

JENSEITS VON THEBEN THEBES



Materiel de jeu

- 1 règle de jeu et • 1 feuille annexe de supervision
- 1 plateau – qui affiche 12 lieux reliés entre eux par des routes ; 7 villes en Europe et 5 lieux de fouille archéologique sur le bassin méditerranéen.

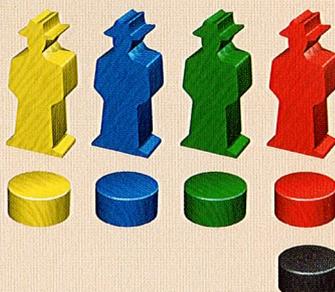
Echelle du temps qui s'écoule, avec les 52 cases qui correspondent aux 52 semaines de l'année



4 emplacements pour les cartes de développement

3 emplacements pour les cartes « exposition »

- 4 archéologues – figurines en bois en 4 couleurs
- 4 marqueurs de temps – un pour chaque joueur
- 1 marqueur d'année – il indique l'année en cours
- 85 cartes de développement – parmi elles, des cartes de connaissances, des cartes de technologie et d'autres encore de congrès.



Chaque carte de développement indique clairement...

... la ville dans laquelle cette carte peut être utilisée.

... le nombre de semaines qu'il faut investir pour réaliser l'activité illustrée.

... sa valeur dans le jeu : chaque carte rapporte à son propriétaire autant de points de connaissance que le nombre de symboles (livre ouvert, livre fermé, personnage) illustrés en bas (ici, 3 points de connaissance spécifique sur l'Égypte).

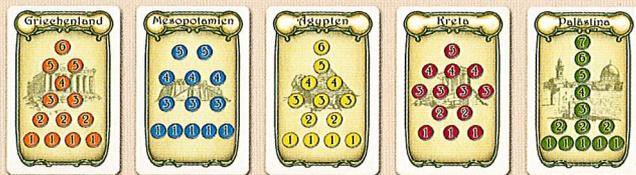


- 10 cartes exposition – 5 petites expositions (chacune dotée de 4 points de victoire) et 5 grandes (chacune dotée de 5 points de victoire).



Points de victoire Ville dans laquelle cette carte peut être employée objets nécessaires temps nécessaire

- 5 cartes de supervision – montrent la valeur des trouvailles potentielles sur chaque lieu de fouille.



- 4 chronotemps – ils sont constitués de deux disques en carton et de 2 pièces en plastic pour les assembler. Avant la première partie, il est nécessaire d'assembler les différents chronotemps.

*Points de connaissance possédés par le joueur
Nombre de jetons de fouilles qui pourront être piochés dans le sac*



Nombre de semaines consacrées à la fouille

- 4 set d'autorisations de fouille – chaque joueur reçoit un set complet qui comprend 5 jetons carrés autorisant la fouille sur 5 territoires différents.

Sur le recto : l'autorisation accordée



Sur le verso : l'autorisation déjà utilisée

- **155 jetons ronds de fouille** – chaque lieu de fouille permet de trouver 15 trouvailles : 13 objets, une connaissance spécifique à un lieu et une connaissance générale. Les autres jetons sont sans valeur. Avant la partie, on écarte de chaque lieu de fouille un objet de valeur 1. Tous les autres jetons sont mis dans les sacs qui correspondent à leur lieu de fouille.

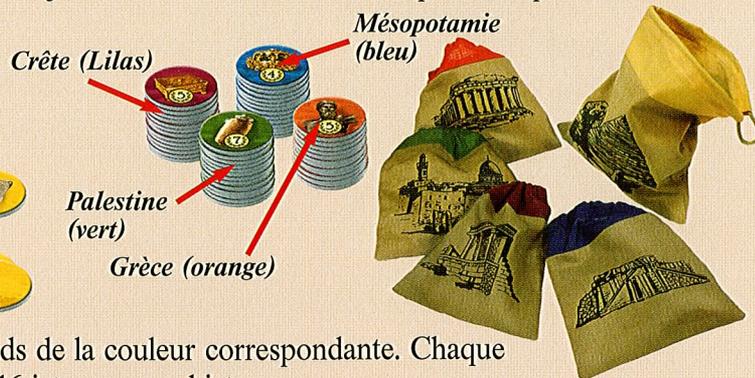
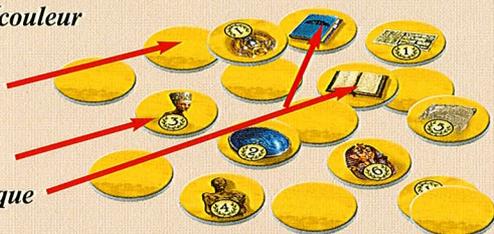
Quelques jetons ronds de fouille en Egypte (couleur jaune) :

