

Introduction

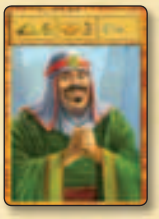
Construite par Khoufou, pharaon de la IVe dynastie également appelé Khéops, la grande pyramide de Gizeh est la seule des sept merveilles du monde antique à nous être parvenue. Elle a été construite au centre d'un grand complexe funéraire situé à Gizeh. Les connaissances scientifiques des ingénieurs égyptiens et la puissance de cette grande civilisation ont permis d'ériger ce monument, qui recèle toujours de nombreux mystères. Orchestrée par une civilisation très développée, la construction de la pyramide a nécessité le transport de nombreuses ressources et le travail de milliers d'ouvriers en provenance des quatre coins de l'Égypte.

Objectif

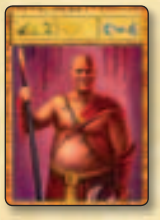
Les joueurs incarnent un contremaître de l'empire égyptien en charge d'approvisionner en ressources le gigantesque site de construction de la pyramide de Khéops. Chaque contremaître devra faire appel à ses contacts parmi les marchands, les négociateurs et les tortionnaires pour approvisionner les bateaux situés dans les principales villes égyptiennes. Ces bateaux ne pourront mettre les voiles en direction de Gizeh qu'une fois leur cale remplie des ressources qu'ils sont venus chercher. Le contremaître qui approvisionnera le mieux le site de construction (celui qui obtiendra 10 points de victoire) sera récompensé par le pharaon en personne. Ce contremaître aura l'immense honneur de placer le dernier bloc de pierre (le pyramidion) au sommet de la pyramide.

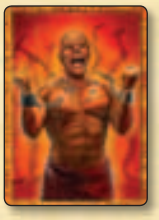
Matériel

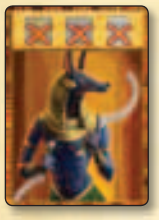
60 cartes personnage


20x Marchand
(8x de base)


12x Négociateur
(4x de base)


12x Tortionnaire
(4x de base)


3x Révolte


13x Personnage spécial
(4x de base)



Note : vous trouverez en bas de toutes les cartes personnage de base un symbole de la couleur du joueur.

10 cartes répartition



20 cartes bateau



8 tuiles site



185 jetons ressources


35x Chameau 35x Bois 35x Nourriture 35x Pierre 35x Ouvrier 10x Statue

4 jetons Joueur



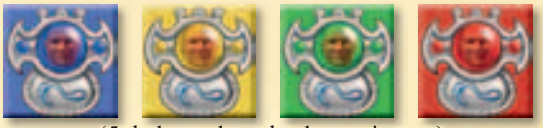
4 jetons Ordre de jeu



20 jetons troupes de négociateurs


(5 de la couleur de chaque joueur)

20 jetons troupes de tortionnaires


(5 de la couleur de chaque joueur)

12 jetons catégorie


4x Marchand 4x Négociateur 4x Tortionnaire

6 jetons révolte



8 jetons cadran solaire



1 jeton philosophe



Mise en place

-

1. Placez les huit tuiles site au centre la table comme indiqué ci-contre.

2. Chaque joueur choisit une couleur et prend dans cette couleur : cinq jetons troupe de négociateurs, cinq jetons troupe de tortionnaires et cinq cartes personnages de base (2x Marchand, 1x Négociateur, 1x Tortionnaire et 1x Personnage Spécial (Déesse)). Retirez toutes les cartes personnage de base inutilisées du jeu et remettez-les dans la boîte.

3. Mélangez les quarante cartes personnage restantes et formez une pioche face cachée, puis placez-la à côté des tuiles site.

