

SACQARA



INTRODUCTION

Nous sommes vers 2125 avant JC, juste avant la révolte d'Héracléopolis, sous la 8ème dynastie d'Égypte. C'est une période de chaos : Demedjbtowy Farao a été renversé, des troubles éclatent dans la majeure partie du pays et l'autorité du roi est affaiblie. Vous incarnez un nomarque, le gouverneur d'une des provinces d'Égypte, c'est le moment de saisir votre chance pour accroître votre puissance. Vous envoyez des commerçants au marché afin de collecter des biens pour développer votre province, pour recruter des ouvriers en vue de bâtir des pyramides et de revendiquer des terres fertiles sur les rives du Nil... dans l'espoir de devenir le nouveau leader de l'Égypte!

BUT DU JEU

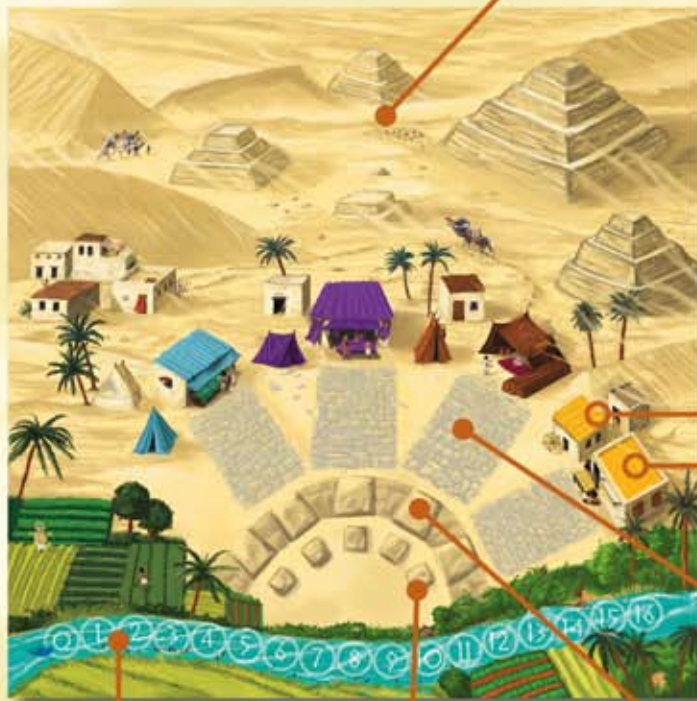
Les joueurs endossent le rôle de "nomarques" dans l'ancienne Égypte et tentent d'influencer le gouvernement et l'économie du pays. Ils envoient des commerçants au marché afin de collecter des biens pour développer leur province, recruter des ouvriers afin qu'ils bâtissent des pyramides et revendiquer des terres fertiles sur les rives du Nil. Le joueur qui réussira à développer sa province au mieux, en faisant le meilleur usage des privilèges octroyés par les pyramides et en revendiquant de vastes zones sur les rives du Nil remportera la partie et deviendra le nouveau leader de l'Égypte.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu

Emplacement des tuiles pyramide

1 dé



Zones de marché

Entrepôt de marchandises

Emplacement des cartes seuil et marché

Le Nil

Piste d'avancement du tour

Piste du marché



20 cartes seuil



6 cartes marché



120 cartes influence

Année



Table de distribution

marché actuel

10 pyramides

Coûts de construction

Emplacement des ouvriers



Points de victoire

Privilèges

Icône pyramide

5 Jetons influence



Jeton premier joueur



5 plateaux province (1 par joueur)

