2-4

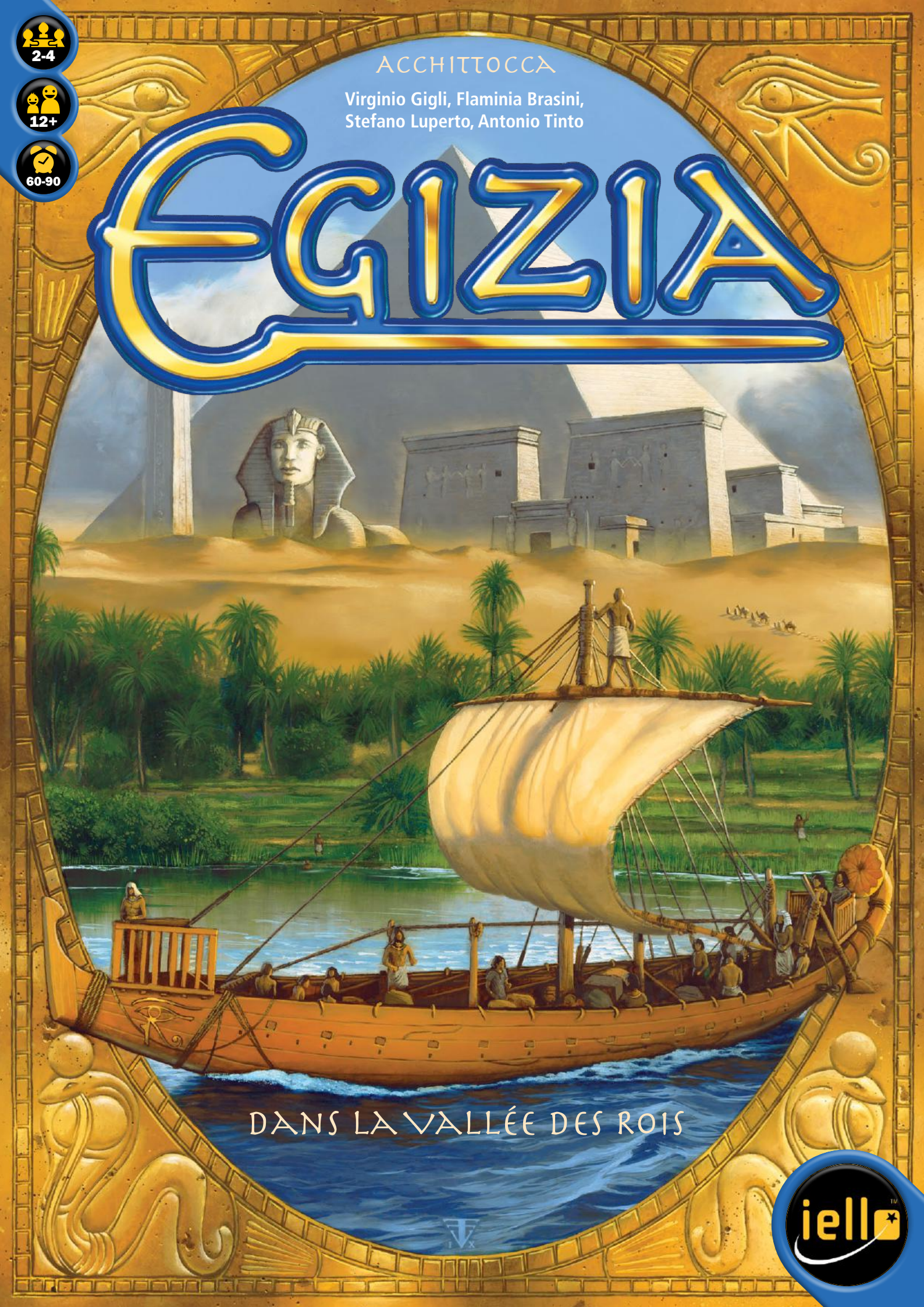
12+

60-90

ACCHITTOCCA

Virginio Gigli, Flaminia Brasini,
Stefano Luperto, Antonio Tinto

EGIZIA



DANS LA VALLÉE DES ROIS

iello

Egizia

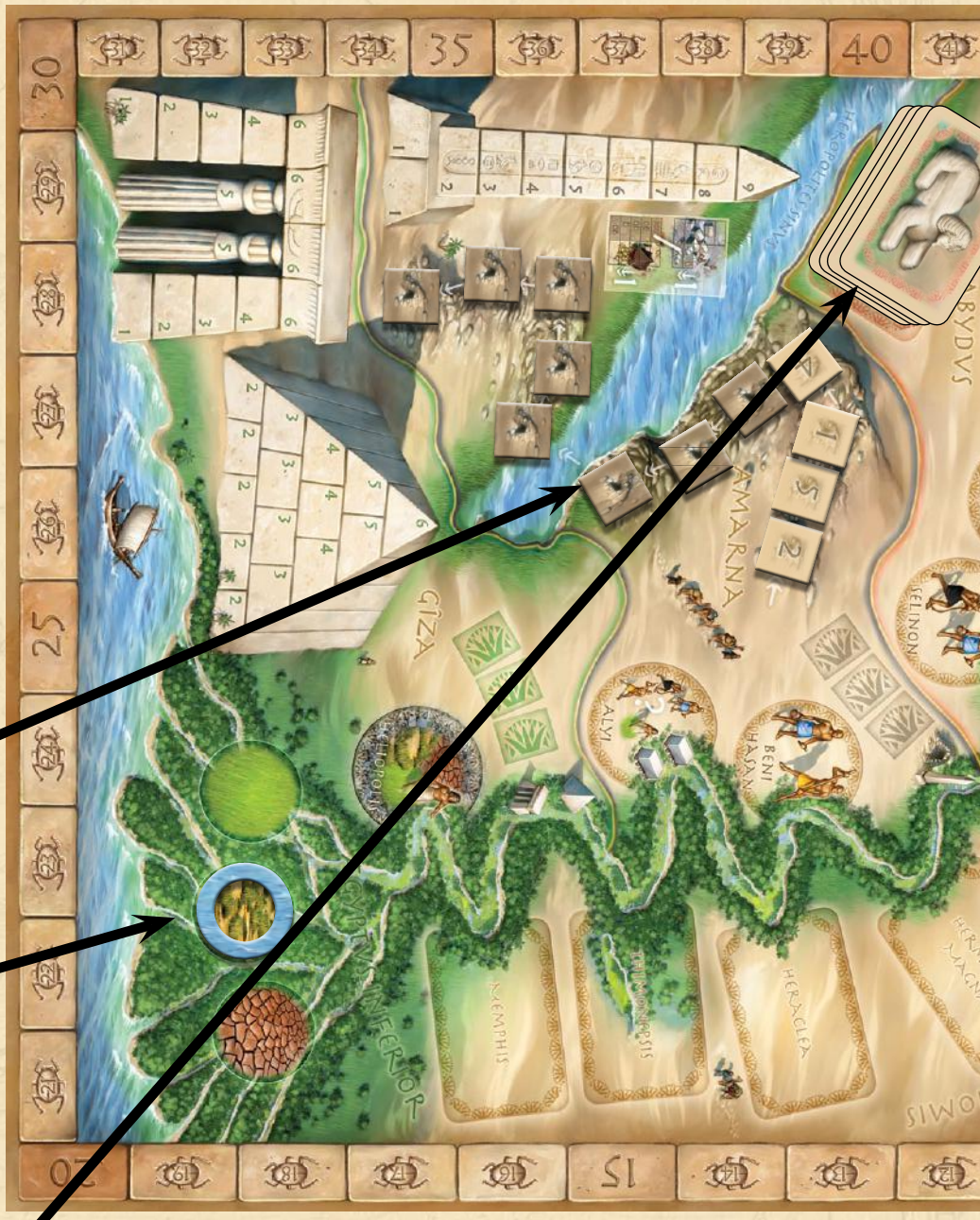
Matériel:
1 grand plateau de jeu
4 plateaux individuels de joueurs
32 bateaux en 4 couleurs
96 pierres en 4 couleurs
16 tuiles Équipe de construction en 4 couleurs
4 cartes Carrière de départ
4 cartes Blé de départ
56 cartes Nil (22x1/2, 22x3/4, 12x5)
29 cartes Sphinx
20 tuiles Tombe
4 tuiles Ordre de jeu numérotées 1, 2, 3 et 4
1 marqueur Crue
4 tuiles Scarabée

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table

2. Prenez une tuile Ordre de jeu pour chaque joueur. Mélangez ces tuiles face cachée puis chaque joueur en pioche une et la place devant lui. À moins de quatre joueurs, remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.

Exemple :





10. Placez les 4 tuiles Scarabée près du plateau de jeu. Dès que la pierre de score d'un joueur dépasse 50, il prend un Scarabée pour s'en souvenir.



9. Mélangez les 20 tuiles Tombe face cachée et placez-les sur les 12 cases Tombe du plateau. Remettez les 8 tuiles Tombe restantes face cachée dans la boîte. Retournez face visible les 4 premières tuiles Tombe.

8. Placez le marqueur Crue sur la case Irrigation du centre.

7. Mélangez les cartes Sphinx et placez-les en une pile face cachée sur la case du plateau prévue à cet effet.
Chaque joueur en pioche une, la regarde, puis la place face cachée près de son plateau de jeu.



