

TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90
min

Il y a 4 000 ans, en Égypte...

Sur les chantiers que vous occupez, vous construisez des pyramides de différentes tailles. Pour cela, vous avez besoin d'or, de blocs de pierre et de main-d'œuvre.

Vous bâtissez ces pyramides à la gloire du dieu Horus et des pharaons dont ce sera le tombeau. Parmi les nombreuses divinités que compte l'Égypte, Horus, dieu des Rois et des Reines, du Ciel et de la Lumière, vous accompagne dans la construction de ces pyramides. Chacune d'elles vous rapporte des points. Le vainqueur de Terra Pyramides sera le joueur qui totalisera le plus de points de victoire à la fin de partie.

Trois versions

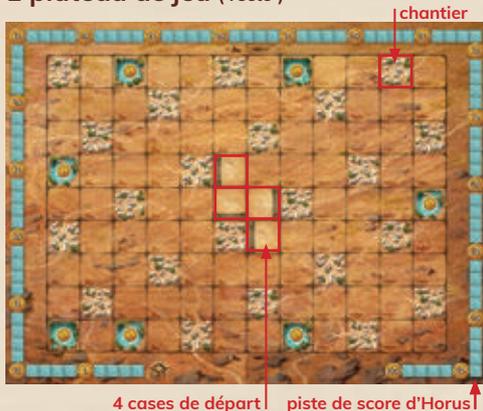
Ce jeu propose 3 versions qui s'imbriquent les unes dans les autres : la version de base, une version Horus (🦅) et une version Nil (🚢).

Le matériel supplémentaire et les règles des extensions sont rangés dans des enveloppes. Nous commencerons par la règle de base.

RÈGLE DE BASE (Version 1)

Contenu

1 plateau de jeu (recto)



16 x 4 = 64 ouvriers



4 jetons Points de Victoire



24 pièces d'or



2 présentoirs accueillant la réserve de tuiles

2 murs du fond (avec des informations concernant la réserve de tuiles)



22 bases de pyramides



40 tuiles avec des marches



42 niveaux de pyramides



4 plateaux individuels pour stocker et matérialiser la couleur de ses blocs

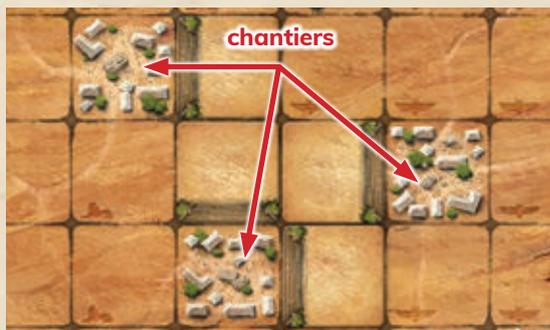


4x notices (DE/EN/FR/NL)

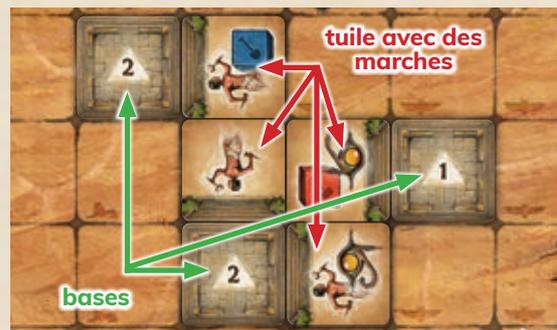
32 blocs de pierre

◆ Mise en place ◆

1. Installez le **plateau** au milieu de la table, la face sans le Nil visible.
2. Triez les **niveaux de pyramides** par couleur et par valeur, puis alignez-les, face visible, à côté du plateau.
3. Mélangez les **bases de pyramides**, puis formez une pile, face cachée, à côté du plateau.
4. Insérez les **murs du fond** dans les présentoirs, la face indiquant le nombre de joueurs du bon côté.
5. Mélangez les **40 tuiles avec des marches**, puis formez 8 piles de 5 tuiles, face cachée. Rangez-les dans les présentoirs comme indiqué sur les murs du fond : elles constituent la réserve.
6. Tirez **4 tuiles** de la réserve, chacune d'une pile différente, et placez-les, toujours face cachée, sur les 4 cases de départ plus claires du plateau. Révélez ensuite ces tuiles et tournez-les de manière à ce que les marches soient orientées vers les chantiers adjacents.
7. Une fois ces tuiles en place, piochez 3 bases au hasard et placez chacune d'elles, **face visible**, sur les 3 chantiers adjacents.



avant



après (= position de départ)

8. Gardez les **pièces d'or** et les **jetons Points de Victoire** (100/200) à proximité du plateau.
9. **Chaque joueur reçoit :**
 - 1 plateau individuel ;
 - 1 tuile avec des marches d'une pile au hasard de la réserve ;
 - à 2/3/4 joueurs respectivement 15/13/11 ouvriers ;
 - ses 2 pointes de pyramides.
10. Chacun place l'un de ses ouvriers sur l'œil d'Horus, au départ de la piste de score d'Horus qui entoure le plateau.