Zone de pioche

Emplacement des cartes influence



Zone de défausse

Ressources

150 marchandises



30x terrain



40x poisson



40x lin



40x bois



40x or



5 marchands



20 ouvriers



5 bateaux

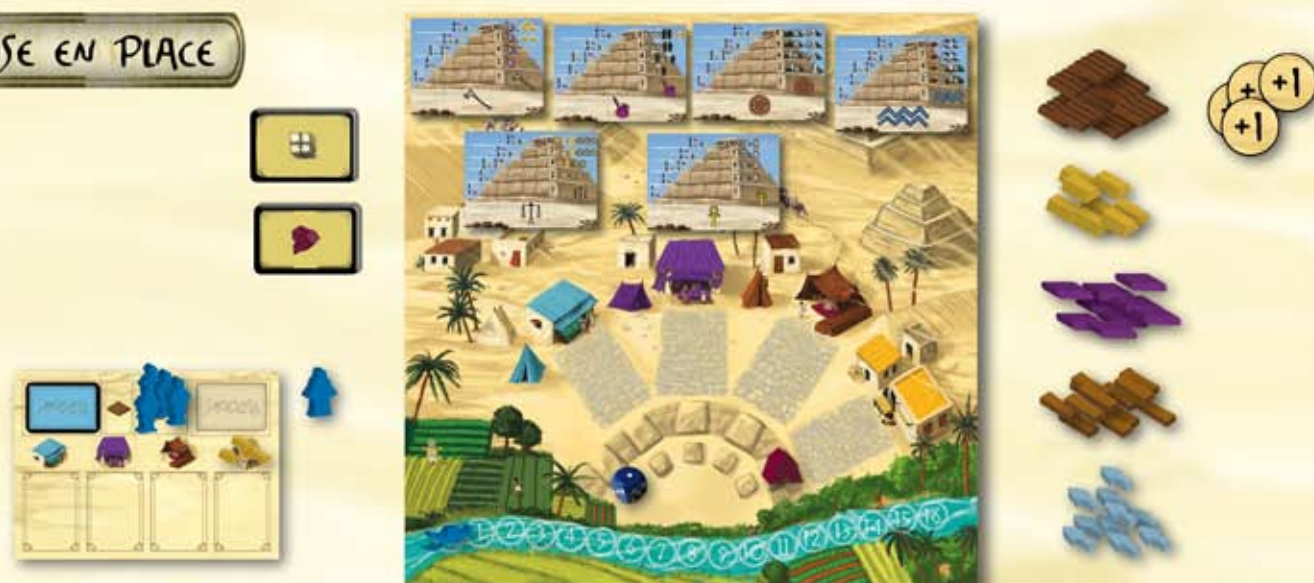


1 tente

(1 de chaque couleur) (4 de chaque couleur) (1 de chaque couleur) marché



MISE EN PLACE



1. Placez le plateau de jeu au centre de la table
2. Placez le dé, avec la face "1" visible sur le premier emplacement de la piste des tours, sous l'emplacement "terrain".
3. Placez la tente marché sur le dernier emplacement de la piste du marché, sous l'entrepôt "or".
4. Mélangez les tuiles pyramides et piochez en autant que le nombre de joueurs. Placez ces tuiles sur l'emplacement réservé, en haut du plateau de jeu.

Les pyramides "soldats" et "voleurs" doivent être en jeu ensemble.

Si l'une d'entre elle est sur le plateau, piochez l'autre et placez-la également sur le plateau.

Si aucune des deux n'est en jeu, défaissez-les et placez-les dans la boîte du jeu.

Ajoutez ensuite autant de tuiles pyramides que nécessaire pour parvenir à un total de tuiles égal au nombre de joueurs plus deux.

Les tuiles restantes retournent dans la boîte.

Exemple 1: Pour une partie à quatre joueurs, quatre pyramides ont été piochées et disposées sur le plateau. L'une d'entre elles est "voleurs". La pyramide "soldats" est alors sortie des tuiles restantes puis placée sur le plateau. Piochez ensuite une tuile supplémentaire et placez-la sur le plateau. 6 tuiles au total se trouvent à présent sur le plateau.

Exemple 2: Une autre partie à quatre joueurs, quatre tuiles pyramide ont été piochées. Les tuiles "voleurs" et "soldats" n'en font pas partie. Retirez ces deux tuiles de la pioche, puis piochez 2 nouvelles tuiles pour compléter celles déjà présentes sur le plateau.

5. Formez des piles séparées, face cachée, avec les cartes seuil et les cartes marché. Placez-les à côté du plateau de jeu. Piochez une carte seuil de valeur 2 puis piochez 3 cartes supplémentaires. Mélangez ces 4 cartes et replacez-les face cachée sur le dessus de leur pioche d'origine.
6. Triez les marchandises et formez une réserve générale à côté du plateau.
7. Placez les jetons influence à côté du plateau.
8. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit : un plateau individuel, 1 marchand, 1 bateau, 4 ouvriers et un paquet de cartes influence. De plus chaque joueur reçoit 3 or de la réserve générale. Cet or est placé sur l'emplacement correspondant sur les plateaux individuels. Les cartes influence sont mélangées et placées en une pile, face cachée, à côté des plateaux individuels.
9. Chaque joueur place son bateau sur la case "0" de la piste du Nil.
10. Déterminez (avec le dé par exemple) le premier joueur. Il recevra le jeton correspondant.

SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se joue sur une période maximum de 6 ans. Chaque année est composée de 5 tours.

Le dé sur la piste d'avancement du tour indique à la fois l'année en cours (nombre de points sur le dé) et le marché/tour actuel (position sur la piste).

Chaque tour se décompose en 4 phases :

1. **Marché** : mise aux enchères des cartes marché
2. **Production** : achat des marchandises au marché
3. **Développement** : construction d'une pyramide
4. **Fin du tour** : le dé avance d'une case



Placez le dé (sur la face "1") sur la première case de la piste d'avancement du tour et la tente marché sur la dernière case de la piste marché.

Nombre de tuiles pyramides = nombre de joueurs + 2

Les pyramides Soldats et Voleurs doivent toujours être en jeu ensemble.

Les cartes seuil et marché en 2 piles face cachée à côté du plateau.

Piochez 1 carte seuil avec une valeur 2, mélangez-la avec 3 autres cartes seuil et replacez ces cartes sur le dessus de la pioche d'origine.

Placez les marchandises dans la réserve générale

Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau province
- 1 marchand
- 4 ouvriers
- 1 bateau
- 3 or

Le jeu dure au maximum 6 ans.

Le dé indique l'année en cours et le marché actuel.

4 phases :

1. **Marché**
2. **Production**
3. **Développement**
4. **Fin du tour**

Saqqara est un antique lieu de sépulture égyptien faisant office de nécropole pour l'ancienne capitale de l'Égypte : Memphis. Saqqara contient de nombreuses pyramides, y compris la pyramide à degrés mondialement connue de Djéser (3ème dynastie). La ville est située à environ 30 km (19 miles) au sud du Caire actuel et s'étend sur une superficie d'environ 7 km par 1,5 km (4,3 par 0,93 miles).

1. Le Marché

Cette phase a lieu uniquement lorsque le dé sur la piste d'avancement du tour et la tente marché sont sous le même entrepôt au début du tour. Sautez cette phase lorsque le dé et la tente marché sont sous des entrepôts différents. Lors de cette phase, les joueurs peuvent acquérir des cartes marché, ce qui leur permettra d'échanger des marchandises lors de la phase 3 ("Développement").

Cette phase se déroule selon les étapes suivantes:

a. Disposition des cartes marché

Tous les joueurs restituent leurs cartes marché. Mélangez les 6 cartes marché. Piochez-en 2 aléatoirement et mettez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Ensuite, disposez une carte face visible sur les emplacements en dessous de chaque entrepôt.



b. Mise aux enchères des cartes marché

Le premier joueur commence. Les joueurs, à tour de rôle, doivent faire une offre ou passer. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus participer aux enchères. Toutes les cartes sont proposées aux enchères. Un joueur peut gagner au maximum deux cartes marché. Le joueur avec la plus haute enchère remporte la carte et pourra l'utiliser jusqu'à la prochaine phase de marché.

Les enchères se déroulent comme expliqué ci-dessous :

- Un joueur fait une offre. Cette offre se compose d'une ou plusieurs marchandises. Le type de marchandise n'a pas d'importance. Il est également permis d'offrir différents types de marchandises.
- Si un joueur a déjà fait une offre pour une carte particulière, la nouvelle offre doit être supérieure à l'offre actuelle.
- Les joueurs en compétition placent leurs mises avec leur pion marchand sur la hutte à gauche de l'entrepôt au-dessus de la carte convoitée. S'il y a déjà une offre sur la hutte, le joueur déplace l'offre actuelle (marchandises + marchand) derrière la hutte avant de placer son offre.
- Si l'offre d'un joueur est dépassée, il peut soit renforcer son offre en y ajoutant des marchandises, soit se retirer de l'enchère lors de son prochain tour. Dans le cas où le joueur se retire, il reprend son marchand. Les marchandises constituant l'offre sont déplacées sur l'entrepôt à droite de la hutte.
- Lorsque c'est de nouveau à son tour, un joueur qui a fait la proposition la plus forte peut prendre la carte correspondante à son enchère sur le plateau et la placer devant lui. Toutes les marchandises mises (quel que soit le joueur les ayant mises) vont dans l'entrepôt au-dessus de cette carte. Les marchands retournent chez leurs propriétaires.
- Les joueurs peuvent être engagés dans plusieurs offres pour différentes cartes en même temps. Cependant, un joueur ne peut faire une nouvelle offre ou renforcer une offre déjà existante que pour une seule carte par tour.

