierres**. Lorsque le deuxième niveau est complété, continuez la construction avec le **troisième niveau**, qui ne comporte qu'une seule Pierre.

Chaque Pierre que vous placez rapporte le nombre de points indiqué sur l'emplacement. Les valeurs des emplacements des deuxième et troisième niveaux sont indiquées sur la partie droite du plateau.

Une fois que la **construction de la Pyramide est terminée**, chaque Pierre supplémentaire placée sur la Pyramide rapporte **1 point**. Placez ces Pierres sur le bord droit du plateau Pyramide.



Exemple : L'illustration ci-dessus montre à quoi ressemble une Pyramide complète (constituée de 3 niveaux) à la fin.

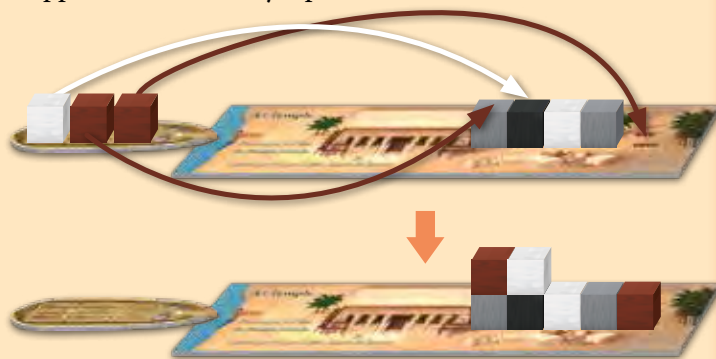
A) Temple

Pour chaque Pierre déchargée ici, le propriétaire de la Pierre gagne des **points à la fin de la manche** si la Pierre est visible depuis le dessus.



Placez la Pierre sur le **prochain emplacement libre** du Temple. Le placement des Pierres commence à **gauche**, jusqu'à ce que le premier niveau soit complété. À **3 ou 4 joueurs**, les **5 emplacements** du Temple sont recouverts. À **2 joueurs**, seuls les **4 premiers emplacements** sont recouverts.

Lorsque le **premier niveau est complété**, continuez avec le **deuxième niveau**, en commençant à nouveau depuis la gauche. Les Pierres du premier niveau sont **recouvertes** durant l'opération, et ainsi de suite avec les niveaux supplémentaires. Il n'y a pas de limite de hauteur.



Exemple : Ce Bateau à trois emplacements a été envoyé vers le Temple. La première Pierre brune va sur le dernier emplacement libre du niveau le plus bas. La deuxième Pierre brune va sur le premier emplacement du deuxième niveau. La Pierre blanche va sur le deuxième emplacement du deuxième niveau.

A) Chambre funéraire

Pour chaque Pierre déchargée ici, le propriétaire de la Pierre gagne des **points à la fin de la partie**. Les



Pierres sont placées **colonne par colonne**. Le placement des Pierres commence **en haut à gauche** jusqu'à ce que la colonne soit complète. Continuez ensuite sur la deuxième colonne, **en commençant à nouveau en haut**, et ainsi de suite.

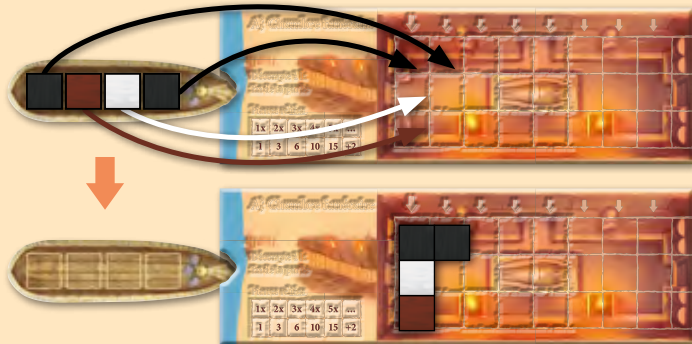
La Chambre funéraire **n'a pas de limite en allant vers la droite**. En d'autres termes, il peut y avoir autant de colonnes que vous le souhaitez, même si vous devez poursuivre au-delà du bord du plateau. **À la fin de la partie**, les points sont gagnés de cette façon :