*Mise en place à
3 joueurs*



◇ Déroulement de la partie ◇

Le dernier joueur à avoir vu une pyramide commence. Les autres jouent ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour de jeu, placez une tuile sur le plateau. Choisissez ensuite une rangée, approvisionnez-la, puis activez-la. À la fin de votre tour, piochez une nouvelle tuile de la réserve. Avant de piocher, vous pouvez dépenser 1 pièce d'or pour consulter une des piles et y choisir une tuile au lieu de la piocher au hasard (voir « Dépenser de l'or »). C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

🔧 Placer une tuile sur le plateau

Vous pouvez placer votre tuile sur n'importe quelle case libre du plateau, à l'exception des cases **Oasis** et **Chantier**. Les cases Oasis resteront libres toute la partie (voir « Choisir, approvisionner et activer une rangée »).

Lors du premier tour, il est conseillé de placer votre tuile sur une case voisine d'une tuile déjà posée.

Vous devez respecter 2 règles lors de la pose de votre tuile :

1. Vous devez toujours tourner votre tuile de manière à ce que les marches soient orientées vers un chantier ou une pyramide.
2. Si ces marches mènent horizontalement ou verticalement à un chantier adjacent, vous devez placer une **base** sur ce chantier.

Prenez alors la première base de la pile et placez-la, face visible, sur ce chantier.

Vous ne pouvez placer **qu'une seule** base durant votre tour.

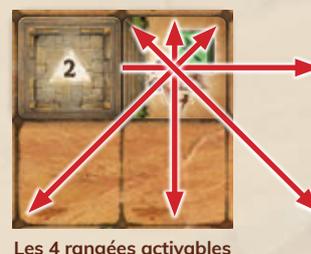
Exemple 1 : Alex place la tuile Ouvrier et la tourne de manière à ce que les marches soient orientées vers un chantier libre. Il doit donc y placer une base de pyramide. Il pioche la première base de la pile et la place, face visible, sur ce chantier.



🔧 Choisir, approvisionner et activer une rangée

Après avoir placé une tuile sur le plateau, vous devez choisir une **rangée**.

Vous pouvez choisir une rangée horizontale, verticale ou diagonale. Celle-ci est délimitée aux extrémités par les chantiers, les bases et les pyramides. La taille d'une rangée ne peut donc jamais excéder 4 tuiles sur le plateau. Peu importe que des cases de cette rangée soient encore libres ou non.



Important : La tuile que vous venez de poser durant ce tour doit faire partie de la rangée choisie !

Une fois que vous avez choisi votre rangée, vous devez l'**approvisionner**.

Cela consiste à placer respectivement un ouvrier ou un bloc sur chacune des tuiles Ouvrier et Bloc qui composent la rangée choisie.

Prenez les blocs dans la réserve générale et les ouvriers de votre réserve personnelle.

Pour finir, **activez** toute la rangée. Vous devez activer les tuiles dans l'ordre suivant :

 **Oasis** : Prenez 1 pièce d'or de la réserve et placez-la sur votre plateau individuel.

 **Œil d'Horus** : Prenez 1 pièce d'or de la réserve et placez-le sur votre plateau individuel.

Important : Vous ne devez jamais posséder plus de 4 pièces d'or à la fin de votre tour.
Si c'est le cas, vous devez acheter des blocs et/ou des ouvriers.



 **Bloc** : Récupérez les blocs ajoutés lors de l'approvisionnement de la rangée, et placez-les sur les pyramides de votre plateau individuel, en respectant la couleur indiquée sur la tuile d'où provient chacun d'eux.



Exemple : Dans la rangée que vous activez se trouve un bloc sur une tuile indiquant un bloc bleu. Vous posez ce bloc sur la pyramide bleue de votre plateau individuel.

Important : Vous ne devez jamais posséder plus de 7 blocs à la fin de votre tour. Si c'est le cas,   >  vous devez en échanger 2 au choix contre 1 bloc blanc (à placer sur votre pyramide blanche).

 **Ouvrier** : Déplacez en ligne droite (horizontalement, verticalement ou en diagonale) les ouvriers ajoutés lorsque vous avez approvisionné la rangée, soit sur une base posée durant votre tour, soit sur une base libre posée lors d'un tour précédent, soit sur l'une de vos pyramides.

Vous pouvez déplacer plusieurs ouvriers sur le même lieu ou les répartir sur des lieux différents. Ils ne peuvent pas passer par-dessus, ni s'arrêter sur une case vide du plateau.

Important : Une base ou une pyramide ne peut accueillir que 3 ouvriers maximum ! Lors de votre premier tour, vous ne pouvez occuper qu'une seule base libre avec vos ouvriers.

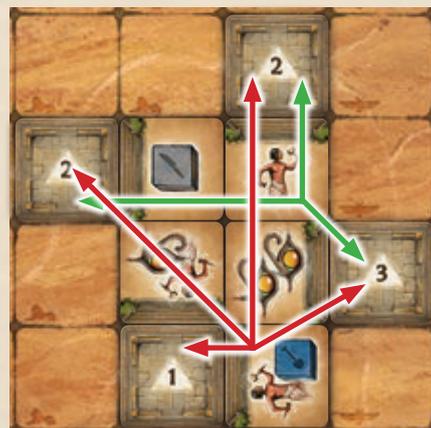
Exemple 2 : L'illustration ci-contre vous montre sur quelles bases peuvent être déplacés les ouvriers.