4. Triez toutes les ressources et formez différentes pioches, puis placez-les à côté des tuiles site.

5. Placez les huit jetons cadran solaire à côté des tuiles site.

6. Mélangez les jetons révolte faces cachées et empilez-les, puis placez-les à côté des tuiles site.

7. Mélangez les cartes répartition et formez une pioche face cachée, puis placez-la à côté des tuiles site. Piochez une carte et posez-la face visible sur le paquet.

8. Mélangez les cartes bateau et formez une pioche face cachée, puis placez-la à côté des tuiles site. Piochez cinq cartes et placez-les en ligne, face visible, à côté de la pioche.

9. Prenez un nombre de jetons ordre de jeu correspondant au nombre de joueurs (les jetons 1 et 2 pour les parties à deux joueurs, les jetons 1 à 3 pour les parties à trois joueurs et les jetons 1 à 4 pour les parties à quatre joueurs) puis mélangez-les et placez-les face cachée. Chaque joueur prend un jeton ordre de jeu. Puis tous placent leurs jetons joueurs à Gizeh, sur le chiffre correspondant au jeton ordre de jeu qu'ils viennent de piocher.

10. Placez tous les jetons ordre de jeu à côté de Gizeh.



Important : l'approvisionnement en ressources et en troupes est limité. Si des ressources ou troupes ne sont pas disponibles, il y a une pénurie et elles ne peuvent être ni ajoutées lors de répartition, ni placées sur un site jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau disponible. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.

Déroulement de la partie

Une partie est composée de plusieurs manches, elles-mêmes constituées de huit phases.

1. Renouvellement des cartes bateau
2. Répartition des ressources
3. Négociation de ressources
4. Distribution des cartes personnages
5. Activation/résolution des sites
6. Modification de l'ordre de jeu
7. Chargement des bateaux
8. Fin de la manche

1. Renouvellement des cartes bateau

Piochez des cartes bateau et placez-les face visible dans la ligne que vous avez formée à côté de la pioche (voir la mise en place) jusqu'à ce que la ligne soit composée de cinq cartes. Les cartes bateau qui n'ont pas été utilisées au cours de la manche précédente restent en place.



Exemple : il y a trois cartes bateau faces visibles sur la table. Piochez deux nouvelles cartes bateau et ajoutez-les aux cartes déjà posées sur la table.

2. Répartition des ressources

Répartissez des ressources tel qu'indiqué sur la carte répartition face visible (retournée sur le paquet de cartes). Les ressources qui sont déjà disponibles sur les sites restent sur ces sites. Les ressources à répartir sont ajoutées à ces ressources.

Après avoir réparti les ressources, défaussez la carte répartition. Piochez la carte répartition suivante et placez-la face visible sur le paquet. Cette carte sera utilisée à la manche suivante.



*Exemple : la carte répartition suivante se trouve sur le paquet. Ajoutez **1 Chameau** et **2 Nourriture** à **Gizeh**, **1 Ouvrier** et **1 Statue** à **Thèbes**, **4 Pierres** à **Louxor**, **1 Ouvrier** à **Alexandrie**, **2 Bois** au **Caire** et **1 Chameau** à **Philae**. **Abou Simbel** et **Karnak** ne se voient attribuer aucune marchandise.*

3. Négociation de ressources

Les joueurs gagnent une ressource (de leur choix) par troupe de négociateurs présente sur un site et l'ajoutent à leur réserve personnelle. Ils doivent la prendre sur le site où se trouve le négociateur.



*Exemple : une troupe de négociateurs appartenant au joueur rouge est présente à **Alexandrie**. Deux ressources **ouvriers** et une ressource **bois** sont présentes sur le site. Le joueur rouge peut ainsi prendre un **ouvrier** ou un **bois**. Il décide de prendre un **bois** qu'il place sur sa réserve personnelle.*

4. Distribution des cartes personnage

Redonnez les cinq cartes personnage de base aux joueurs auxquels elles appartiennent.