Chaque zone constituée d'une ou plusieurs **Pierres reliées** d'une seule couleur rapporte un certain nombre de points en fonction du nombre de Pierres. Les Pierres reliées doivent se toucher par au moins un côté. Les Pierres se **touchant uniquement en diagonale** par les coins ne sont pas reliées.

Nombre de Pierres :	1x	2x	3x	4x	5x	...
Points :	1	3	6	10	15	+2

Dans les zones de **plus de 5 Pierres** reliées, **chaque** Pierre reliée **supplémentaire** rapporte 2 points supplémentaires.

Important : Chaque joueur peut recevoir des points de **plus d'une zone** de Pierres reliées. Ainsi **ne donnez pas des points seulement pour la plus grande zone** d'un joueur, mais bien pour toutes !



Exemple : Ce Bateau à quatre emplacements a été envoyé vers la Chambre funéraire. Les Pierres sont déchargées dans l'ordre et placées sur la Chambre funéraire colonne par colonne en commençant en haut à gauche.



Exemple : Dans une partie à quatre joueurs, la Chambre funéraire pourrait ressembler à ce qui est montré sur l'illustration ci-dessus. Le joueur blanc gagne 3 points pour sa zone constituée de 2 Pierres. Le joueur noir gagne 1 point pour sa zone de 1 Pierre. Le joueur brun gagne 6 points pour sa zone de 3 Pierres et 1 point pour sa zone de 1 Pierre. Le joueur gris gagne $15 + 2 = 17$ points pour sa zone constituée de 6 Pierres.

A) Obélisques

Pour les Pierres déchargées ici, les joueurs gagnent des **points à la fin de la partie**.

Placez chaque Pierre déchargée ici sur **l'emplacement correspondant à votre couleur**.



De cette façon, vous allez créer un **Obélisque** en empilant vos Pierres. Chaque joueur construira son propre Obélisque. Ajoutez les points à la fin de la partie ; le plus grand Obélisque rapportant le plus de points, bien entendu.

Pour une partie à 2 joueurs, le décompte de points suivant s'applique :

Le joueur avec le plus grand Obélisque gagne 10 points.

Le joueur avec le deuxième plus grand Obélisque gagne 1 point.

Pour une partie à 3 joueurs, le décompte de points suivant s'applique :

Le joueur avec le plus grand Obélisque gagne 12 points.

Le joueur avec le deuxième plus grand Obélisque gagne 6 points.

Le joueur avec le troisième plus grand Obélisque gagne 1 point.

Pour une partie à 4 joueurs, le décompte de points suivant s'applique :

Le joueur avec le plus grand Obélisque gagne 15 points.

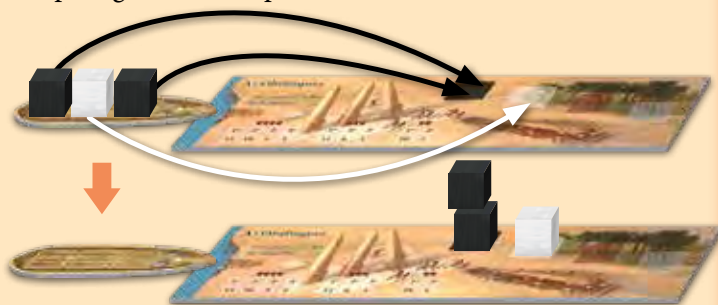
Le joueur avec le deuxième plus grand Obélisque gagne 10 points.

Le joueur avec le troisième plus grand Obélisque gagne 5 points.

Le joueur avec le quatrième plus grand Obélisque gagne 1 point.