Fouille sans objet

et

Fouille avec objet

Découverte spécifique ou générale



- **5 sacs en tissu** – dans lesquels on met les 30 jetons ronds de la couleur correspondante. Chaque sac contient en début de partie 14 ou 15 trouvailles et 16 jetons sans objet.

Preparation du jeu

Chaque joueur reçoit dans la couleur qu'il choisit :

- la figurine archéologue • le marqueur de temps • un set d'autorisation de fouille et • un chronotemps.

On sort des cartes de jeu les **10 cartes exposition**. Les cartes restantes sont mélangées et les 4 cartes supérieures du talon ainsi formé sont **découvertes** et placées sur les 4 emplacements prévus sur le plateau (en haut à droite).

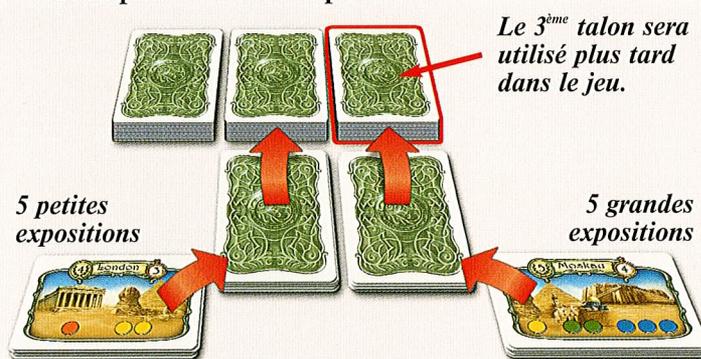
Avec le restant des cartes, on forme **3 talons de hauteur à peu près égale**. Dans le second talon, on glisse les 5 cartes de petites expositions puis on mélange bien le talon. Dans le 3^{ème}, on glisse les 5 cartes de grandes expositions puis on mélange bien le talon.

Attention : lorsqu'on joue à deux, on ne forme que 2 talons et toutes les cartes exposition sont glissées dans ce second talon.

On place ensuite le premier talon sur le second : les

cartes ainsi préparées sont posées près du plateau.

Quant au 3^{ème} talon, on le met en attente sur le côté : il servira plus tard dans la partie.



Les **marqueurs de temps des joueurs** sont empilés et positionnés sur la case de départ de l'échelle du temps. Si on joue à trois, les marqueurs sont positionnés sur la case n° 16 de l'échelle du temps.

Si on joue à 2 ou à 3, le **marqueur d'année** est positionné sur l'année 1901. Si on joue à 4, le marqueur est positionné sur l'année 1902.

Chaque joueur expose devant lui ses **5 autorisations de fouille**. Il prépare également son **chronotemps**.

Les **4 archéologues** sont positionnés sur **Warschau (Varsovie)**.

Les **5 cartes de supervision des lieux archéologiques** sont mises l'une à côté de l'autre près du plateau.

Ici seront placées en début de partie les **4 premières cartes de développement**.



Les **jetons de fouille** mis de côté lors de la préparation du jeu (objets de valeur 1) sont posés sur les emplacements prévus, chacun sur le territoire qui lui correspond.

But du jeu

Dans le rôle d'un archéologue, chaque joueur voyage en Europe pour acquérir les connaissances nécessaires pour mener à bien ses expéditions. Il peut naturellement s'entourer d'assistants et de moyens efficaces pour parvenir à ses fins (moyens de transport, outils ...). Ainsi préparé, il peut ensuite se rendre sur les 5 lieux de fouille du bassin méditerranéen afin d'y découvrir de précieux objets qui créeront

Deroulement

La durée de la partie dépend du nombre de joueurs.