Exemple: Rouge propose 1 marchandise pour la carte placée en dessous de l'entrepôt "poisson". Bleu offre la même chose pour la carte en dessous de l'entrepôt "lin". Jaune propose 2 marchandises pour la même carte. Bleu déplace son offre derrière la hutte. Jaune place son offre sur la hutte. Rouge joue ensuite. Il remporte la carte sous l'emplacement "poisson", déplace sa marchandise proposée précédemment sur l'entrepôt "poisson" et propose une marchandise pour la carte sous le "bois". Bleu ajoute deux produits à son offre précédente et met les trois marchandises sur la hutte. Il recule l'offre de Jaune derrière la hutte. Jaune décide de passer et déplace son offre (derrière la hutte) vers l'entrepôt. Rouge remporte la carte sous l'emplacement "bois" et déplace son offre sur l'entrepôt. Il passe ensuite. Bleu remporte la carte en dessous de l'entrepôt "lin" puis passe lui aussi.

Les enchères se terminent lorsque tous les joueurs ont passé ou lorsque toutes les cartes marché ont été distribuées entre les joueurs.

Les cartes éventuellement restantes sur le plateau sont défaussées.

c. Placement de la tente marché

Placez le marqueur tente sous le marché indiqué par la table de distribution.

Remarque: La phase de marché a lieu deux fois lors des années 4 à 6.



La phase de marché n'a lieu que si le dé et le marqueur marché sont placés sous le même entrepôt.

Les joueurs rendent leurs cartes marché encore en main.

Placez 4 cartes marché sur les emplacements correspondants.

Valeur de la mise = nombre de marchandises

Le type de marchandise n'a pas d'importance.

Lors de son tour, un joueur doit proposer ou renforcer une enchère sinon il passe.

La mise la plus élevée est toujours placée sur la hutte à gauche de l'entrepôt. Les offres des joueurs sur lesquelles on a surenchéri sont placées derrière la hutte.

A la fin du tour, la plus forte mise remporte la carte marché. Toutes les marchandises mises vont dans les entrepôts.

Il est possible de renforcer une mise en y ajoutant des marchandises.

Passer = les marchandises vont dans l'entrepôt et ne contribuent plus à l'enchère.

Maximum 2 cartes marché attribuées par joueur.

2. Production

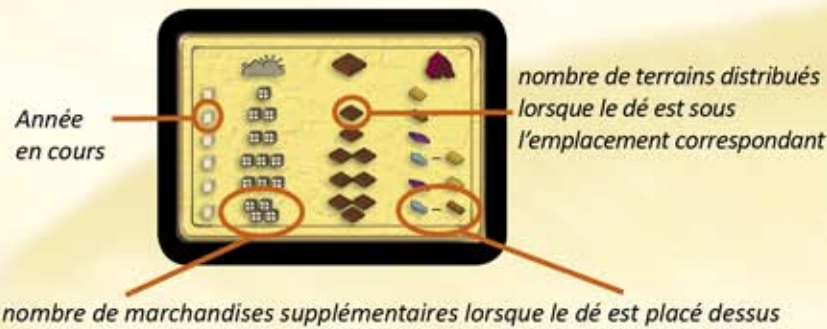
Dans cette phase, les marchandises sont ajoutées dans les entrepôts. Le marché actuel (l'entrepôt sous lequel est placé le dé) reçoit des marchandises supplémentaires. Les marchandises ne sont vendues que si leur nombre est égal ou supérieur à la valeur de seuil de l'entrepôt. Les entrepôts avec la carte "aucun rendement" ne peuvent en principe pas faire de vente lors de cette phase.


La phase se déroule selon les étapes suivantes:

a. Distribuer les marchandises

1. Prenez 2 marchandises de chaque type de la réserve générale et placez-les sur les entrepôts correspondants.
2. L'entrepôt sous lequel est placé le dé reçoit un certain nombre de marchandises supplémentaires. Le nombre de ces marchandises bonus est indiqué dans la seconde colonne de la table de distribution. Si le dé est placé sous la zone "terrain", chaque entrepôt reçoit également un certain nombre de terrains. Ce nombre est indiqué dans la table de distribution. **Remarque:** aucun terrain n'est distribué lors du premier tour.