Important :

- Vous devez avoir envoyé au moins 1 Pierre vers les Obélisques pour participer au décompte de points.
- En cas d'égalité, divisez le total des points par le nombre de joueurs ex aequo. Chaque joueur impliqué dans l'égalité partage un total de points divisé arrondi au chiffre inférieur.



Exemple : Ce Bateau à trois emplacements a été envoyé vers les Obélisques. Les Pierres sont placées sur les emplacements colorés correspondants et empilées.



Exemple : Dans une partie à quatre joueurs, le joueur noir termine avec un Obélisque de 3 Pierres de hauteur. Le joueur blanc a un Obélisque de 4 Pierres. Le joueur brun n'a aucune Pierre. Le joueur gris a 3 Pierres. Cela signifie que le joueur blanc gagne 15 points. Les joueurs noir et gris partagent la deuxième et la troisième place. Ils gagnent chacun $(10 + 5) / 2 = 7,5$ points, ce qui, arrondi au chiffre inférieur, donne 7 points à chacun de ces joueurs. Le joueur marron ne gagne aucun point, car il n'a pas du tout envoyé de Pierre vers les Obélisques.

VARIANTE : LES FACES B DES LIEUX

Tous les plateaux **Lieu** ont une **face A** et une **face B**. Vous devriez toujours débuter avec les faces A uniquement. Plus tard, vous pourrez essayer les faces B.

Vous pouvez également jouer en **mélangeant les faces A et B**. Pourquoi ne pas essayer des combinaisons différentes ?

B) Marché



La face B fonctionne exactement comme la face A, à l'exception de la différence suivante :

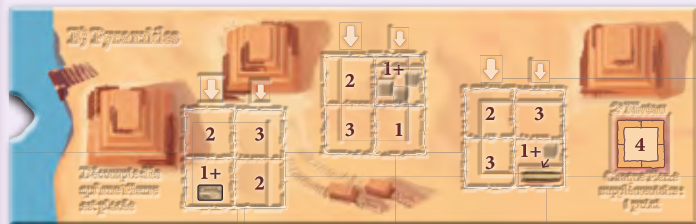
Au début de la manche, placez **2 cartes face cachée** sur l'**emplacement en bas à droite** (au lieu de 1 carte face visible). Pour une Pierre déchargée au Marché, vous pouvez **prendre les deux cartes** et les regarder. Ensuite, **choisissez 1 carte** à conserver. Placez l'**autre carte** dans la **défausse**.



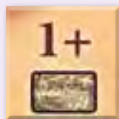
B) Pyramides

La face B fonctionne exactement comme la face A, à l'exception des différences suivantes :

Pour une Pierre envoyée vers les Pyramides, le **propriétaire de la Pierre doit choisir sur laquelle des 3 Pyramides** la Pierre va être déchargée.



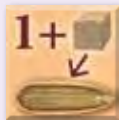
Certaines Pyramides rapportent des bonus spéciaux :



Vous gagnez **1 point** et pouvez prendre la **carte Marché du dessus de la pioche**.



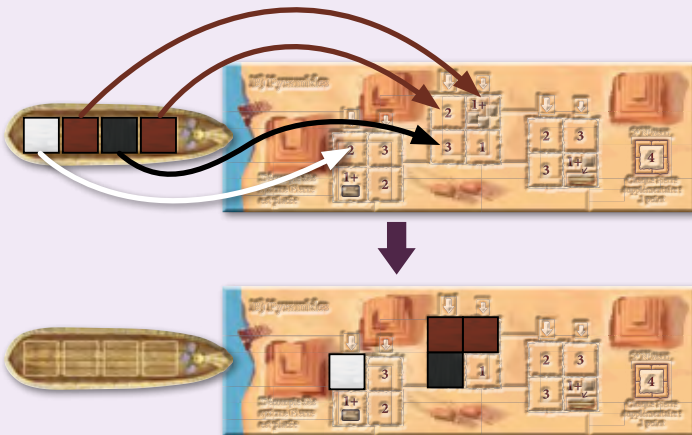
Vous gagnez **1 point** et pouvez prendre immédiatement **3 Pierres** de la **Carrière** et les placer sur votre **tuile Réserve**.