Note : à la première manche, les joueurs possèdent déjà leurs cartes, distribuées pendant la mise en place

Mélangez les cartes personnage restantes avec la défausse en un paquet de 40 cartes et distribuez quatre cartes faces cachées à chaque joueur. Ainsi, tous les joueurs pourront utiliser 9 cartes personnage pendant cette manche.

Important : le joueur possédant une troupe de tortionnaires à Thèbes reçoit une carte personnage supplémentaire.

5. Activation / résolution des sites

En suivant l'ordre de jeu (indiqué par les jetons joueurs à Gizeh), les joueurs choisissent tour à tour un site. Ce site sera activé et résolu. Après que tous les joueurs ont sélectionné un site, on procède une nouvelle fois à l'activation/résolution d'un site de sorte que chaque joueur a activé deux sites à la fin de la phase.

Note : les spécificités des parties à 2 joueurs sont détaillées p.7.

A. Activation d'un site

Les joueurs activent chacun leur tour un site de leur choix sur lequel personne n'a encore placé de jeton cadran solaire.

Note: dans une partie à deux ou trois joueurs, tous les sites ne seront pas activés au cours d'une manche.

Important : certains sites ont des pouvoirs spéciaux pendant qu'ils sont activés. Tous les pouvoirs des sites sont détaillés p. 8.

B. Jouer des cartes personnage

Tous les joueurs, en commençant par le joueur qui a activé le site (suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre), peuvent jouer une carte personnage sur ce site ou passer. Lorsque c'est à nouveau leur tour, les joueurs peuvent jouer une autre carte (du même type ou d'un autre type) sur ce site ou passer. Un joueur qui a passé ne peut plus jouer de cartes sur ce site pendant la manche en cours.

Recrutement d'un personnage

Si un joueur a passé sans avoir joué de personnage sur le site, il peut défausser une carte personnage face visible et piocher une nouvelle carte personnage.

Note : les cartes doivent être jouées face visible devant le joueur de façon à ce que tous les autres joueurs puissent les voir. Elles doivent être placées les unes par-dessus les autres mais leur valeur doit rester visible. Cela permettra de compter plus facilement le total des points accumulés dans chaque catégorie.

Important : si un joueur joue une carte personnage spécial, cette dernière doit être résolue immédiatement. Les effets des cartes personnage spécial sont détaillés p. 8.

Important : si un joueur décide de jouer une carte déesse, il doit immédiatement choisir une catégorie (influence, négociation ou marchandage) et placer un jeton correspondant sur la carte.

Lorsque tous les joueurs ont passé sans jouer de carte sur le site activé, le site et résolu.

Important : certains sites ont des pouvoirs spéciaux lorsqu'un type de carte particulier est joué. Tous les pouvoirs des sites sont détaillés p. 8.

C. Résolution des cartes

Toutes les cartes jouées pendant que le site était activé sont alors résolues dans l'ordre suivant :

1. **Révolte**
2. **Tortionnaire : déploiement d'une troupe de tortionnaires**
3. **Négociateur : déploiement d'une troupe de négociateurs**
4. **Marchand : accumulation de ressources**

Détail des effets de cartes :

1. Révolte

Prenez dans la pioche un nombre de jetons révolte équivalent au nombre de cartes révolte jouées et placez ces jetons face visible sur le site.

Note : pour plus de clarté, vous pouvez placer un jeton révolte face cachée sur le site à chaque fois qu'une carte révolte est jouée. Lors de la résolution du site, retournez les jetons révolte.

Déterminez la valeur de la révolte en additionnant les valeurs de chaque jeton révolte. Chaque joueur détermine les points d'influence des cartes qu'il a jouées sur ce site en additionnant les nombres figurant à côté du symbole influence ( ) de chacune d'entre elles. Si l'influence totale d'un joueur n'est ni supérieure, ni égale à la valeur de la révolte, le joueur doit défausser toutes les cartes qu'il a jouées sur ce site. Ces cartes n'auront plus aucun effet pendant la résolution de ce site.