Mélangez séparément les trois paquets de cartes au dos marqué 1/2, 3/4 et 5 et placez-les face cachée près du plateau de jeu.







3. Chaque joueur prend un plateau de la couleur de son choix et le place devant lui (il représente sa zone de jeu). Chaque joueur prend 4 tuiles Équipe de construction de sa couleur et les place sur son plateau.



Il place la tuile Joker sur le bas de la case 2 et les trois autres sur le haut de la case 1.

4. Chaque joueur prend 8 bateaux de sa couleur et les place devant lui.



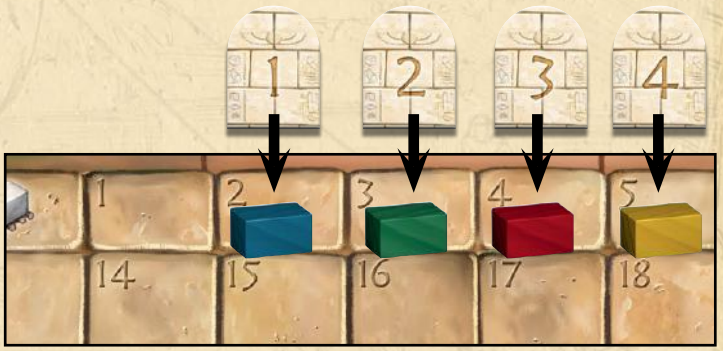


5. Chaque joueur prend les 24 pierres de sa couleur et les place près de son plateau. Sur ces 24 pierres, il en utilise 4 comme marqueurs de la façon suivante :

Il place une pierre sur la piste de score. Le joueur ayant la tuile Ordre de jeu 1 place une pierre sur le dernier emplacement libre, puis le 2, puis le 3, etc.

Il place une pierre sur la plus haute case du Marché de la pierre, et une autre pierre sur la plus haute case du Marché du blé. L'ordre de placement n'a pas d'importance sur ces cases.

Chaque joueur place sa quatrième pierre sur la piste de pierre de son plateau en fonction de son ordre dans le tour, comme indiqué ci-dessous:



6. Chaque joueur prend une carte Carrière de départ et une carte Blé de départ qu'il place faces visibles près de son plateau. À moins de quatre joueurs, remettez les cartes inutilisées dans la boîte.





PRINCIPE DU JEU

Egizia se joue en 5 tours. À chaque tour, les joueurs peuvent renforcer leurs Équipes de construction, ajouter de nouvelles Carrières ou de nouveaux Champs, prendre des cartes Nil ou Sphinx et collaborer à la construction des Tombes des rois, de l'Obélisque, de la Pyramides et du Temple. Le but du jeu est de marquer le plus de points. Les joueurs marquent des points immédiatement en construisant et en gagneront d'autres à la fin du jeu grâce à leurs cartes Sphinx.
À chaque tour, les joueurs vont réaliser 7 phases avant que le tour suivant commence. Les détails de chacune des phases sont décrits ci-dessous.

LE TOUR DE JEU

1. Poser des cartes Nil.
2. Placer des bateaux sur le Nil.
3. Nourrir les Équipes de construction.
4. Produire des pierres.
5. Construire.
6. Toucher un bonus pour avoir collaboré à la construction.
7. Déterminer l'ordre de jeu du prochain tour.



1. Poser des cartes Nil

Au début de chaque tour, les joueurs piochent 10 cartes Nil de la réserve et les placent face visible sur les cases du plateau de jeu qui longent le Nil, en commençant par Ombos.
Lors des tours 1 et 2, les joueurs piochent du paquet de cartes 1/2. Lors des tours 3 et 4, ils piochent du paquet de cartes 3/4. Lors du tour 5, ils piochent du paquet de cartes 5.
À la fin des tours 2, 4 et 5, les cartes non utilisées du paquet en cours sont retirées du jeu et remises dans la boîte.

2. Placer des bateaux sur le Nil

Le joueur ayant la tuile 1 commence et place un de ses bateaux sur la case Nil de son choix. Ensuite, le joueur ayant la tuile 2 fait de même, puis le joueur ayant la tuile 3 et enfin celui avec la tuile 4. Puis, le joueur ayant la tuile 1 place son deuxième bateau, et ainsi de suite.
Il ne peut y avoir qu'un seul bateau par case.

Règle importante : Un joueur doit toujours placer son bateau suivant sur une case en aval de ses bateaux déjà placés. Il ne peut donc jamais remonter le fleuve.