Règle générale : À tout moment du jeu, vous pouvez reprendre des ouvriers du plateau dans votre réserve.

Si vous ne pouvez déplacer aucun ouvrier de la rangée sur une base ou une pyramide, vous êtes **obligé** de les reprendre dans votre réserve.

Exemple : Alex active la rangée verticale. Il approvisionne la tuile qu'il vient de poser, ainsi que la tuile du bas sur l'illustration, en plaçant 1 de ses ouvriers sur chacune d'elles. Il place également 1 bloc (considéré comme) « bleu » sur la tuile indiquant un bloc bleu. Alex active ensuite les tuiles. Il place le bloc bleu sur la pyramide bleue de son plateau individuel. Les deux yeux d'Horus lui rapportent 2 pièces d'or de la réserve. Il place le bloc sur la pyramide bleue de son plateau individuel. Comme un joueur ne peut occuper qu'une seule base au premier tour, Alex décide de déplacer ses deux ouvriers sur la base de valeur 3.

Exemple 2



Déplacez les ouvriers sur une base.

Piocher une tuile

À la fin de votre tour, piochez une tuile d'une des réserves. Si vous dépensez 1 pièce d'or, vous pouvez choisir cette tuile dans l'une des piles au lieu de la piocher au hasard (voir « 3. Dépenser de l'or »).

Actions supplémentaires facultatives

Les actions décrites précédemment sont **obligatoires** à chacun de vos tours. Celles qui suivent sont **facultatives**, même si certaines se déclencheront d'elles-mêmes dans certaines situations. Vous pouvez effectuer autant d'actions supplémentaires que vous voulez tant que vous avez les moyens de le faire.

1. Échanger des blocs de construction

À tout moment, vous pouvez échanger 2 blocs au choix contre un bloc blanc.

2. Bâtir une pyramide

Si vous possédez 3 ouvriers sur une base ou une pyramide, vous pouvez bâtir le niveau suivant. Vous devez pour cela remettre les blocs nécessaires de votre plateau dans la réserve générale, ainsi que tous les ouvriers utilisés sauf 1 dans votre réserve individuelle.

Construction de départ	Ouvriers nécessaires	Blocs nécessaires	Élévation	PV gagnés en fin de partie
Base	3	1	Pyramide de niveau 1 (▪)	5
Pyramide de niveau 1 (▪)	3	2	Pyramide de niveau 2 (▪▪)	10
Pyramide de niveau 2 (▪▪)	3	3	Pyramide de niveau 3 (▪▪▪)	20
Pyramide de niveau 3 (▪▪▪)	3	4	Pyramide de niveau 4 (▪▪▪▪)	35
Pyramide de niveau 4 (▪▪▪▪)	3	5	Pyramide de niveau 5 (△)	60

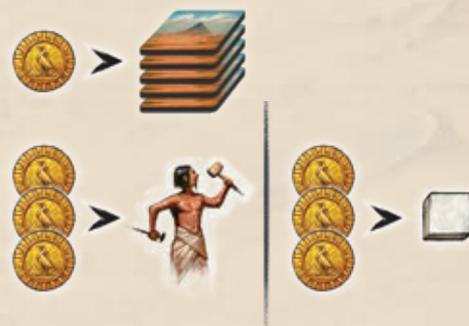
Remarques :

- Laissez toujours 1 ouvrier sur la pyramide pour indiquer à qui elle appartient.
- Le premier niveau (de valeur 5) détermine la couleur de la pyramide. À vous de choisir la couleur de cette tuile. (Il est judicieux de choisir la couleur dans laquelle vous possédez le plus de blocs sur votre plateau individuel.)
- Vous devrez désormais utiliser des blocs de cette couleur pour surélever cette pyramide.
- Les blocs « sur la pyramide blanche » sont des jokers et peuvent toujours être utilisés.
- Si vous avez 3 ouvriers sur une pyramide, mais que vous ne possédez pas assez de blocs de la couleur correspondante et que vous ne pouvez pas en acheter d'autres (voir « Dépenser de l'or »), vous ne pouvez pas surélever cette pyramide. Laissez les ouvriers dessus.

3. Dépenser de l'or

Les oasis et les yeux d'Horus dans la rangée que vous choisissez d'activer vous permettent de gagner de l'or. Comme précisé auparavant, vous ne pouvez pas posséder plus de 4 pièces d'or à la fin de votre tour. Si c'est le cas, vous pouvez éliminer l'excédent de 2 manières différentes :

- **Soit en dépensant 1 pièce d'or** lorsque vous piochez une tuile à la fin de votre tour : vous pouvez alors consulter l'une des piles de la réserve et y prendre la tuile que vous voulez. Remettez ensuite la pile à sa place, face cachée, sans modifier l'ordre des tuiles restantes.
- **Soit en dépensant 3 pièces d'or** pour acheter 1 ouvrier ou 1 bloc.
 - Placez l'ouvrier sur l'une de vos pyramides ou sur une base, y compris une base libre.
 - Placez le bloc sur la pyramide blanche de votre plateau individuel.