Note: l'effet des cartes spéciales « Lithograveur » et « Négrier » prend fin lorsqu'elles sont défaussées. Vous ne pouvez pas utiliser le « Grand Prêtre » lorsqu'il est défaussé.

Le joueur ayant le plus d'influence maîtrise la révolte et prend dans la réserve générale les ressources indiquées sur le ou les jeton(s) révolte de ce site. En cas d'influence égale, aucun joueur ne gagne les ressources indiquées sur le ou les jeton(s) révolte. Après la résolution des cartes révolte, les jetons révolte face visible sont mélangés aux autres jetons révolte afin de créer une nouvelle pioche face cachée.



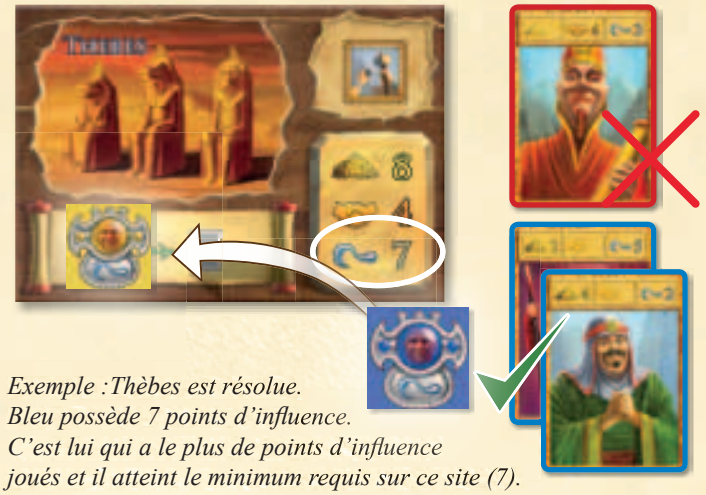
Exemple : Luxor est résolu. Bleu et jaune ont tous deux joué une carte révolte, on tire donc deux jetons révolte. La valeur totale de la révolte de ce site est de 13. Rouge n'a que 9 points d'influence et doit défausser toutes les cartes qu'il a jouées. Jaune a 14 points d'influence, il n'a donc pas besoin de défausser ses cartes. Bleu est le joueur possédant le plus de points d'influence et gagne une ressource ouvrier et une ressource nourriture, qu'il prend dans la réserve générale.

2. Tortionnaire : déploiement d'une troupe de tortionnaires

Chaque joueur détermine les points d'influence des cartes (faces visibles et toujours en place) qu'il a jouées sur ce site en additionnant les nombres figurant à côté du symbole influence ( ) de chacune d'entre elles. Le joueur ayant le plus de points d'influence ajoute un jeton troupe de tortionnaires sur le site. Il ne peut le faire que si son influence est supérieure ou égale aux points d'influence minimaux requis sur ce site.

En cas d'égalité au niveau des points d'influence, aucun joueur ne place de jeton.

Note: lorsqu'une troupe de tortionnaires est placée sur un site, la troupe de tortionnaires qui se trouvait sur le site à ce moment est remise dans la réserve personnelle du joueur auquel elle appartient. Il n'est pas possible de placer deux troupes de tortionnaires sur le même site. Les troupes de tortionnaires confèrent un avantage à la phase 7 : Chargement des bateaux et à la pahse 8 : Fin de la manche.



Exemple :Thèbes est résolue.
Bleu possède 7 points d'influence.
C'est lui qui a le plus de points d'influence joués et il atteint le minimum requis sur ce site (7).
Il retire donc la troupe de tortionnaires jaune de ce site et la remplace par une troupe de tortionnaires de sa couleur.