- A deux, le jeu « dure » 3 années.
- A trois, environ 2,5 années
- A quatre, 2 années.

1. Ordre de jeu

Celui qui joue en premier est celui dont le pion est au-dessus de la pile des marqueurs de temps.

Par après, c'est toujours le joueur le plus en arrière sur cette échelle qui joue... même si ce positionnement le fait jouer plusieurs fois de suite : il rejoue tant qu'il n'a pas dépassé le joueur qui le précède.

Si plusieurs joueurs occupent la dernière place, c'est celui qui est en position supérieure qui joue en premier.

Un joueur déplace son archéologue sur le plateau en suivant les routes qui relient les différents lieux.

Là où il s'arrête, il accomplit **une** action autorisée sur ce lieu. Des archéologues peuvent se dépasser et/ou se trouver ensemble sur une même case.

Dès que le **déplacement** et l'**action** ont été accomplis, leur valeur est calculée en temps et le marqueur du joueur est avancé d'autant de semaines sur l'échelle du temps.

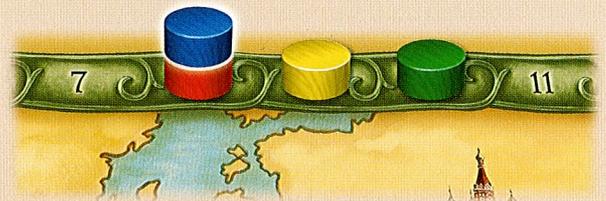
Chaque **tronçon** qu'emprunte un archéologue pour se rendre d'un lieu à un autre coûte 1 semaine en déplacement. Si, pour se rendre dans une ville ou sur un lieu de fouille, un joueur doit, par exemple, parcourir 3 tronçons, son déplacement lui coûtera 3 semaines. Les semaines nécessaires pour l'accomplissement des différentes actions sur les lieux sont notifiées dans les paragraphes qui détaillent ces actions.

2. Mener une action

Le joueur dont c'est le tour doit accomplir **une** des 4 actions suivantes:

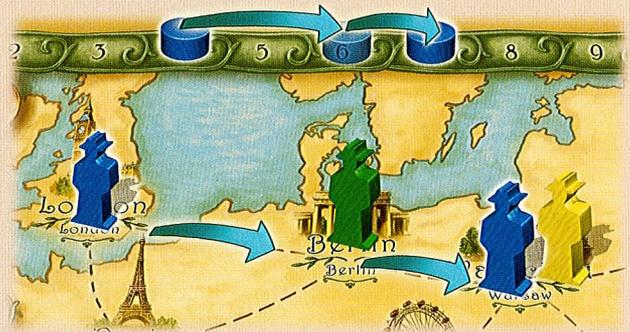
- Prendre une carte de développement
- Echanger les 4 cartes de développement disponibles
- Entreprendre une fouille
- Organiser une exposition

sa réputation et lui rapporteront des points de victoire. En organisant des expositions et en participant à des congrès, il en gagnera beaucoup d'autres. Cependant toutes ces actions coûtent chères en temps et le temps imparti pour chaque archéologue est bien sûr identique : à chacun de l'employer le mieux possible ! En fin de partie, le joueur ayant gagné le plus de points de victoire, gagne le jeu.



Exemple : sur l'illustration, on voit que c'est à Bleu de jouer.

Remarque : Si le marqueur d'un joueur est déplacé et arrive ainsi sur une case déjà occupée, il se positionne au-dessus du ou des marqueurs déjà en place.



Exemple : Le joueur bleu déplace son archéologue de 2 tronçons pour passer de Londres à Warsaw. Ce déplacement lui coûte 2 semaines plus une 3ème pour l'action « changer les cartes » qu'il décide d'y accomplir. Son marqueur temps est avancé de 3 semaines.

Remarque : Celui qui possède la carte de développement « auto » raccourcit d'une semaine chaque voyage dont le déplacement est de 3 tronçons ou plus.