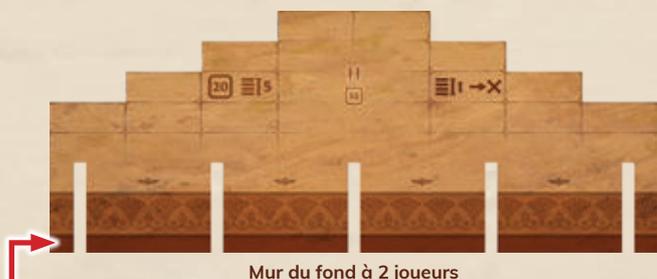
◆ Fin de la partie ◆

Les murs du fond des réserves indiquent quand vous devez retirer une pile de tuiles. À 2 joueurs, retirez une pile lorsqu'elle ne contient plus qu'une seule tuile. Rangez celle-ci dans la boîte sans la regarder.

À 3 ou 4 joueurs, aucune tuile n'est retirée.

La partie s'arrête dès que les réserves de tuiles sont vides et que tous les joueurs ont placé leur dernière tuile. Normalement, tout le monde a joué le même nombre de tours.

Légende sur le mur du fond



Mur du fond à 2 joueurs

Retirez une pile dès que la bande marron foncé devient visible !

- ◆◆ Nombre de joueurs
- 14 Nombre de tuiles par joueur
- 20 Nombre total de tuiles par réserve
- 5 Nombre de tuiles par pile
- 1 → X Retirez la pile de tuiles dès qu'elle ne contient plus que le nombre de tuiles indiqué

🏹 Décompte final

- 1. Bases :** Additionnez les points des bases sur lesquelles vous possédez des ouvriers à la fin de la partie, puis avancez votre compteur sur la piste de score d'Horus du nombre de cases correspondant. Remettez ensuite ces ouvriers dans votre réserve.
- 2. Pyramides :** Additionnez les points des pyramides sur lesquelles vous possédez des ouvriers à la fin de la partie, puis avancez votre compteur sur la piste de score d'Horus du nombre de cases correspondant. Remettez ensuite ces ouvriers dans votre réserve.
- 3. Ressources :** Chaque bloc et chaque pièce d'or encore en votre possession vous rapporte 1 point.

Si vous dépassez 100 points, prenez 1 jeton 100 Points. Si vous dépassez même 200 points, retournez ce jeton. Le joueur qui totalise **le plus de points** remporte cette partie de Terra Pyramides !

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Remarque : Les petits symboles (Sphinx 🐉 et Scarabée 🪲) sur les cases du plateau n'ont pas d'importance dans la règle de base et n'interviennent que dans la variante Symboles.

VARIANTES

🎮 Variante Symboles 🎮

Une fois remplies, placez les réserves de tuiles **Sphinx** ou **Scarabée** du côté correspondant du plateau de jeu.

- Si vous piochez une tuile dans la réserve Sphinx, vous devrez la placer sur une case du plateau avec un symbole Sphinx 🐉 durant votre tour.
- Si vous piochez une tuile dans la réserve Scarabée, vous devrez la placer sur une case du plateau avec un symbole Scarabée 🪲 durant votre tour.

Pour vous souvenir dans quelle moitié du plateau de jeu vous devez placer une tuile, vous pouvez placer la tuile piochée à gauche ou à droite de votre plateau individuel, en face du symbole correspondant.



Vous pouvez dépenser 1 pièce d'or au moment de placer une tuile pour ne pas être obligé de tenir compte du symbole.

🎮 Variante avec des piles de tuiles face visible 🎮

Retournez 4 des 8 piles face visible. Vous êtes libre de choisir dans quelle pile vous piochez. Si vous piochez une tuile d'une pile visible à la fin de votre tour, vous savez à quoi vous attendre.

◊ Variante coopérative / Variante solo ◊

Cette variante est particulièrement adaptée si vous découvrez le jeu.

- Vous jouez en équipe et essayez de remplir une mission.

Mission 1

Règles de la version de base :

Chacun de vous possède **une couleur, un plateau individuel** et 12 ouvriers.

8 piles de 5 tuiles.

La dernière tuile d'une pile est rangée dans la boîte sans la regarder.

Objectif : Bâter 4 pyramides de 60 points.

Comme il n'y a que 2 pointes de pyramide par couleur, utilisez les pointes d'une autre couleur pour les 3^e et 4^e pyramides.

Mission 2

Règles de la version de base :

Chacun de vous possède **une couleur, un plateau individuel** et 12 ouvriers.

8 piles de 5 tuiles.

La dernière tuile d'une pile est rangée dans la boîte sans la regarder.

Objectif : Dépasser 275 points.

Comme il n'y a que 2 pointes de pyramide par couleur, utilisez les pointes des autres couleurs pour les autres pyramides.

Mission 3

Règles de la version de base :

Chacun de vous possède **une couleur, un plateau individuel** et 12 ouvriers.

8 piles de 5 tuiles.

La dernière tuile d'une pile est rangée dans la boîte sans la regarder.

Objectif : Bâter 6 pyramides de 6 couleurs différentes, rapportant chacune 35 points.

Lorsqu'une pyramide atteint le 4^e niveau (35 points), ne placez plus d'ouvriers dessus et ne la surélevez plus.

