

Reiner Knizia



2 - 4 joueurs  
30 à 45 minutes  
10 ans et plus

Le jeu recouvre 1500 ans d'histoire de l'Égypte. Sur plusieurs dynasties vous essayez d'étendre votre puissance et gloire en influençant les Pharaons, en construisant des monuments, en développant votre agriculture le long du Nil, et en faisant évoluer votre civilisation. Tout cela pour la gloire du Roi Soleil Ra!

#### CONTENU

1 plateau de jeu



92 cubes en bois



5 dés

La règle du jeu



1 figurine Ra



4 résumés

#### MISE EN PLACE

Posez le plateau de jeu. Placez, sur la piste orange Soleil, la figurine Ra sur la case indiquant le nombre correct de joueurs. Conservez les cinq dés près du plateau de jeu. Chaque joueur prend un résumé et les marqueurs de la couleur correspondante. Tous les joueurs placent un marqueur devant la piste verte Pharaon et un marqueur devant la piste bleue Nil. Choisissez un premier joueur, qui place l'un de ses marqueurs sur la case 10 de la piste des scores. Le joueur suivant place un marqueur sur la case 11, le suivant sur la case 12, et ainsi de suite...



#### DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule sur trois époques. Le premier joueur commence, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire. Lors de son tour, le joueur lance les cinq dés. Il place tous les dés montrant un Soleil sur les cases à droite de la figurine Ra, un dé par case. Si il n'y a plus de cases libres sur la piste Ra, il les place à côté du plateau de jeu. Il peut ensuite relancer n'importe quel dés restants. Après avoir relancé, il place à nouveau tous les dés montrant un Soleil sur la piste orange Soleil. Enfin, il peut relancer n'importe quel dés restants encore une fois. Comme précédemment, il place tous les dés montrant un Soleil sur la piste orange Soleil.

Maintenant, il utilise ses dés dans l'ordre qu'il souhaite. Le résumé rappelle les options possibles:

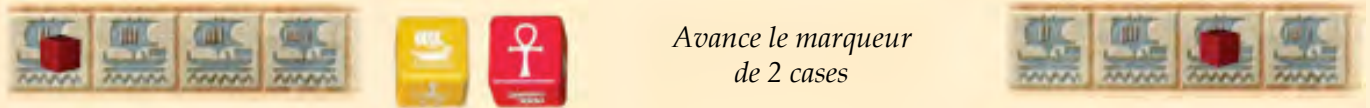
**Pharaon:** Pour chaque dé montrant un Pharaon, le joueur avance d'une case son marqueur sur la piste verte Pharaon - pas au-delà de 12. S'il utilise au moins un dé montrant un Pharaon, tout dé montrant un Ankh peut être également utilisé pour avancer son marqueur Pharaon.



Avance le marqueur  
de 3 cases



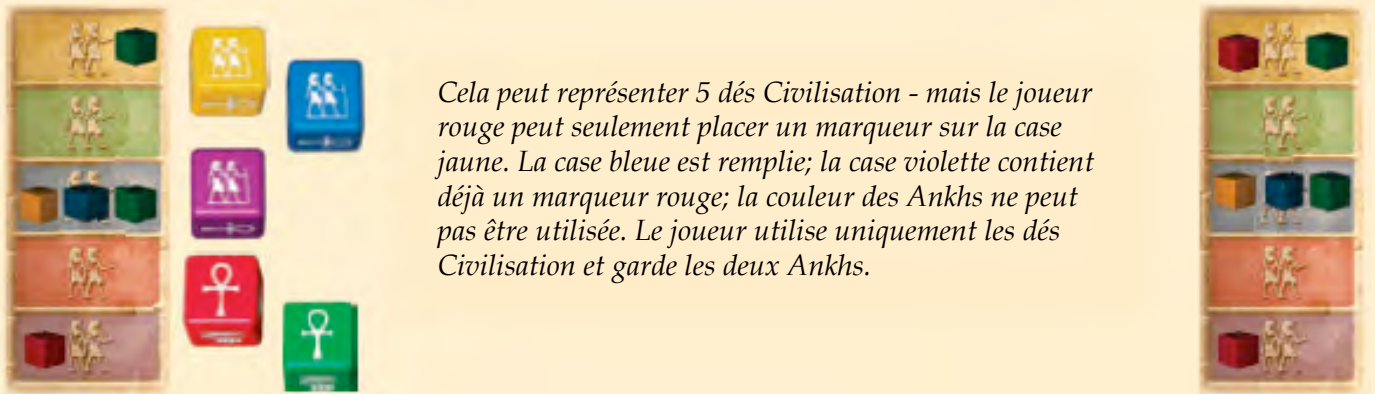
**Nil:** Pour chaque dé montrant le Nil, le joueur peut avancer d'une case son ou ses marqueurs sur la piste bleue Nil - pas au-delà de 12. S'il utilise au moins un dé montrant le Nil pour avancer son ou ses marqueurs, tout dé montrant un Ankh peut être également utilisé pour avancer son marqueur Nil.