Vous gagnez **1 point** et vous pouvez placer **1 Pierre** depuis votre **tuile Réserve** sur **n'importe quel emplacement libre** d'un Bateau qui n'a pas encore été envoyé vers un Lieu.

Chaque Pyramide doit être commencée en haut à gauche. Les Pierres sont placées colonne par colonne.

Chaque Pierre du **deuxième niveau** d'une Pyramide rapporte **4 points**. Une fois que les **Pyramides sont complétées**, chaque **Pierre supplémentaire** déchargée sur les Pyramides rapporte **1 point**. Placez ces Pierres sur le bord droit du plateau Pyramides.



Exemple : Ce Bateau à quatre emplacements a été envoyé vers les Pyramides. Le joueur brun place sa première Pierre sur le premier emplacement de la Pyramide centrale. Puis le joueur noir place sa Pierre sur le deuxième emplacement de la Pyramide centrale. Puis le joueur brun place sa deuxième Pierre sur le troisième emplacement de la Pyramide centrale. Enfin, le joueur blanc place sa Pierre sur le premier emplacement de la Pyramide de gauche.

B) Temple



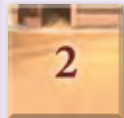
La face B fonctionne exactement comme la face A, à l'exception de la différence suivante :

À la fin de chaque manche, il y a **différents bonus** pour chaque Pierre **visible depuis le dessus**, selon l'emplacement du Temple sur laquelle la Pierre est placée.

Il existe trois types de bonus :



Vous gagnez **1 point** ou, si vous préférez, vous pouvez prendre **2 Pierres de la Carrière** et les placer sur votre tuile Réserve.



Vous gagnez **2 points**.

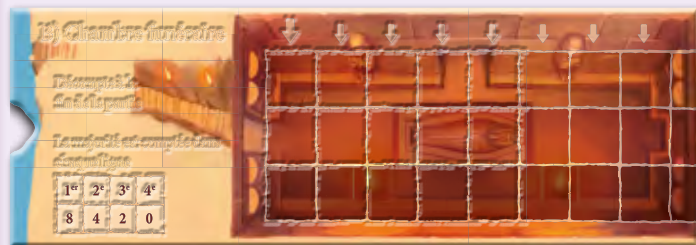


Vous prenez la carte **Marché** du dessus de la pioche.



*Exemple : Le décompte de points pour le Temple se fait à la fin de la manche. Le joueur gris doit choisir entre gagner 1 point et prendre 2 Pierres de la Carrière. Le joueur brun gagne 2 points. Le joueur blanc doit choisir entre gagner 1 point et prendre 2 Pierres de la Carrière. En plus, le joueur blanc doit prendre la carte **Marché** du dessus de la pioche. Le joueur noir doit choisir entre prendre 1 point et 2 Pierres de la Carrière.*

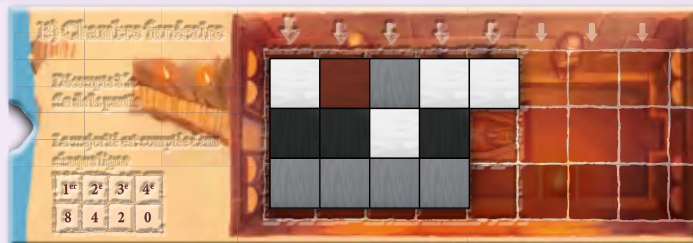
B) Chambre funéraire



La face B fonctionne exactement comme la face A, à l'exception des différences suivantes :
À la fin de la partie, les joueurs gagnent des points en ayant le **plus grand nombre de Pierres dans les 3 lignes** de la Chambre funéraire.
Chaque ligne est comptée individuellement.