Design : Alexandra Al-Far
Chef de projet : Leon Scheuber
Remerciements particuliers à Dirk Roos

Auteurs : Wolfgang Kramer et
Michael Kiesling
Illustrateur : Lukas Siegmon

Design : fiore-gmbh.de
Rédaction : Stefan Stadler
Traduction : Eric Bouret



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



KOREA BOARDGAMES

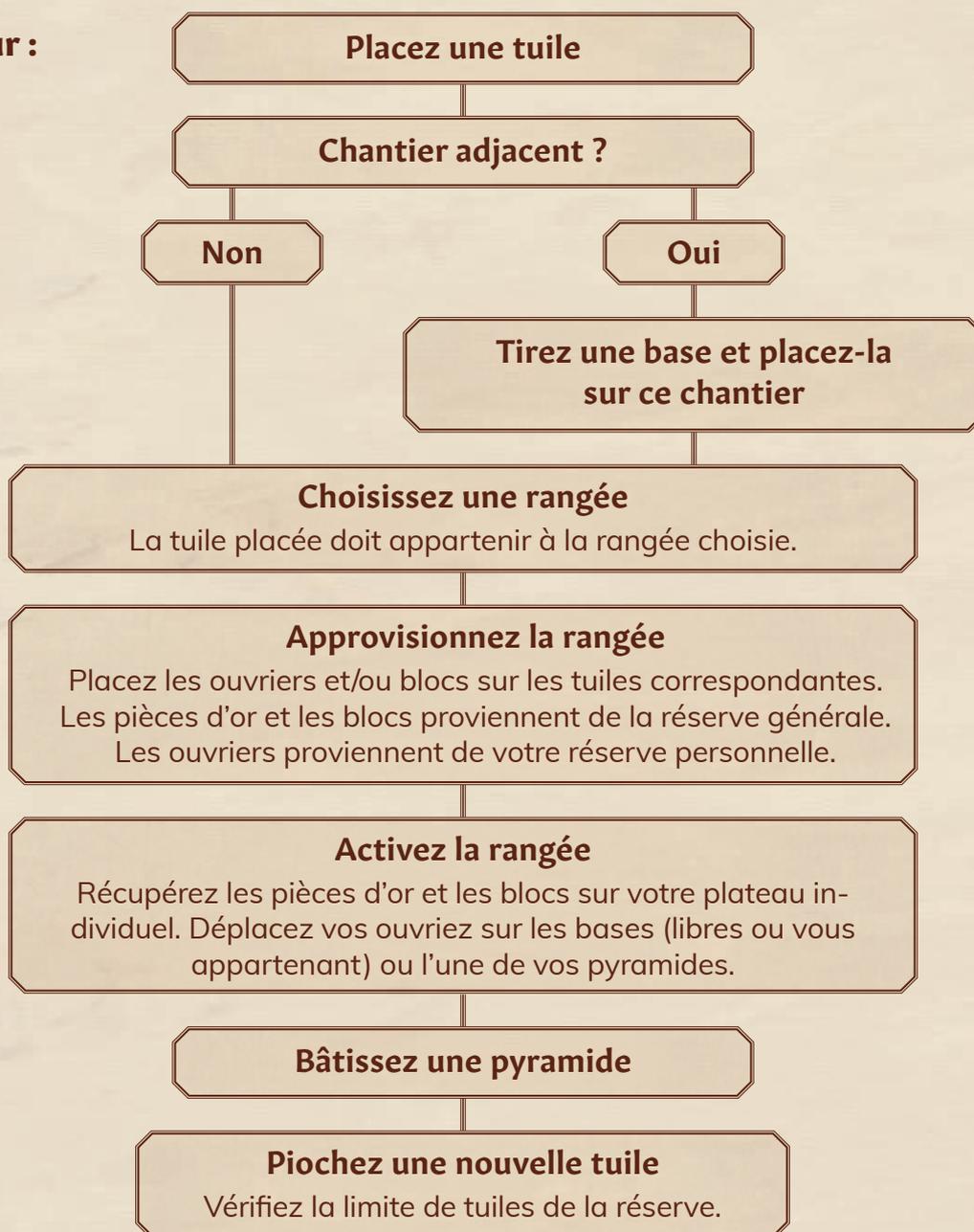
10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
T: +82-31-965-7455
F: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kbgpublishing

© Deutsche Ausgabe: HUCH! 2023
www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH & Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY



◇ Aperçu ◇

À votre tour :



Actions facultatives :

- Échangez 2 blocs au choix contre 1 bloc blanc.
- Dépensez 3 pièces d'or pour acheter un ouvrier. 
- Dépensez 3 pièces d'or pour acheter un bloc blanc. 
- Dépensez 1 pièce d'or pour choisir une tuile de l'une des piles. 
- Surélevez une pyramide :

Construction de départ	Ouvriers nécessaires	Blocs nécessaires	Élévation	PV gagnés en fin de partie
Base	3	1	Pyramide de niveau 1 (▪)	5
Pyramide de niveau 1 (▪)	3	2	Pyramide de niveau 2 (••)	10
Pyramide de niveau 2 (••)	3	3	Pyramide de niveau 3 (•••)	20
Pyramide de niveau 3 (•••)	3	4	Pyramide de niveau 4 (••••)	35
Pyramide de niveau 4 (••••)	3	5	Pyramide de niveau 5 (△)	60

TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90
min

HORUS ET LES OFFRANDES FUNÉRAIRES - EXTENSION (Version 2, Enveloppe 1)

Toutes les règles de la version de base restent valables.