Celui qui possède la carte de développement « zeppelin » ne raccourcit d'aucune semaine le voyage que permet cette carte. Utilisée, cette carte est ensuite défaussée.

ATTENTION : dans tous les cas, même s'il ne déplace pas son archéologue, le joueur doit accomplir une action. Se déplacer ou rester sur place sans accomplir d'action n'est jamais autorisé

► ...à Berlin, Londres, Moscou, Paris, Rome ou Vienne

► ...à Warschau (Varsovie)

► ...en Grèce, Egypte, Crète, Palestine ou Mésopotamie

► ...à Berlin, Londres, Moscou, Paris, Rome ou Vienne

Description des actions :

■ Prendre une carte de développement

Le joueur choisit **une** des 4 cartes de développement exposées et se rend avec son pion dans la ville indiquée sur la carte. S'il se trouve déjà dans la ville, il fait une économie car, en ne se déplaçant pas, il épargne son capital temps.

Le joueur déplace son marqueur de temps d'autant de semaines que lui coûte son déplacement + le coût de l'action qu'il accomplit.

Il place devant lui la carte de développement, face visible pour tous. A partir de maintenant, il peut jouir de l'avantage inscrit sur cette carte.

Une nouvelle carte de développement est découverte

Le joueur finit son tour de jeu en piochant sur le talon la prochaine carte de développement : il la pose sur l'emplacement libre du plateau.

Une carte « exposition » est découverte

Si c'est une carte **exposition** qui est découverte, le joueur la pose sur la case du plateau qui est marquée d'un **a**. Trois emplacements sont, en effet, disponibles sur le plateau pour y déposer les cartes **exposition**. Toutes sont marquées d'une lettre différente (**a**, **b** ou **c**) Chaque fois qu'une nouvelle carte « exposition » est déposée sur le plateau, elle pousse la précédente, dans le sens des flèches, vers la case suivante : de **a** vers **b** et de **b** vers **c**. Les cartes poussées hors de la case **c** vont sur le talon de défausse. On tire du talon autant de cartes qu'il est nécessaire pour remplir les 4 emplacements prévus pour les cartes de développement.

Le talon est épuisé

Si le talon a été entièrement utilisé une première fois, le tas de défausse est bien mélangé avec la 3^{ème} part de talon qu'on avait mise de côté lors de la préparation du jeu... et ce nouveau talon devient le talon de service. Si le talon est à nouveau épuisé, les cartes du tas de défausse sont bien mélangées et forment le talon suivant.

■ Echanger les 4 cartes de développement disponibles

Si un joueur souhaite changer l'offre des cartes de développement présente sur le plateau, il déplace son archéologue jusque Warschau (s'il y est, il y reste), prend les 4 cartes exposées et les rejette sur le talon de défausse. Il pioche ensuite sur le talon autant de cartes qu'il est nécessaire pour que les 4 emplacements soient à nouveau remplis. S'il puise une carte exposition, il suit les instructions précédemment décrites.

Le joueur déplace sur l'échelle du temps son marqueur d'autant de semaines que lui coûte son déplacement + 1 semaine (coût de l'action qu'il vient d'accomplir).

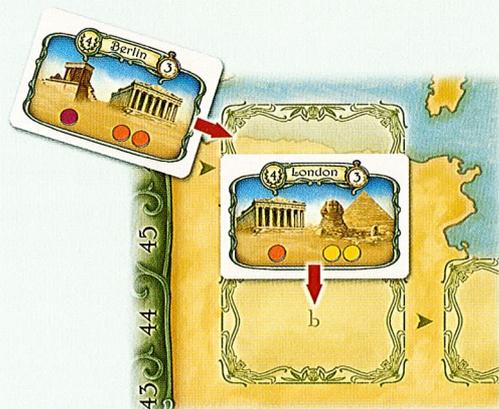


Quand une carte de développement a été prise par un joueur, elle est aussitôt remplacée par la première carte du talon...

... Si une carte exposition est puisée, elle est posée sur la case a.



Si la case a est occupée, la carte en place est poussée vers la case b.