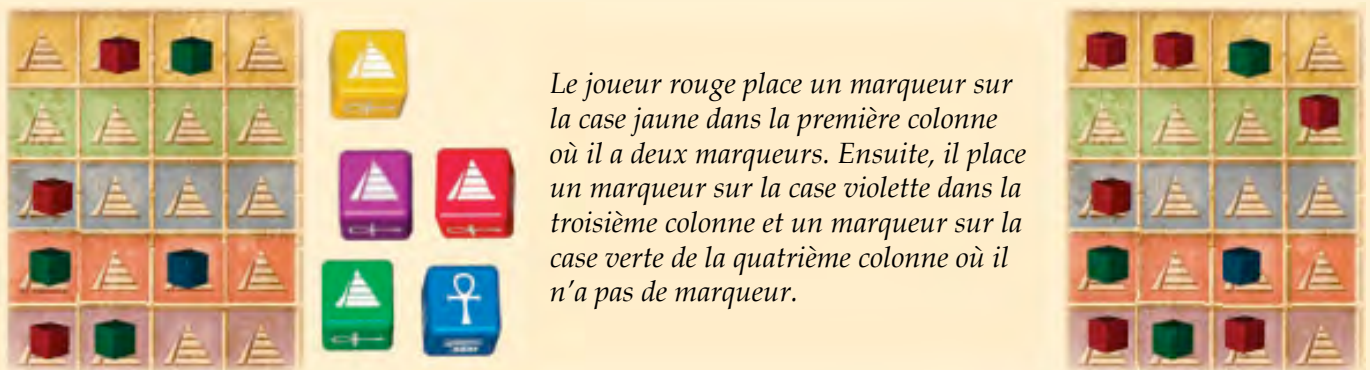
Si le joueur a trois dés montrant le Nil, éventuellement substitués par un ou deux Ankhs, il peut faire déborder le Nil au lieu d'avancer ses marqueurs. Il indique qu'il a fait déborder le Nil en plaçant un marqueur de plus sur le case où il a déjà des marqueurs. Il peut faire déborder le Nil plus d'une fois.



**Civilisation:** S'il a trois dés montrant une Civilisation, il peut placer un marqueur sur une case dans la zone multicolore Civilisation. S'il a quatre ou cinq dés montrant une Civilisation, il peut placer respectivement deux ou trois marqueurs. Tout dé montrant un Ankh peut être utilisé comme une Civilisation, aussi longtemps qu'un dé montre une Civilisation (pas un Ankh!). Chaque joueur peut seulement placer un cube par case de couleur et le nombre total de marqueurs placés sur chaque case est limité au nombre de joueurs moins un.



**Monument:** Si un joueur a un dé montrant un Monument, il peut placer un marqueur sur n'importe quelle case libre de la couleur correspondante sur la zone multicolore Monument. S'il a deux dés de plus, soit montrant deux Monuments ou montrant un Monument et un Ankh, il peut placer un second marqueur sur une case libre d'une colonne qui ne contient aucun de ses marqueurs. Il peut seulement placer un second marqueur sur une case de couleur qui correspond à la couleur de l'un des deux dés qui montre un Monument (pas un Ankh!). S'il a deux dés de plus satisfaisant la condition, il peut placer un troisième marqueur de la même façon.



**Rappel:** Pour placer un premier marqueur Monument, le joueur a besoin d'un seul dé montrant un Monument; et il peut placer son premier marqueur sur n'importe quelle case libre de cette couleur. C'est plus difficile de placer plus d'un marqueur Monument par tour. Tout marqueur supplémentaire qu'il souhaite placer requiert deux dés de plus; et de plus le marqueur ne peut pas être placé dans une colonne où il a déjà un marqueur.



Un Ankh peut représenter un Pharaon, le Nil, une Civilisation ou un Monument, comme décrit ci-dessus. Mais chaque dé montrant un Ankh ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Deux Ankhs peuvent être utilisés comme ci-dessus, chaque dé étant utilisé comme un Pharaon, le Nil, une Civilisation ou un Monument. A la place, un joueur peut choisir d'utiliser la paire d'Ankhs pour marquer immédiatement 2 points. Il avance son marqueur sur la piste des scores mais ne peut utiliser ces Ankhs en lieu et place d'autres symboles.

**Ra:** Si un joueur a un ou deux dés montrant le Soleil sur la piste orange Soleil, il remplace la case la plus à droite et avec un dé par la figurine Ra.