◇ Matériel supplémentaire ◇

16 tuiles avec des marches



2x

6x

4x

4x

1 piste d'offrandes funéraires



2 murs du fond (avec des informations concernant la réserve de tuiles)



8 marqueurs (2 cubes par joueur)



Important : Mélangez les 16 nouvelles tuiles avec des marches avec les 40 de la version de base.
Insérez les nouveaux murs du fond dans les présentoirs selon le nombre de joueurs.

◇ Modifications de la mise en place ◇

- Mélangez les 56 tuiles avec des marches, puis formez 8 piles de 7 tuiles selon les instructions des murs du fond et placez-les dans les présentoirs : elles forment la réserve.
- Retournez vos plateaux individuels sur l'autre face. Ils indiquent deux autres options pour dépenser de l'or, en haut à droite. Dans cette variante, vous pouvez ignorer le symbole à l'extrémité droite. 
- Ajoutez chacun un ouvrier comme compteur sur le gros œil d'Horus au début de la piste de score.
- Placez vos 2 marqueurs sur le masque de la piste d'offrandes (le second servira à marquer les dizaines si vous dépassez 9 points).

◇ Modifications du déroulement de la partie ◇

Œil d'Horus

Désormais, le fonctionnement de la piste de score d'Horus change. À chaque fois que vous activez un œil d'Horus dans la rangée choisie, avancez votre compteur d'1 case au lieu de gagner 1 pièce d'or !

Si votre compteur atteint ou dépasse une case indiquant une pièce d'or sur la piste de score d'Horus, vous gagnez 2 pièces d'or que vous ajoutez comme d'habitude à votre réserve. Comme dans la version de base, vous ne devez jamais posséder plus de 4 pièces d'or à la fin de votre tour.

À la fin de la partie, la case atteinte sur la piste de score d'Horus rapporte toujours le nombre de points correspondant. Ajoutez-y tous les points obtenus lors du décompte final et avancez votre compteur sur la piste, mais cette fois, sans recevoir de pièces d'or supplémentaires si vous atteignez ou dépassez de nouveau des pièces d'or.

◆ Nouveaux points de règles ◆

👤 Offrandes funéraires

À chaque fois que vous activez une ou plusieurs tuiles indiquant des offrandes funéraires (masque), avancez votre marqueur du nombre de points correspondant sur la piste d'offrandes.

Les tuiles indiquant une offrande funéraire et un bloc vous permettent d'obtenir un bloc en plus de progresser sur la piste d'offrandes.

Nouvelle utilisation des pièces d'or : Vous pouvez dépenser 1 pièce d'or pour avancer d'1 point sur la piste d'offrandes. Cette option est désormais indiquée sur votre plateau individuel.



👤 Base ou pyramide entièrement entourée

Désormais, à chaque fois qu'une base ou pyramide, occupée par un ou plusieurs de vos ouvriers, est entièrement entourée par des tuiles (ou un bord du plateau), vous obtenez un bonus supplémentaire : vous bénéficiez une nouvelle fois de tous les effets des yeux d'Horus, des offrandes funéraires et des pièces d'or des 8 cases qui entourent cette base ou cette pyramide. Et ceci, même si c'est un autre joueur qui entoure votre base ou votre pyramide en plaçant sa tuile.



Exemple : Sur l'illustration ci-contre, Alex (orange) bénéficie de 7 yeux d'Horus et d'1 pièce d'or. La base de Ben (bleu) est également totalement entourée (le bord compte) : il bénéficie de 9 yeux d'Horus.

◆ Fin de la partie ◆

👤 Points de Victoire (PV) à la fin de la partie pour les offrandes funéraires

Lors du décompte final, vous marquez des points selon la position de vos marqueurs sur la piste d'offrandes.

Chaque offrande funéraire vous rapporte 1 PV + autant de PV supplémentaires que la différence entre votre nombre d'offrandes et le nombre d'offrandes qu'a fait chaque joueur moins généreux que vous.

Exemple 1 : Alex a fait 20 offrandes, Ben en a fait 15, Chris 8 et Dan 2. Dan marque 2 PV, Chris $8 + 6 = 14$ PV, Ben $15 + 7 + 13 = 35$ PV et Alex $20 + 5 + 12 + 18 = 55$ PV.

Exemple 2 : Alex et Ben ont fait chacun 20 offrandes, Chris et Dan 2 chacun. Chris et Dan marquent 2 points, Alex et Ben $20 + 18 + 18 = 56$ PV.

Avancez votre compteur sur la piste de score d'Horus du nombre de points obtenus.

👤 Fin de la partie et décompte

La partie prend fin dès que les 8 piles de tuiles ont été retirées. Le mur du fond indique à quel moment une pile doit être retirée de la réserve. À 2 joueurs, retirez une pile lorsqu'elle ne contient plus que 3 tuiles ; à 3 ou 4 joueurs, retirez une pile lorsqu'il n'en reste plus que 2.

Passez ensuite au décompte final en comptant les bases, les pyramides, les offrandes, ainsi que les blocs et les pièces d'or.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.