Important :

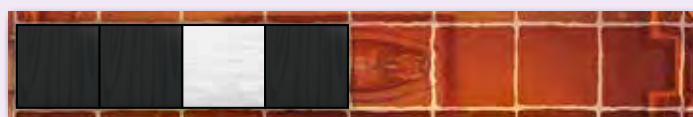
- Vous devez avoir **au moins 1 Pierre** dans une ligne afin d'être impliqué dans le décompte de points de cette ligne.
- Les Pierres, quelle que soit leur couleur, **n'ont pas besoin d'être adjacentes**.
- En cas d'égalité, faites le **total** des points et divisez-le par le nombre de joueurs ex aequo. Chaque joueur impliqué dans l'égalité partage un total de points divisé **arrondi au chiffre inférieur**.



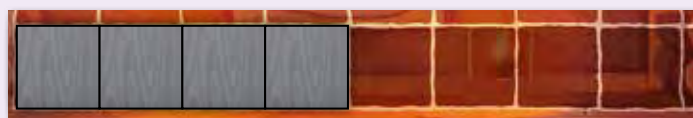
Exemple : Le décompte de points de la Chambre funéraire est fait à la fin de la partie.



Dans la ligne du haut, le joueur blanc a le plus grand nombre de Pierres (3). Pour ça, il gagne 8 points. Avec 1 Pierre chacun, les joueurs brun et gris partagent les deuxième et troisième places. Pour ça, ils gagnent chacun $(4 + 2) / 2 = 3$ points.



Dans la ligne du milieu, le joueur noir a le plus grand nombre de Pierres (3) et gagne 8 points. Le joueur blanc est à la deuxième place avec 1 Pierre et gagne 4 points. Les joueurs brun et gris n'ont pas de Pierre dans cette ligne, ils ne gagnent donc aucun point.