3. Négociateur : déploiement d'une troupe de négociateurs

Chaque joueur détermine les points de négociation des cartes (faces visibles et toujours en place) qu'il a jouées sur ce site en additionnant les nombres figurant à côté du symbole négociation ( ) de chacune d'entre elles. Le joueur ayant le total le plus élevé de points de négociation peut ajouter un jeton troupe de négociateurs sur le site. Il ne peut le faire que si son influence est supérieure ou égale aux points de négociation minimaux requis sur ce site.

En cas d'égalité au niveau des points de négociation, aucun joueur ne place de jeton.

Note : lorsqu'une troupe de négociateurs est placée sur un site, la troupe de négociateurs qui se trouvait sur le site à ce moment est remise dans la réserve personnelle du joueur auquel elle appartient. Il n'est pas possible de placer deux troupes de négociateurs sur le même site.

Les troupes de négociateurs servent à obtenir des ressources à la phase 3 : Négociation des ressources.



Exemple : Abou Simbel est résolu.
Rouge possède le plus de points de négociation, mais il n'atteint pas le nombre minimum de points de négociation requis pour ce site. La troupe de négociateurs bleue reste sur le site, elle n'est pas retirée.

4. Marchand : accumulation de ressources

Chaque joueur détermine les points de marchandage des cartes (faces visibles et toujours en place) qu'il a jouées sur ce site en additionnant les nombres figurant à côté du symbole marchandage ( ) de chacune d'entre elles. Le joueur possédant le plus de points de marchandage remporte tous les jetons ressource du site. En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne les ressources.

Note : si les ressources ne sont pas remportées, toutes les ressources restent sur le site et pourront être remportées au cours d'une prochaine manche.



Exemple : Karnak est résolu. Bleu et Jaune possédant tous deux 6 points de marchandage, personne n'obtient les ressources de ce site. Ces ressources restent sur le site et pourront être remportées au cours d'une prochaine manche.

D. Défausser des cartes

Toute carte jouée sur le site activé est défaussée et ne pourra plus être utilisée pendant la manche en cours. Placez un jeton cadran solaire sur le symbole influence du site pour rappeler que les autres joueurs ne pourront plus l'activer pendant cette manche.

6. Modification de l'ordre de jeu

L'ordre de jeu est modifié en fonction des jetons ordre de jeu que les joueurs ont obtenus à Gizeh. Le joueur possédant le « 1 » place son jeton joueur sur la première case de ce site, etc. Les joueurs qui n'ont pas joué de carte torture et n'ont donc pas obtenu de jeton ordre de jeu gardent leur position dans l'ordre de jeu.

Note : si Gizeh n'est pas activé au cours d'une manche, l'ordre de jeu n'est pas modifié, il reste identique à celui de la manche précédente.



Exemple : Rouge a joué un tortionnaire à Gizeh et a pris le jeton ordre de jeu « 1 ». Les autres joueurs n'ont pas joué de tortionnaire sur ce site. Le nouvel ordre de jeu sera Rouge, Bleu, Jaune.

7. Chargement de bateaux

Les joueurs peuvent charger des bateaux dans l'ordre de jeu (l'ordre des jetons joueur à Gizeh). À son tour, le joueur peut charger un bateau de la façon suivante : il remet les ressources indiquées dans la réserve générale, puis prend la carte bateau et la place face cachée devant lui. Après que le premier joueur a chargé un bateau, le joueur suivant dans l'ordre de jeu peut charger un des bateaux restants. Cette phase continue jusqu'à ce que tous les bateaux soient chargés ou que les joueurs ne souhaitent plus charger de bateau.

Note : les cartes des bateaux chargés restent face cachée pendant le reste de la partie. Le joueur peut regarder leur valeur mais pas ses adversaires.

Important : la ressource Statue peut remplacer n'importe quel type de ressource lors du chargement d'un bateau.

Les troupes de tortionnaires placées sur les sites peuvent être utilisées pour prendre les ressources requises dans la réserve générale. Chaque troupe de tortionnaires ne peut être utilisée ainsi qu'une fois par manche.