Cas particulier : si un joueur joue deux fois de suite car il est toujours celui qui est en dernière position, il ne peut accomplir à nouveau un changement des 4 cartes que s'il paie une valeur de 2 semaines pour ce second changement.

Et s'il devait encore le faire une 3^{ème} fois, le prix serait pour ce 3^{ème} changement de 3 semaines à payer sur l'échelle du temps. Etc...

■ Entreprendre une fouille

Si le joueur remplit les conditions requises, il peut décider d'accomplir des fouilles.

Conditions minimales

- le joueur doit disposer d'une autorisation valable pour ce lieu de fouille.
- le joueur doit disposer d'au minimum un point de connaissance spécifique concernant cette région : soit sur une carte de développement, soit sur un jeton de fouille en sa possession.

Le joueur amène son archéologue sur le lieu où il veut entreprendre une fouille (s'il s'y trouve déjà, il y reste). Il paie le prix de son déplacement + le prix de la fouille qui sera déterminé par le chronotemps en fonction de ses ressources et de l'investissement qu'il consent de faire à cet endroit. Fouiller, c'est piocher au hasard, dans le sac correspondant au lieu, un certain nombre de jetons ronds. Le nombre de jetons que le joueur peut prendre dépend du temps qu'il veut investir dans la fouille et des ressources qu'il détient pour travailler sur ce lieu.

Détermination des ressources d'un joueur

Les ressources sont évaluées en points de connaissance. Il existe des points de connaissances spécifiques et des points de connaissances générales. Pour un lieu précis, ces connaissances sont comptabilisées de la manière suivante :

• points de connaissance spécifique

- un point par connaissance scientifique que détient le joueur à propos de ce lieu sur des cartes ou des jetons. Chaque connaissance scientifique est exprimée par un symbole « livre fermé » qui doit avoir la même couleur que celle du lieu de fouille : on les trouve soit au bas des cartes de développement, soit sur des jetons piochés dans l'un ou l'autre sac.
- un point par connaissance ethnologique du peuple concerné. Chaque connaissance ethnologique est exprimée par un double symbole « personnage » qui doit avoir la même couleur que celle du lieu de fouille : on les trouve sur le bas de certaines cartes de développement.
- un point de connaissance pour chaque paire d'assistants qui l'entourent, deux points de connaissance pour chaque trio d'assistants qui l'entourent (les assistants sont valables pour tous les lieux de fouille).

mais aussi

• points de connaissance générale

- un point par connaissance générale (symbole du « livre ouvert ») : une connaissance générale vaut pour tous les lieux du plateau

Chaque symbole (livre fermé, livre ouvert ou personnage) vaut pour 1 point de connaissance.

Exemple : fouiller en Crète nécessite...

...une autorisation de fouille valable



...au minimum 1 point de connaissance spécifique

...la présence de l'explorateur du joueur sur le lieu de fouille crétois.

Exemple de points de connaissances valables pour fouiller en Crète (cartes et jetons de fouille) :



3 points (2+1)
symbole lilas du « livre fermé »



+2 points « personnage » en couleur lilas



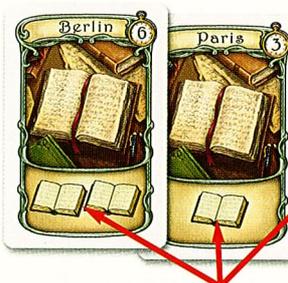
+1 point 2 cartes « assistant »

Remarque : 2 assistants valent 1 point de connaissance
3 assistants valent 2 points de connaissance

Si un joueur ne possède qu'un seul assistant, il peut tout de même poser cette carte solitaire près du lieu de fouille en déclarant qu'elle vaut pour un point de connaissance spécifique : la règle du jeu lui reconnaît le même pouvoir que 2 cartes « assistant » si elle est immédiatement défaussée après utilisation.



Remarque : celui qui détient une connaissance ethnologique sur un peuple, dispose toujours de 2 points de connaissance spécifique (double symbole « personnage »). Cet avantage n'est cependant valable que durant la durée des fouilles car la carte est ensuite défaussée.