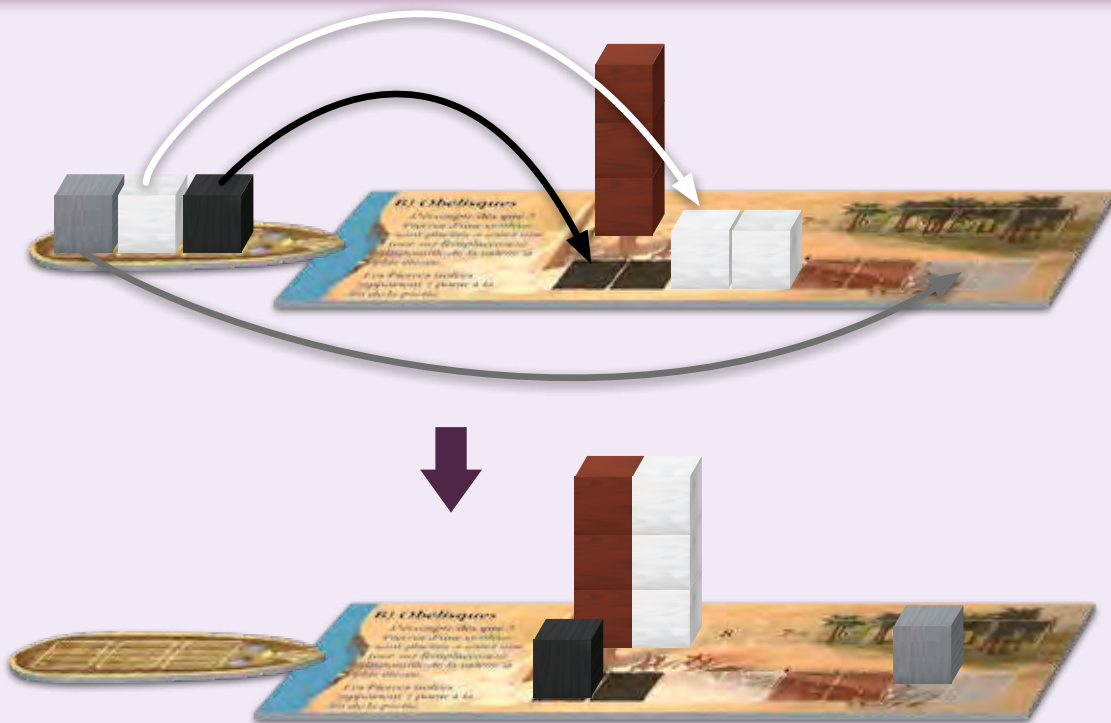


Dans la ligne du bas, le joueur gris a le plus grand nombre de Pierres (4) et gagne 8 points. Aucun des autres joueurs n'est dans cette ligne, ils ne gagnent donc aucun point.

B) Obélisques



La face B fonctionne exactement comme la face A, à l'exception des différences suivantes :
 Chaque Pierre déchargée ici est tout d'abord placée sur un **emplacement de la couleur correspondante**.
 Lorsque la **troisième Pierre d'une couleur donnée** est déchargée, le décompte de points de ces Pierres est immédiatement effectué. Les **3 Pierres** sont empilées en un seul **Obélisque** sur l'emplacement **disponible de la valeur la plus élevée**. Le propriétaire de ces Pierres gagne **immédiatement** ce nombre de **points**.
 Les Pierres isolées qui n'ont pas été transformées en Obélisques rapportent chacune 1 point à la fin de la partie.



Exemple : Ce Bateau à trois emplacements a été envoyé vers les Obélisques. Le joueur noir place sa Pierre sur l'un des emplacements noirs disponibles du plateau. Le joueur blanc ajoute sa Pierre sur les deux autres Pierres blanches. Comme il y a désormais 3 Pierres blanches sur les Obélisques, les Pierres sont empilées pour former un Obélisque sur le prochain emplacement disponible (avec une valeur de 9). Le joueur blanc gagne immédiatement 9 points. Ensuite, le joueur gris place sa Pierre sur l'un des emplacements gris disponibles du plateau.

VARIANTE : LA COLÈRE DU PHARAON

Si vous voulez jouer avec des règles quelque peu « difficiles », vous pouvez essayer la variante suivante :

Vous êtes pénalisé si vous ne parvenez pas à participer à la construction des quatre monuments.

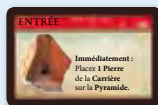
Chaque joueur qui n'a pas déchargé **au moins 1 Pierre** sur chacun des **quatre Lieux de construction** (Pyramide, Temple, Chambre funéraire et Obélisques) aura **5 points déduits** de son score à la fin de la partie.



EN UN COUP D'ŒIL : EXPLICATIONS DES CARTES MARCHÉ

Dans cette section, vous trouverez une vue d'ensemble de toutes les cartes Marché et une description plus détaillée de leur façon de fonctionner. Avant de lire ces explications, attendez qu'une carte Marché donnée arrive en jeu.

Entrée, Sarcophage et Chemin pavé (2 de chaque)



Lorsque vous prenez une carte Marché comme celles-ci, placez **immédiatement** 1 de vos Pierres de la Carrière sur le **Lieu correspondant**. La Pierre est placée sur le prochain emplacement disponible, en suivant les règles normales de construction de ce Lieu. La carte est ensuite placée dans la **défausse**.

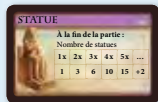
Ornement de la Pyramide, Ornement du Temple, Ornement de la Chambre funéraire et Ornement des Obélisques (2 de chaque)



Lorsque vous prenez une carte Marché comme celles-ci, elle reste **face visible** devant vous **jusqu'à la fin de la partie**. **À la fin de la partie**, vous gagnez **1 point pour chaque ensemble de 3 Pierres** (vos propres Pierres ainsi que les Pierres des autres joueurs cumulées) situées sur le **Lieu correspondant**.