Lorsque c'est au tour d'un joueur de charger un bateau, il doit décider s'il souhaite utiliser une ou plusieurs troupes de tortionnaires pour prendre des ressources. Chaque troupe de tortionnaires peut être utilisée pour pendre une ressource de la réserve générale. Cette ressource doit correspondre à une des ressources qui peut être ajoutée lors de la répartition sur le site où la troupe de tortionnaires est présente (ces ressources sont représentées en haut à droite de la tuile site). Ces ressources doivent être utilisées immédiatement pour charger le bateau et sont donc immédiatement remises dans la réserve générale.



Exemple: C'est au tour de Bleu de charger des bateaux. Il a des troupes de tortionnaires à Gizeh et au Caire et les ressources suivantes dans sa réserve personnelle : 1 chameau, 1 statue, 2 pierres et 1 ouvrier. Il utilise un tortionnaire pour prendre un chameau de la réserve générale et charge ce bateau (la statue remplace la nourriture). Il remet les 6 ressources dans la réserve générale, prend le bateau et le place face cachée devant lui.

8. Fin de la manche

Tous les joueurs additionnent en secret les points de victoire indiqués sur leurs cartes bateau. Si un joueur possède 10 points de victoire ou plus, il révèle ses cartes bateau et la partie se termine. Si aucun joueur n'a 10 points de victoire ou plus, une nouvelle manche commence.

Important : le joueur possédant le plus de troupes de tortionnaires placées sur des sites ajoute un point de victoire à son total de points (cette règle ne s'applique qu'au moment de la fin de la manche pour déterminer si la partie se termine). En cas d'égalité, aucun n'ajoute de points de victoire.

Toutes les ressources et les troupes restent sur les sites où elles se trouvent, mais tous les cadrans solaires sont retirés des sites, qui peuvent ainsi être à nouveau activés pendant la manche suivante. Toutes les cartes que les joueurs ont en main sont défaussées. La phase 1 d'une nouvelle manche commence.

Variant: si vous souhaitez que la partie dure plus longtemps, vous pouvez décider de jouer en 12 ou 15 points de victoire ou jusqu'à ce que tous les bateaux aient été chargés.

Fin du jeu

Le joueur possédant 10 points de victoire ou plus gagne la partie. Si plusieurs joueurs possèdent 10 points de victoire ou plus, le joueur ayant le plus de points de victoire est désigné vainqueur. En cas d'égalité entre les joueurs ayant le plus de points de victoire, le joueur possédant le plus de cartes gagne la partie. Si cela ne permet pas de les départager, le joueur ayant le plus de cartes bateau gagne, et si l'égalité persiste, le joueur ayant le meilleur ordre de jeu remporte la partie.

~ Règles pour deux joueurs ~

Les changements suivants doivent être observés dans les parties à deux joueurs:

- Seuls trois sites sont activés à chaque tour :
  - Le premier joueur dans l'ordre de jeu active le premier site.
  - Le second joueur dans l'ordre de jeu active ensuite le second site.
  - Pour finir, le premier joueur active le dernier site.
- S'il le peut, chaque joueur doit joueur au moins un carte sur chaque site activé.
- Les joueurs ne peuvent pas jouer plus de cinq cartes chacun sur un site.
- L'option « recruter un personnage » (voir phase 5) ne peut pas être appliquée.
- Si Gizeh n'est pas activé pendant la manche, le second joueur sera le premier joueur de la manche suivante.

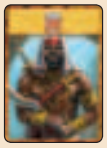
Pouvoirs des personnages spéciaux



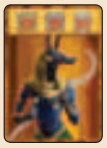
Déesse (carte de base)
Placez un jeton de catégorie sur cette carte. La carte aura une valeur de 6 dans cette catégorie (influence, négociation ou marchandage) sur ce site.