Remarque: s'il n'y a plus assez de marchandises disponibles dans la réserve, elles sont distribuées dans l'ordre indiqué ci-dessus, dans la mesure du possible.



3.  **Agriculture**
Les joueurs présents dans cette pyramide reçoivent des marchandises de la réserve générale. Les marchandises sont distribuées dans l'ordre du tour.



b. Placer les cartes seuil

Piochez quatre cartes seuil et placez-les de gauche à droite sous les entrepôts.

Remarque: Le jeu démarre de manière à ce qu'au moins un des entrepôts ait une valeur de seuil de 2 lors du premier tour.

c. Jouer les cartes influence

En commençant par le premier joueur, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur suit les étapes suivantes:

1. Chaque joueur pioche 4 cartes influence de sa pioche et les garde en main.
2.  **Intrigue**
Les joueurs présents dans cette pyramide peuvent échanger et/ou piocher des cartes supplémentaires une fois.
3. Les joueurs placent une carte influence face cachée en dessous de chaque type de marchandise sur leur plateau individuel. La valeur des cartes détermine qui remportera les marchandises correspondantes.
4.  **Tribunal royal**
Les joueurs présents dans cette pyramide placent leurs jetons sur leur plateau individuel.
 - niveau 2-3 → le jeton est placé sur l'emplacement correspondant au marché actuel
 - niveau 4-5 → le jeton est placé sur un emplacement au choix du joueur

Remarque: il est autorisé de placer plusieurs jetons influence sur une même carte influence.


Remarque: si un joueur pioche la dernière carte, il mélange la défausse afin de former une nouvelle pioche.



+2 marchandises par entrepôt


Dé positionné sous l'entrepôt ?
+x marchandises sur cet entrepôt
(se reporter à la table de distribution)

Dé positionné sous le terrain ?
+x "terrain" dans chaque entrepôt
(se reporter à la table de distribution)


 **Agriculture:**
+1 ou +2 marchandises

Placer une carte seuil face visible
sous chaque entrepôt.

Chaque joueur prend 4 cartes en
main

 **Intrigue:**
Défausse / pioche de cartes

Les joueurs placent 1 carte sous
chaque marché

 **Tribunal royal:**
+1/+2 jetons d'influence

Les temples ont été construits à Saqqara environ 500 ans avant la période durant laquelle se déroule ce jeu. Imhotep (environ 2650 à 2600 avant JC) a été le grand architecte de la pyramide à degrés de Djéser.

d. Investir dans les entrepôts

Les marchandises stockées dans un entrepôt sont vendues uniquement si le nombre de ces marchandises est égal ou supérieur à la valeur indiquée par la carte seuil. Les joueurs peuvent atteindre cette valeur de seuil en ajoutant des marchandises.

En commençant par le premier joueur, le joueur actif peut ajouter une ou plusieurs marchandises à l'entrepôt de son choix. Le type de marchandise n'a pas d'importance. Si un joueur passe, il ne peut plus ajouter de marchandises pour le reste du tour.

Une fois que tous les joueurs ont passé ou que la valeur seuil de tous les entrepôts a été atteinte, les marchandises sont distribuées.



Gouvernement

A la fin de cette étape, les joueurs présents dans cette pyramide reçoivent de l'or lorsqu'un entrepôt avec un seuil de 7, 8 ou 9 a atteint cette limite. Le montant en or et la valeur de seuil requise est déterminé par le niveau de la pyramide.



Gouvernement :

Reçoit de l'or lorsque la valeur de seuil d'un entrepôt est atteinte (voir section pyramide).

e. Distribuer les marchandises

Les marchandises sont distribuées uniquement si la valeur de seuil de l'entrepôt a été atteinte ou dépassée.

Les marchandises sont distribuées dans l'ordre suivant :

1. Mendiants

Si un joueur a joué un "mendiant", il peut prendre 2 marchandises de son choix (excepté les terrains !) dans l'entrepôt concerné.

Si plusieurs joueurs ont placé un mendiant sous cet entrepôt, ils ne reçoivent rien.