Remarque : parce qu'il faut davantage de temps pour acquérir les points de connaissance générale, ceux-ci sont valables sur tous les lieux du plateau.

4 points de connaissance générale (ceux-ci valent pour tous les lieux de fouilles)

Quand un joueur veut commencer une fouille, il compte les points de connaissances spécifiques qu'il détient pour ce lieu (somme des symboles « livre fermé » et « personnage » dans la même couleur que le lieu + valeur des assistants qu'il possède), auxquels il ajoute les éventuels points de connaissances générales.

Il n'est en aucun cas permis d'utiliser plus de points de connaissances générales que de points de connaissances spécifiques. Si on détient davantage de points de connaissances générales, ceux-ci ne peuvent être utilisés pour la fouille en cours.

Réglage du chronotemps:

Nombre de jetons de fouille qui peuvent être puisés dans le sac.

Quand le nombre de points de connaissances (spécifiques et générales) d'un joueur est établi, on tourne le disque supérieur du chronotemps pour faire apparaître ce nombre dans la petite fenêtre sur le bord extérieur (chiffre blanc sur fond bleu).

Ce réglage place le joueur devant un choix : combien de semaines veut-il consacrer à la fouille qu'il entreprend ? Les chiffres noirs (de 1 à 12) indiquent le nombre de semaines à dépenser pour pouvoir piocher un certain nombre de jetons de fouille (chiffres en rouge, de 0 à 10). En effet, en face de chaque nombre de semaines, apparaît – dans une fenêtre verticale – le nombre de jetons que le joueur peut puiser dans le sac du lieu.

Une fouille n'est autorisée que si le nombre en rouge est supérieur à 0. Des fouilles sur un même lieu ne peuvent, en outre, être supérieures à 12 semaines. Le joueur annonce clairement le nombre de semaines qu'il choisit de dépenser.

Le marqueur temps du joueur est aussitôt avancé d'autant de semaines sur l'échelle du temps. (Valeur du déplacement + nombre de semaines dépensées).

La fouille : chance ou malchance

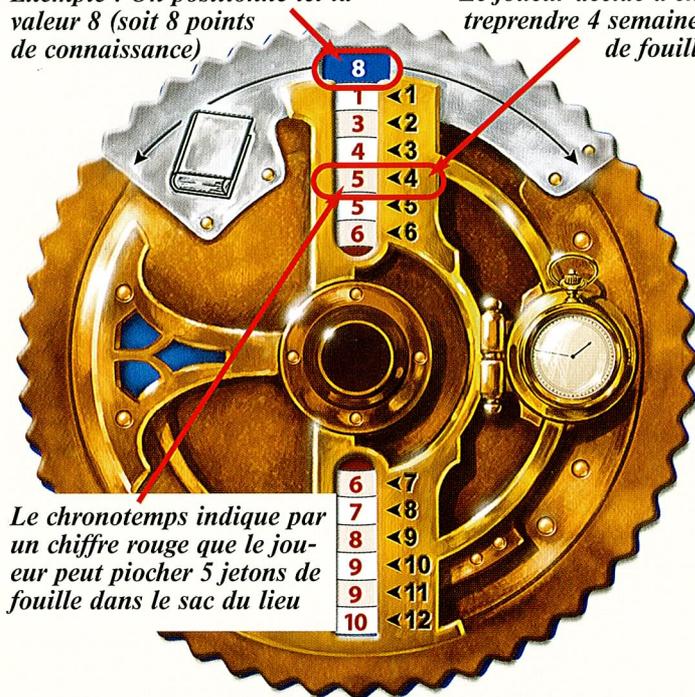
Le joueur pioche alors autant de jetons dans le sac du lieu que le chronotemps le lui permet. S'il pêche un jeton « objet » ou « connaissance », il le pose devant lui, bien visible pour tous.

S'il pêche un jeton sans objet, il le remettra dans le sac à la fin de son tour de jeu.



Exemple : pour sa fouille en Crète, le joueur dispose de 8 points : il ne peut utiliser que 4 des 5 points de connaissance générale dont il dispose.