*Exemple : Sur la Chambre funéraire, il y a 13 Pierres à la fin de la partie. Cela veut dire que la carte **Ornement de la Chambre funéraire** rapportera 4 points.*



Statue (x10)

Lorsque vous prenez une carte Marché comme celle-ci, elle reste **face visible** devant vous jusqu'à la fin de la partie. **À la fin de la partie**, vous comptez le nombre de cartes Statue que vous avez et gagnez des points selon le tableau suivant. Les cartes au-delà de 5 valent 2 points chacune.

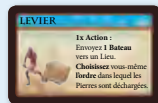
Nombre de statues					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



Exemple : Un joueur a 3 cartes Statue à la fin de la partie. De ce fait, il gagne 6 points.

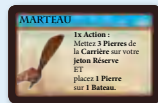
Cartes Marché bleues

Vous pouvez utiliser **uniquement** 1 carte Marché bleue par tour. L'utilisation d'une carte Marché bleue n'est pas additionnelle, mais se joue à la place de l'une des trois autres actions possibles : « Recevoir de nouvelles Pierres », « Placer 1 Pierre sur 1 Bateau » ou « Envoyer 1 Bateau vers un Lieu ». Il existe quatre types différents de cartes Marché bleues :



Levier (x2)

Lorsque vous récupérez cette carte Marché, elle reste **face visible** devant vous **jusqu'à ce que vous l'utilisiez**. Lors d'un tour **suivant**, vous pouvez faire l'**action suivante en une seule fois** : Envoyez **1 Bateau** vers un Lieu. **Choisissez** vous-même l'**ordre** dans lequel les Pierres sont déchargées. Comme toujours, évidemment, les **deux conditions** pour envoyer un Bateau doivent être remplies. Après utilisation, la carte est mise dans la **défausse**. Si vous n'avez **pas utilisé** la carte avant la fin de la partie, elle vous rapportera **1 point**.



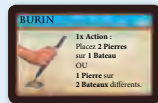
Marteau (x2)

Lorsque vous récupérez cette carte Marché, elle reste **face visible** devant vous **jusqu'à ce que vous l'utilisiez**. Lors d'un tour **suivant**, vous pouvez faire l'**action suivante en une seule fois** : Prenez 3 Pierres de la Carrière et placez-les sur votre **tuile Réserve**. Ensuite, placez **1 Pierre** de votre **tuile Réserve** sur **1 Bateau**. Après utilisation, la carte est mise dans la **défausse**. Si vous n'avez **pas utilisé** la carte avant la fin de la partie, elle vous rapportera **1 point**.



Voile (x3)

Lorsque vous récupérez cette carte Marché, elle reste **face visible** devant vous **jusqu'à ce que vous l'utilisiez**. Lors d'un tour **suivant**, vous pouvez faire l'**action suivante en une seule fois** : Placez **1 Pierre** sur **1 Bateau** et **envoyez ce Bateau** vers un Lieu. Comme toujours, évidemment, les **deux conditions** pour envoyer un Bateau doivent être remplies. Après utilisation, la carte est mise dans la **défausse**. Si vous n'avez **pas utilisé** la carte avant la fin de la partie, elle vous rapportera **1 point**.



Burin (x3)

Lorsque vous récupérez cette carte Marché, elle reste **face visible** devant vous **jusqu'à ce que vous l'utilisiez**. Lors d'un tour **suivant**, vous pouvez faire l'**action suivante en une seule fois** : Placez **2 Pierres** sur **1 Bateau** ou **1 Pierre** sur **2 Bateaux différents**. Après utilisation, la carte est mise dans la **défausse**. Si vous n'avez **pas utilisé** la carte avant la fin de la partie, elle vous rapportera **1 point**.