Mur du fond à 2 joueurs



Mur du fond à 3 ou 4 joueurs

TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90
min

LE NIL ET LES OASIS - EXTENSION (Version 3, Enveloppe 2)

Toutes les règles de la version de base restent valables.

Matériel supplémentaire

8 tuiles avec des marches



4 bateaux



2 murs du fond (avec des informations concernant la réserve de tuiles)



8 marqueurs
(2 cubes par joueur)



6 cartes Stratégie



1 piste d'oasis

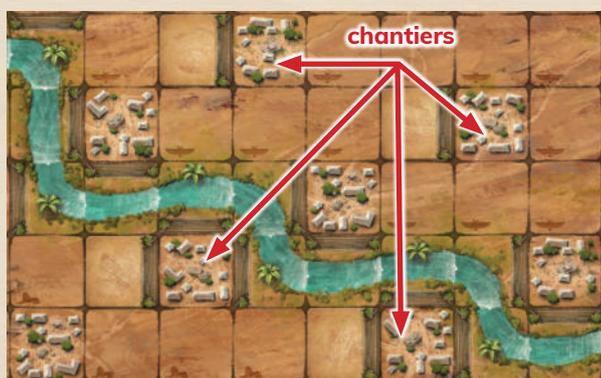


- **Plateau de jeu :** Jouez avec le verso du plateau de jeu.
- **Bateaux :** Prenez 1 bateau de votre couleur et placez-le sur la case de départ du Nil (indiquée par des bateaux).
- **Plateau individuel :** Dans la version Nil, vous pouvez dépenser 2 pièces d'or pour avancer votre bateau d'1 case sur le Nil. Cela peut avoir son importance à la fin de la partie.
- **Mélangez les 8 tuiles avec des marches aux 56 autres déjà utilisées.**

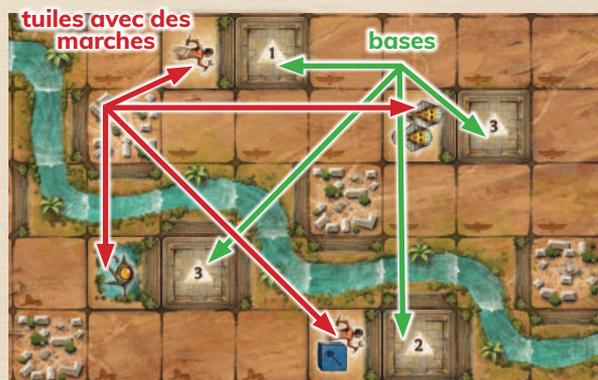


Modifications de la mise en place

- **Mélangez les 64 tuiles avec des marches,** puis formez 8 piles de 8 tuiles selon les instructions des murs du fond et placez-les dans les présentoirs : elles forment la réserve.
- Comme dans la version de base, placez 4 tuiles sur les cases hachurées en orientant les marches vers le chantier adjacent. Placez une base piochée au hasard sur chacun de ces chantiers.



avant



après (= position de départ)

- Sur les cases voisines de tous les chantiers qui bordent le Nil **sur le plateau de jeu** sont déjà dessinées des marches. Placez une base au hasard sur chacun des chantiers adjacents.



- Alignez les **6 cartes Stratégie**, face visible, à côté du plateau.

◆ Modifications du déroulement de la partie ◆

🏺 Base ou pyramide entièrement entourée

En plus des yeux d'Horus, des offrandes funéraires et des pièces d'or, entourer complètement une base ou une pyramide déclenche également les effets des cases Oasis et Nil.

🏺 Cases Oasis

À chaque fois que vous activez une ou plusieurs cases avec des oasis, avancez votre marqueur du nombre de points correspondant sur la piste d'oasis. Vous gagnez en plus ce qui est indiqué à côté de l'oasis sur la tuile.

🏺 Cases Nil

Les cases Nil sont, comme les cases Oasis, considérées comme déjà occupées. Lorsque vous activez une rangée et que vous déplacez des ouvriers, elles font également partie de la rangée. Il peut donc arriver que vous activiez plus de 4 cases. Cela signifie également que vous pouvez déplacer des ouvriers vers des bases et des pyramides sur l'autre rive du Nil.

Exemple : Alex place une tuile, indiquant un ouvrier et un bloc rouge, en haut à gauche, au bord du Nil. Dans la rangée horizontale (flèche noire, il peut ensuite, par exemple, activer 3 cases (l'ouvrier avec le bloc rouge et 2 cases Nil). Dans la diagonale (flèche rouge), il peut même activer 5 cases (l'ouvrier avec le bloc rouge et 4 cases Nil). Il peut déplacer l'ouvrier verticalement sur la base voisine, horizontalement sur la base au bord du Nil ou en diagonale sur la base située à 4 cases, car toutes ces cases sont considérées comme occupées.



Pour chaque case Nil que vous activez durant votre tour, avancez votre bateau d'une case sur le Nil.

Exemple : Alex a placé la tuile indiquant un bloc « noir ». Il active la rangée diagonale (flèche rouge) et bénéficie d'1 œil d'Horus, d'1 bloc rouge, d'1 bloc noir, d'1 ouvrier et peut avancer son bateau sur le Nil de 2 cases car la rangée activée comprend 2 cases Nil.