Exemple : On positionne ici la valeur 8 (soit 8 points de connaissance) Le joueur décide d'entreprendre 4 semaines de fouille



Le chronotemps indique par un chiffre rouge que le joueur peut piocher 5 jetons de fouille dans le sac du lieu

Remarque : si un joueur possède plus que 12 points de connaissance, le chronotemps sera réglé sur son maximum, à savoir le chiffre 12.

Carte de développement « Pelle » : si un joueur détient 2 cartes de cette espèce, il peut piocher dans le sac un jeton supplémentaire ; s'il en détient 3, il peut piocher deux jetons supplémentaires.



Si un joueur n'en détient qu'une, il peut tout de même l'utiliser sur un lieu de fouille comme si elle en valait deux ; mais, dans ce cas, il doit la défausser immédiatement après utilisation.

Remarques :

- il n'est évidemment pas permis de regarder dans le sac.
- le nombre de semaines consacrées à la fouille en cours ne peut pas être changé à partir du moment où le joueur a pioché son premier jeton.

Exemple : le joueur peut puiser 5 jetons. Il pioche 3 objets qui lui rapportent 8 points de victoire et 2 jetons sans objet qu'il remet dans le sac quand il a fini de piocher ses 5 jetons.

Fin de fouille

La fouille du joueur est à présent terminée et le joueur retourne son autorisation de fouille (jeton carré) en la positionnant sur sa face barrée (face X) : désormais elle n'est plus valable.

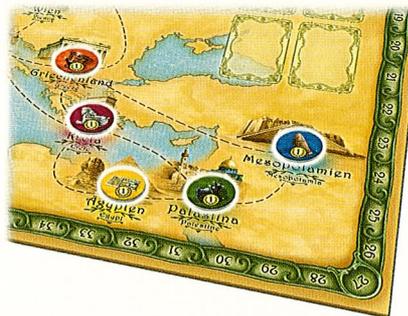
Il ne peut revenir sur cet endroit que lors de l'année suivante, autrement dit lorsque sa 52^{ème} semaine est écoulée (voir le marqueur de temps sur l'échelle du temps).

Bonus pour la première fouille sur un lieu

Le premier joueur qui entreprend une fouille sur un lieu, reçoit en cadeau le jeton de valeur 1 qui se trouve sur le site du lieu (mis en place lors de la préparation de la partie).



Si un joueur détient la carte de développement « autorisation spéciale de fouille », il peut, au cours d'une même année, fouiller une seconde fois un même lieu. Si cette autorisation spéciale a été utilisée, elle est défaussée après usage



Organiser une exposition

Durant la partie, les joueurs peuvent organiser des expositions dans certaines villes. Si un joueur veut organiser une exposition, il amène son explorateur sur la ville visée pour l'exposition, à moins qu'il ne s'y trouve déjà. Les expositions momentanément permises sont celles qui correspondent aux cartes posées sur le plateau. Chaque carte exposition indique le **nombre d'objets** que le joueur doit posséder ainsi que leur **origine** pour qu'une exposition soit valablement organisée. La valeur des objets exposés ne joue aucun rôle dans cet inventaire. Le joueur montre à tous qu'il possède bien les objets requis, prend la carte de l'exposition correspondante et la pose devant lui, bien visible pour tous. Il ne perd pas les objets exposés mais les conserve. En réussissant à organiser une exposition, un joueur gagne autant de points de victoire que le chiffre inscrit à gauche de la ville sur la carte de l'exposition.

Le joueur avance son marqueur sur l'échelle du temps du nombre de semaines nécessaires à son déplacement + du nombre de semaines nécessaires pour organiser l'exposition (chiffre à droite du nom de la ville sur la carte de l'exposition).



Exemple : le joueur amène son explorateur sur Londres. Il peut y organiser une exposition car, d'une part, la carte « exposition Londres » est disponible sur le plateau et, d'autre part, il possède les objets nécessaires pour cette exposition : soit 1 objet grec (orange) et 2 objets égyptiens (jaunes).

Remarque : les points de connaissance (qu'ils soient sur des jetons de fouille ou sur des cartes) ne valent jamais comme objets pouvant servir à organiser une exposition. Seuls des objets provenant des fouilles peuvent être utilisés (masques, urnes, bibelots, statues...).