Avancez la figurine Ra de 2 cases



Si le joueur a trois dés montrant le Soleil, il marque 3 points en avançant son marqueur sur la piste des scores, mais il n'avance pas la figurine Ra. S'il a **quatre ou cinq dé montrant le Soleil, il n'avance pas la figurine Ra, mais** il doit déclarer un...

**Désastre:** il choisit une des options suivantes:

**Pharaon:** Tous les autres joueurs doivent reculer de deux cases sur la piste Pharaon - pas en dessous de 0.

**Nil:** Tous les autres joueurs doivent retirer un marqueur Inondation de la piste du Nil. Les joueurs ayant seulement un marqueur ne retirent pas leur marqueur mais recule de 2 cases à la place - pas en dessous de 0.

**Civilisation:** Tous les autres joueurs doivent retirer deux marqueurs, leurs appartenant et de leur choix, de la zone Civilisation - ou 1 si un joueur n'a qu'un seul marqueur.

**Monuments:** Tous les autres joueurs doivent retirer deux marqueurs, leurs appartenant et de leur choix, de la zone Monuments - ou 1 si un joueur n'a qu'un seul marqueur.

## DÉCOMPTE D'UNE ÉPOQUE

Une époque se termine quand la figurine Ra atteint ou dépasse la dernière case de la piste orange Soleil. Le joueur actif finit son tour, ensuite l'époque est décomptée. Tous les scores sont enregistrés en avançant les marqueurs sur la piste des scores. Votre résumé détaille les différents scores:

PLAY	SCORE
/	MOIT 5 LEAST 2
/	FLOODS TEACH
/	WISDOM AFFECTION
/	0+5 1/2=0 2=5 3=10 4=15 5=20
/	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
/	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
/	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
/	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
/	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
/	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

### Pharaon

Le joueur avec le marqueur le plus avancé sur la piste Pharaon marque 5 points. Le joueur le moins avancé sur la piste Pharaon perd 2 points. S'il y a une égalité, tous les joueurs impliqués marquent 5 points ou perdent 2 points. Si tous les joueurs sont à égalité, il n'y a pas de score. Les joueurs qui marquent 5 points déplacent leur marqueur de 2 cases en arrière sur la piste Pharaon; les joueurs qui perdent 2 points avancent leur marqueur d'une case.

### Nil

Tous les joueurs avec plus d'un marqueur sur la piste Nil marquent autant de points de victoire que la valeur des cases où leurs marqueurs se trouvent. Ensuite, ils retirent tout leurs marqueurs sauf un. Les joueurs avec un seul marqueur ne marquent pas de points, mais laissent leur marqueur où il est sur la piste.

## Civilisation

Les joueurs marquent des points en fonction du nombre de marqueurs qu'ils ont dans la zone Civilisation. Ensuite, ils retirent tous leurs marqueurs:

0 marqueur	1 marqueur	2 marqueurs	3 marqueurs	4 marqueurs	5 marqueurs
-5 points	0 point	0 point	+5 points	+10 points	+15 points

## Monuments

Les monuments sont décomptés uniquement à la fin de la troisième époque. Les joueurs marquent des points en fonction du nombre de colonnes différentes dans lesquelles ils ont au moins un marqueur:

0 colonne	1 colonne	2 colonnes ...	6 colonnes	7 colonnes	8 colonnes
0 point	+1 point	+2 points ...	+6 points	+10 points	+15 points

Les joueurs marquent des points de bonus pour chaque colonne qui contient au moins trois de leurs marqueurs:

3 marqueurs	4 marqueurs	5 marqueurs
+5 points	+10 points	+15 points

Après avoir décompté une époque, remettez la figurine Ra sur sa case de départ. Ensuite, le joueur qui a provoqué la fin de l'époque passe les dés au joueur suivant qui débute une nouvelle époque.

**Rappel:** Après le décompte, tous les marqueurs restent sur le plateau, excepté tous les marqueurs Inondation supplémentaires et tous les marqueurs Civilisation. Chaque joueur a une réserve illimitée de marqueurs.



## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après le décompte de la troisième époque. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

## CRÉDITS

Reiner Knizia souhaite exprimer toute sa gratitude à Jonty Blackwell, Chris Dearlove et Lee Edwards pour leur contributions significatives aux développements de ce jeu. Remerciements à tous les testeurs, en particulier à Kevin Jacklin, Paul Smith, Graeme Tate et le club Chelmsford Games Club.

© 2009 Reiner Knizia

© 2009 Rio Grande Games



Pour toute question, commentaire, écrivez à  
Rio Grande Games  
PO Box 1033  
Placitas, NM 87043  
USA  
E-Mail: [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com)  
Visitez <http://www.riograndegames.com>

Traduction française - v1.2



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>