Points de Victoire (PV) pour les oasis à la fin de la partie

Lors du décompte final, vous marquez des points pour les oasis de la façon suivante :

Nombre de points sur la piste d'oasis multiplié par le niveau de pyramide le plus élevé que vous ayez atteint.

Rappel : Une pyramide de 5 points est une pyramide de 1 niveau.
Une pyramide de 10 points est une pyramide de 2 niveaux.
Une pyramide de 20 points est une pyramide de 3 niveaux.
Une pyramide de 35 points est une pyramide de 4 niveaux.
Une pyramide de 60 points est une pyramide de 5 niveaux.

Exemple : Votre plus haute pyramide est d'une valeur de 35 points et donc composée de 4 niveaux. Votre marqueur a atteint 8 points sur la piste d'oasis. Vous marquez donc $4 \times 8 = 32$ PV pour vos oasis. Ces points sont ajoutés à ceux déjà comptabilisés sur la piste de score d'Horus.

Points de Victoire (PV) pour le Nil à la fin de la partie

Lors du décompte final, vous marquez des points pour le Nil de la façon suivante :

Nombre de pyramides et de bases que vous possédez multiplié par le nombre de palmiers que vous avez atteints avec votre bateau.

Exemple : Orange possède 6 pyramides et a atteint 7 palmiers = 42 PV
Bleu possède 5 pyramides et a atteint 5 palmiers = 25 PV
Vert possède 4 pyramides et a atteint 5 palmiers = 20 PV
Violet possède 3 pyramides et a atteint 0 palmier = 0 PV



Cartes Stratégie

Les cartes Stratégie représentent des objectifs à atteindre. Vous pouvez atteindre plusieurs objectifs et marquer ainsi des points supplémentaires à la fin de la partie. Pour l'instant, peu importe que vous ayez acheté la carte Stratégie correspondante ou non.

À la fin de la partie, si vous possédez la carte Stratégie et que vous avez atteint l'objectif indiqué, vous gagnez 20 PV. Si vous l'avez atteint mais que la carte se trouve encore à côté du plateau ou a été achetée par un autre joueur, vous gagnez 10 PV.

Un objectif non atteint ne vous rapporte aucun PV.

En cas d'égalité pour un objectif, personne ne gagne de PV.

Les objectifs sont les suivants :

 **Offrandes funéraires** : Vous devez avoir le plus de points sur la piste d'offrandes à la fin de la partie.

 **Yeux d'Horus** : Vous devez avoir le plus de points sur la piste d'Horus à la fin de la partie.

 **Oasis** : Vous devez avoir le plus de points sur la piste d'oasis à la fin de la partie.

 **Nil** : Vous devez avoir progressé le plus loin sur le Nil avec votre bateau. En cas d'égalité, vous atteignez cet objectif si vous étiez le premier à atteindre ce palmier. Le bateau ne peut pas aller au-delà de la dernière case sur le Nil. (Décalez légèrement les bateaux sur les cases Nil afin de toujours savoir dans quel ordre vous les avez atteintes).

 **Plus haute pyramide** : Vous devez avoir bâti la pyramide la plus haute à la fin de la partie. En cas d'égalité, comparez votre deuxième plus haute pyramide. En cas de nouvelle égalité, passez à la troisième plus haute. S'il est toujours impossible de vous départager, personne ne gagne de points.

 **Plus grand nombre de pyramides** : Vous devez posséder le plus grand nombre de pyramides et de bases à la fin de la partie.

Une seule fois au cours de toute la partie, vous pouvez acheter 1 carte Stratégie contre des pièces d'or durant votre tour, à condition de posséder plus de 4 points sur la piste de score d'Horus. Vous devez dépenser 1 pièce d'or par case Or franchie par votre compteur sur la piste de score d'Horus (toutes les 5 cases).

Exemple : Votre compteur sur la piste de score d'Horus indique 13 points. Acheter une carte Stratégie vous coûte donc 2 pièces d'or.

Rappel : À la fin de la partie, même les cartes Stratégie qui n'ont pas été achetées rapportent également des points. Si vous avez atteint l'objectif de l'une de ces cartes, vous marquez 10 PV.

◆ Fin de la partie et décompte ◆

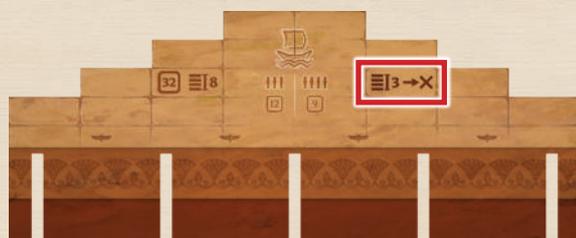
La partie prend fin dès que les 8 piles de tuiles ont été retirées. Le mur de fond indique à quel moment une pile doit être retirée de la réserve. À 2 joueurs, retirez une pile lorsqu'elle ne contient plus que 4 tuiles ; à 3 ou 4 joueurs, retirez une pile lorsqu'il n'en reste plus que 3.

Passez ensuite au décompte final en comptant les bases, les pyramides, les offrandes, les oasis, le Nil, les cartes Stratégie, ainsi que les blocs et les pièces d'or.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.



Mur du fond à 2 joueurs



Mur du fond à 3 ou 4 joueurs