2. Majorité d'influence

Le joueur avec le plus d'influence (valeur de la carte + jetons d'influence) reçoit toutes les marchandises de l'entrepôt concerné. En cas d'égalité, les marchandises sont réparties de manière égale entre les joueurs impliqués, selon leur type. Les marchandises restantes demeurent sur l'entrepôt.

3. Marchands

Chaque joueur qui a joué un "marchand" prend 2 marchandises de ce type dans la réserve générale (y compris si la valeur de seuil n'a pas été atteinte)

4. Influence est égale à la valeur de seuil

Si un joueur a joué une carte influence d'une valeur égale à la valeur de seuil, il reçoit une marchandise du type de l'entrepôt de la réserve générale. Si plusieurs joueurs ont joué une carte Influence de la valeur de la carte seuil, ils ne reçoivent rien.

Exemple:

Sur l'entrepôt "Poisson" (valeur de seuil 4), Bleu a joué une carte mendiant. Il choisit deux marchandises. Jaune a joué la carte de plus forte valeur, il reçoit toutes les marchandises restantes.

Sur l'entrepôt "Lin" (valeur de seuil 9). La valeur seuil n'a pas été atteinte. Personne ne reçoit les marchandises.

Sur l'entrepôt "Bois" (valeur de seuil 5) : Jaune et Bleu ont tous deux joué 7. Les marchandises: 2 poissons, 5 bois, 1 or sont réparties comme suit : un poisson pour chacun; deux bois chacun, 1 bois restera sur l'entrepôt, et personne ne reçoit d'or.

Sur l'entrepôt "Or" (valeur de seuil 3) : bleu et rouge ont joué 3. Ils ne reçoivent rien.



Religion

Seuls les joueurs présents sur cette pyramide peuvent revendiquer les marchandises stockées sur l'entrepôt avec une carte "aucun rendement".

Les marchandises sont attribuées au joueur avec le plus d'influence. En cas d'égalité les marchandises sont distribuées de manière équitable entre les joueurs impliqués.



"aucun rendement"

f. Fin de la phase de production

Les joueurs défaussent toutes les cartes jouées ainsi que celles encore en main.

Les cartes seuil sur le plateau sont défaussées.

Les marchandises éventuellement restantes dans les entrepôts sont conservées pour le prochain tour.



Les joueurs peuvent ajouter, dans l'ordre du tour, des marchandises pour atteindre la valeur de seuil.

Passer = impossibilité d'ajouter de nouvelles marchandises par la suite.

Distribuez les marchandises des entrepôts qui ont atteint leurs valeurs de seuil :

1. mendiant (max. 1 joueur!) : 2 marchandises de son choix en provenance de l'entrepôt

2. majorité d'influence : reçoit toutes les marchandises de l'entrepôt.

3. marchands : 2 ressources en provenance de la réserve générale.

4. carte influence = valeur de seuil (max. 1 joueur!) : 1 marchandise en provenance de la réserve générale.



Religion:

Toutes les marchandises en provenance de l'entrepôt "aucun rendement"

Défaussez les cartes influence

Retirez les cartes seuil

Les marchandises restantes sont conservées

Ce jeu se déroule dans une période de troubles (8ème dynastie). Le royaume s'est déchiré après la 6ème dynastie du pharaon Pépi II. Une des raisons qui est souvent évoquée est le règne extrêmement long de Pépi II. En effet, il régna dès son enfance et jusqu'à un âge avancé (vers 90 ans), survivant ainsi à de nombreux héritiers. Une autre cause de ces troubles fût la montée en puissance des Nomarques.

3. Développement

Lors de cette phase, les joueurs consomment leurs ressources pour placer leurs ouvriers sur les pyramides et / ou pour acquérir des terrains.


Le premier joueur débute. Une fois qu'il a achevé tous les développements qu'il souhaite, c'est au tour du joueur suivant. Chaque joueur ne joue qu'une fois lors de cette phase.





Soldats

Les joueurs présents sur cette pyramide reçoivent de l'or au début de leur tour.


Les joueurs peuvent obtenir les marchandises dont ils ont besoin des manières suivantes :

-  **Commerce / irrigation**
Les joueurs peuvent échanger de manière illimitée avec la réserve générale.