Une année s'est écoulée

Quand un marqueur atteint la 52^{ème} case de l'échelle du temps, une première année s'est complètement écoulée pour le joueur concerné. Il retourne alors toutes les autorisations de fouille qu'il avait employées et les pose, comme au début de la partie, sur leur face : « autorisation valable ». Le marqueur du joueur entame un nouveau tour sur l'échelle du temps.



Fin de jeu et valorisation

A la fin de la dernière année (1903), sur l'échelle du temps, un joueur ne peut en aucun cas aller au-delà de la case 1 de l'année 1904. Ceci revient à dire qu'un joueur ne peut entreprendre plus d'actions que de semaines qui lui restent disponibles dans le cadre de cette limite.

Quand tous les marqueurs ont atteint cette case 1, le jeu se termine et chacun fait le compte des points de victoire qu'il a gagnés.

Valorisation

Chaque joueur additionne ses points de victoire :

- Pour **chaque objet**, il reçoit en points la valeur de l'objet
- Pour **chaque exposition**, il reçoit les points indiqués à gauche du nom de l'exposition
- Pour les **congrès**, il reçoit un nombre de points qui dépend du nombre de congrès auxquels il a participé (voir la table reprise sur chaque carte « congrès »)
- Pour la **plus haute connaissance spécifique d'un lieu de fouille**, un joueur reçoit **5 points** de victoire. En cas d'égalité, chaque joueur n'en reçoit que **3**. Pour établir la connaissance spécifique de chaque joueur, on comptabilise le nombre de « livres fermés » dans la couleur du lieu que le joueur possède sur ses cartes de développement et/ou ses jetons. Les symboles « personnage » et les assistants ne sont pas comptabilisés.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire, gagne la partie.

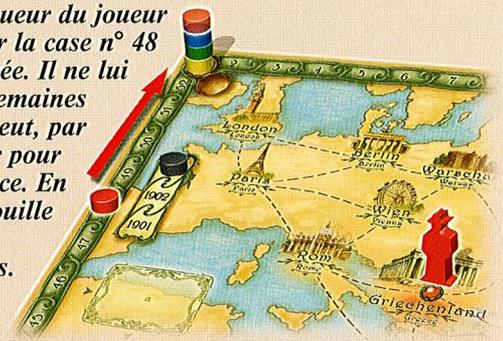
Exemple d'une valorisation

Le joueur obtient 67 points pour le décompte illustré ci-dessous :

- 13 objets en sa possession **39 points**
- 3 cartes exposition de valeur 4, 4 et 5 **13 points**
- 5 cartes congrès **15 points**
- Aucune majorité dans un domaine spécifique **0 points**



Exemple : le marqueur du joueur rouge se trouve sur la case n° 48 de la dernière année. Il ne lui reste donc que 5 semaines disponibles qu'il peut, par exemple, employer pour une fouille en Grèce. En aucun cas, cette fouille ne peut durer 6 semaines ou plus.



Remarque : si un joueur ne peut ou ne veut plus mener d'action car la fin du jeu est proche, il positionne immédiatement son marqueur sur la case n° 1 de l'échelle du temps.

Remarque : lors du décompte des points de victoire, l'échelle du temps peut être d'une aide précieuse. Il faut juste tenir compte du fait qu'elle est limitée à 52 cases.

Remarque : au plus un joueur a participé à des congrès durant la partie, au plus haut sont les points de victoire qu'il gagne grâce à ces congrès. Le rapport nombre de congrès/points de victoire est indiqué sur un tableau qui est repris sur chaque carte « congrès ». Pour 7 congrès, on gagne, par exemple, 28 points de victoire. Si un joueur possède davantage de cartes congrès, son gain se limite dans tous les cas à 28 points.

Nombre de cartes de congrès

Nombre de points de victoire

	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	15	21	28

Dans la détermination des joueurs qui possèdent le plus de connaissance spécifique d'un lieu, on ne tient compte ni des symboles « personnage », ni des assistants et ni des points de connaissance générale.