Grand Prêtre
À la fin de l'étape de résolution des cartes, reprenez en main l'un des personnages que vous avez joués. **Note :** *vous pouvez récupérer une carte spéciale.*



Bandit
Défaussez une carte personnage jouée par n'importe quel joueur sur ce site. **Note :** *lors de la défausse d'une carte révolte par le Bandit, aucun jeton révolte n'est placé sur le site.*



Garde
Défaussez une carte personnage jouée par n'importe quel joueur sur ce site OU prenez une troupe de ce site et rendez-la à son propriétaire. **Note :** *lors de la défausse d'une carte révolte par le Bandit, aucun jeton révolte n'est placé sur le site.*



Vizir
Prenez une ressource disponible sur ce site.



Voleur
Défaussez une carte marchand jouée sur ce site.



Philosophe
Copiez l'effet de toute carte personnage précédemment jouée sur ce site. Vous devez choisir immédiatement quelle carte vous souhaitez copier. **Note :** *vous pouvez copier les cartes spéciales et les cartes personnage jouées par un adversaire.*



Négrier
Toutes les valeurs (influence, négociation, marchandage) des cartes jouées par vos adversaires sur ce site subissent un malus de -1.



Lithograveur
Augmentez de trois les valeurs minimales nécessaires sur ce site OU échangez deux ressources de ce site avec deux ressources d'un autre site (s'il n'y a qu'une ressource sur un site, vous ne pouvez échanger qu'une seule ressource).

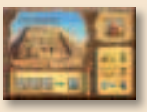


Homme politique
Ajoutez une ressource de votre choix sur ce site et piochez une nouvelle carte personnage.

Pouvoirs des sites



Gizeh
Si un joueur joue un tortionnaire sur ce site, il peut immédiatement choisir un des jetons ordre de jeu disponibles. **Note :** *chaque joueur ne peut prendre qu'un seul jeton ordre de jeu.*



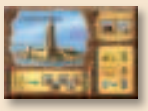
Abou Simbel
Après avoir résolu ce site, tous les joueurs (même les joueurs qui n'ont pas joué de carte sur ce site) peuvent échanger trois ressources ouvrier contre une statue avec la réserve générale.



Thèbes
Pendant la phase « distribution des cartes personnages », le joueur ayant une troupe de tortionnaires sur ce site reçoit une carte personnage supplémentaire.



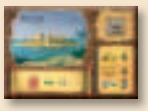
Luxor
Le premier joueur qui joue une carte où figure un symbole Ânkh (☥) sur ce site pioche une carte.



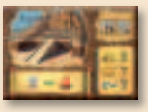
Alexandrie
À chaque fois qu'un joueur joue une carte où figure un symbole Ânkh (☥) sur ce site, il prend une ressource dans la réserve générale.



Le Caire
Le premier joueur qui joue une carte où figure un symbole Ânkh (☥) sur ce site peut immédiatement remettre une troupe de n'importe quel joueur prise sur un site de son choix dans la réserve de son propriétaire.



Philae
Chaque jeton révolte de ce site voit sa valeur augmentée de +2. **Note :** *si aucune carte révolte n'est jouée, la phase de révolte n'a tout de même pas lieu.*



Karnak
Le joueur qui a activé ce site pioche une carte bateau et place cette carte face visible devant lui. Il est le seul joueur à pouvoir charger ce bateau. **Note :** *si ce bateau n'est pas chargé à la fin de la manche, il est défaussé.*

Remerciements
L'auteur souhaite remercier Dominique Beaupré, Laurent Picard, Gaëtan Beaujannot, Daniel Gervais, François Gervais, Robert Cormier et Christian Cousineau pour leur aide pendant la conception du jeu.

Crédits
Auteur : Yannick Gervais
Illustrateur : Oliver Schlemmer
Concepteur graphique : Hans Schneider
Livret de règles : Jeroen Hollander
Agence : Forgenext
Chef de projet : Jonny de Vries

incubated by forgenext

© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com