-  **Voleurs**
Les joueurs peuvent voler des marchandises à leurs adversaires, une fois par tour. **Remarque:** les joueurs présents sur la pyramide Soldats sont protégés contre cet effet.

-  **Cartes marché**
Les joueurs peuvent utiliser les cartes marché en leur possession. Il y a deux types de cartes :

1 or = 2 poissons / lin / bois 3 poissons / lin / bois = 1 territoire

-  Les "terrains" peuvent être utilisés en remplacement d'une marchandise au choix.

a. Pyramides

Les joueurs peuvent placer des ouvriers sur les pyramides présentes sur le plateau. Cela leur accordera des privilèges durant la partie et des points de victoire en fin de jeu. Pour un aperçu de toutes les pyramides et des privilèges correspondants, référez-vous à la dernière page.

Règles pour poser et déplacer les ouvriers :

- Un ouvrier démarre toujours au plus bas niveau de la pyramide
- Un joueur ne peut pas avoir plus d'un ouvrier par pyramide
- Le coût pour poser un ouvrier est indiqué à côté du niveau de destination. Les marchandises ainsi payées retournent dans la réserve générale.



Ingénierie

Les joueurs présents sur cette pyramide paient moins de marchandises

- un ouvrier peut gravir uniquement un niveau par tour. S'il n'y a pas de place disponible sur le niveau supérieur, il n'est pas possible de se développer sur cette pyramide.
- Si un joueur atteint le sommet d'une pyramide, il peut poser un ouvrier sur le premier niveau de la pyramide de son choix. Placer ainsi un ouvrier est gratuit. Toutefois ce n'est possible que si le joueur possède au moins un ouvrier disponible.

Important: Les privilèges peuvent être utilisés immédiatement après avoir placé ou déplacé un ouvrier sur une pyramide.



Exemple: Bleu paie 2 poissons et 2 bois et progresse d'un niveau sur la pyramide "ingénierie". A partir de ce moment, le coût pour ses prochains développements sera réduit d'1 marchandise du marché en cours.

b. Le Nil

A condition de payer 3 "terrains", le joueur se déplace d'une case sur la piste du Nil.

Les progrès sur cette piste sont valorisés par des points de victoire en fin de partie. Chaque case franchie rapporte 1 point.

Les ressources dépensées retournent dans la réserve générale.



Soldats :
reçoit de l'or (cf. pyramides)



Commerce :
Echange des marchandises (cf. pyramides)



Irrigation:
Vend du terrain contre des marchandises (cf. pyramides)



Voleurs:
Vole des marchandises (cf. pyramides)

Possibilité d'échanger à volonté grâce aux cartes marché.

1 terrain = 1 marchandise au choix

Développement de pyramide

- 1 étage max. par ouvrier

• **Ouvrier sur le dernier niveau :**
Placez immédiatement et gratuitement un ouvrier disponible sur une autre pyramide.

• **les ressources dépensées retournent dans la réserve générale**



Ingénierie:
Payer moins de ressources pour le développement des pyramides

La 8ème dynastie est souvent négligée car il y a très peu d'informations sur ses dirigeants. L'Egypte a souffert simultanément d'un échec politique et d'une catastrophe environnementale. Avec pour conséquences famine, désordre civil et une hausse du taux de mortalité. Le climat de l'Afrique du Nord a connu un assèchement, combiné à de faibles crues du Nil ce qui a rempli rapidement les cimetières. Ce n'était pas une période favorable pour les Egyptiens.

4. Fin du tour

Le dé sur la piste d'avancement des tours se déplace d'une case vers la droite.

Lorsque le dé a atteint la dernière case, il est retourné de manière à ajouter un à la valeur indiquée, puis replacé sur la première case de la piste.

Le premier joueur actuel passe le jeton premier joueur à son voisin de gauche. Ce sera le premier joueur au prochain tour.

FIN DU JEU

La partie prend fin :

- à la fin de la sixième année. Le jeu se termine après la phase 3 de la saison de l'or, ou
 - lorsqu'un travailleur a atteint le plus haut niveau dans toutes les pyramides sauf deux. Le jeu se termine après la phase 3 du prochain tour.
- Les joueurs calculent alors leurs scores.

CALCUL DES SCORES

Le score d'un joueur est composé :

- des points de progression sur la piste du Nil : le nombre de points est égal à la position du bateau du joueur sur cette piste.
- Les points pour le développement des pyramides : Les joueurs obtiennent des points en fonction de la position de leurs travailleurs sur les pyramides. Le chiffre à côté du niveau occupé indique le nombre de points marqués par le travailleur.

Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus d'or qui l'emporte.

CRÉDITS

Conception du jeu : Sem Phillips
Illustrations et mise en page : Matthias Catrein
Livret de règles : Jeroen Hollander
Chef de projet : Jonny de Vries
Traduction française : Thomas Guyomard



©2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Revendiquer des terres le long du Nil:

- 3 terrains = 1 case de plus
- les terrains retournent dans la réserve générale

Le dé est avancé d'une case

Fin de l'année ? Augmentez d'un le chiffre indiqué par le dé et replacez le dé sous l'emplacement "terrain".

Passez le marqueur premier joueur au joueur à gauche du premier joueur actuel.

Fin du jeu:

- Après la 6ème année
- Un ouvrier sur le plus haut niveau de toutes les pyramides moins 2

Score = Nil + pyramides

Demedjibtowy (environ 2181 à 2125 avant JC) de la Huitième Dynastie était le dernier des rois fragiles à régner sur Memphis après la fin de l'Ancien Empire. Il a été renversé par les princes Heracleopolites qui ont finalement constitué la Neuvième et Dixième Dynastie.

VUE D'ENSEMBLE DES PYRAMIDES

IRRIGATION

Vendez des terrains contre un type de marchandises



Vendez 1 terrain contre 4 marchandises d'un type au choix
Vendez 1 terrain contre 4 marchandises d'un type au choix
Vendez 1 terrain contre 4 marchandises du marché actuel
Vendez 1 terrain contre 3 marchandises du marché actuel

INTRIGUE

Piochez des cartes influence additionnelles



Piochez 2 cartes influence additionnelles
Piochez 2 cartes influence additionnelles
Défaussez 1 carte pour piocher 2 nouvelles cartes
Défaussez 1 carte pour piocher 1 nouvelle carte

GOVERNEMENT

Recevez de l'or lorsque les seuils des entrepôts sont atteints



Recevez 1/2/3 or lorsque des seuils 7/8/9 sont atteints
Recevez 1/2/3 or lorsque des seuils 7/8/9 sont atteints
Recevez 1/2 or lorsque des seuils 8/9 sont atteints
Recevez 1 or lorsqu'un seuil de 9 est atteint

RELIGION

Recevez des marchandises en provenance d'entrepôts avec un seuil "aucun rendement"



Recevez des marchandises avec 1-9 d'influence
Recevez des marchandises avec 1-9 d'influence
Recevez des marchandises avec 1-6 d'influence
Recevez des marchandises avec 1-4 d'influence

SOLDATS:

Protège des Voleurs, vous recevez de l'or lors de la phase développement



Protection contre les voleurs, recevez 3 or
Protection contre les voleurs, recevez 2 or
Protection contre les voleurs, recevez 1 or
Protection contre les voleurs

AGRICULTURE

Collectez des marchandises lors de la phase de production



Recevez 2 marchandises d'un type au choix
Recevez 2 marchandises d'un type au choix
Recevez 2 marchandises du type indiqué par le marché actuel
Recevez 1 marchandise du type indiqué par le marché actuel

TRIBUNAL ROYAL

Augmentez l'influence sur l'un des quatre entrepôts



+2 influence sur un marché au choix
+2 influence sur un marché au choix
+2 influence sur le marché actuel
+1 influence sur le marché actuel

TROC

Echangez des marchandises



Troquez 2 marchandises identiques contre 1 au choix
Troquez 2 marchandises identiques contre 1 au choix
Troquez 2 marchandises du marché actuel contre 1 au choix
Troquez 3 marchandises du marché actuel contre 1 au choix

INGÉNIERIE

Réduction des coûts de développement



Aucune marchandise du marché actuel pour développer
Aucune marchandise du marché actuel pour développer
2 marchandises (du marché actuel) en moins pour développer
1 marchandises (du marché actuel) en moins pour développer

VOLEURS

Volez des marchandises aux autres joueurs



Volez 3 marchandises au total chez 2 adversaires minimum *
Volez 3 marchandises au total chez 2 adversaires minimum
Volez 2 marchandises au total chez 2 adversaires minimum
Volez 1 marchandise chez 1 adversaire

* +2 influence sur un marché au choix