Un joueur peut placer un bateau sur un des trois types de cases suivantes :



a. Case où se trouve une carte Nil : le joueur prend la carte et place son bateau sur la case où elle se trouvait. Ensuite, il réalise l'action de la carte ou la place dans sa zone de jeu (cf. pages 10 et 11 pour la description des cartes Nil).



b. Case ronde : le joueur place un de ses bateaux sur une case ronde le long du Nil.
Il réalise immédiatement l'action indiquée sur la case (cf. page 9 pour la description des cases rondes).



c. Case Construction : le joueur place un de ses bateaux sur une case construction vide de son choix.
Un joueur ne peut placer qu'un seul bateau sur chaque site : le Sphinx, l'Obélisque/les Tombes et le Temple/la Pyramide.
Si les 3 cases du site sont déjà occupées, le joueur peut placer un bateau au-dessus des cases en espérant qu'en phase 5, au moins un des autres joueurs présents ne pourra ou ne voudra construire ici. Un bateau ainsi placé est dit "en attente".

Dès qu'aucun joueur ne peut ou ne veut plus placer de bateau, la phase se termine et les joueurs reprennent leurs bateaux devant eux, **sauf ceux présents sur les cases Construction**. Ceux-ci restent sur le plateau pour le moment.

3. Nourrir les Équipes de construction

En commençant par le joueur le plus avancé sur la piste de score, chaque joueur vérifie s'il peut nourrir ses Équipes de construction.



Pour cela, il compare la Force de son Équipe de construction avec le blé qu'il possède (carte Blé de départ + Champs + cartes Nil).
Si un joueur possède au moins autant de blé que la Force de son Équipe de construction, rien ne se passe.
Si le joueur possède moins de blé, il doit perdre des points sur la piste de score. Son score peut descendre au-dessous de zéro. Le nombre de points qu'il perd dépend de la case où se trouve sa pierre sur le Marché du blé (entre 1 et 3 points par membre de l'Équipe non nourri, cf. exemple page 5).
Le blé en surplus est perdu définitivement après cette phase.

Pour mieux comprendre comment on nourrit les Équipes, voici quelques exemples qui montrent comment le marqueur Crue entre en jeu. Sa position détermine quels Champs de blé sont irrigués, et donc combien de blé est à la disposition des Équipes :



Seuls les Champs **verts** donnent du blé…



Seuls les Champs **verts** et **jaunes-verts** donnent du blé.



Tous les Champs donnent du blé.







Exemples :

Les 4 Équipes de construction bleues :



Les 4 Équipes de construction bleues ont des forces de 1, 2, 3 et 3, soit un total de 9.

Champs de blé de Bleu :



le marqueur Crue est sur :



Tous les Champs **verts** et **jaunes-verts** donnent du blé.

Les deux Champs de blé de Bleu sont irrigués et donnent assez de blé pour nourrir des équipes jusqu'à une Force de 11. Bleu peut donc nourrir ses Équipes de construction

Les 4 Équipes de construction rouges :



Les 4 Équipes de construction rouges ont des forces de 2, 2, 2 et 4, soit un total de 10.

Champs de blé de Rouge :





le marqueur Crue est sur :



Seuls les Champs **verts** donnent du blé.

Les deux Champs de blé de Rouge sont irrigués et peuvent nourrir des Équipes de construction jusqu'à une Force de 8. Rouge possède une carte Surplus de blé qu'il défausse pour gagner 4 blés et amener son total à 12, ce qui est plus que suffisant pour nourrir ses Équipes dont la Force est de 10. Les 2 blés en plus ne peuvent toutefois pas être gardés pour un prochain tour. Si Rouge avait choisi de ne pas utiliser sa carte Surplus de blé, il aurait reculé sur la piste de score (cf. exemple suivant).

Les 4 Équipes de construction vertes :



Les 4 Équipes de construction vertes ont des forces de 3, 3, 4 et 4, soit un total de 14.

Champs de blé de Vert :





non irrigué

le marqueur Crue est sur :



Marché du blé



Piste de Score



À cause de la position du marqueur Crue, Vert ne peut utiliser que ses deux premiers Champs de blé. Ils ne nourrissent les Équipes de construction qu'à hauteur de 12, ce qui fait qu'il lui manque 2 blés.
La pierre verte sur le Marché du blé indique que Vert doit perdre 2 points par blé qui lui manque pour nourrir ses équipes.
Vert perd donc 4 points et recule sa pierre d'autant de cases sur la piste de scores, plaçant sa pierre derrière la rouge sur la case où il arrive (la case 14, dans cet exemple).

4. Produire des pierres

En commençant par le joueur possédant la tuile 1, chaque joueur déplace la pierre sur la piste de pierre de son plateau du nombre de pierres qu'il reçoit de ses Carrières. S'il devait posséder plus de 25 pierres, le surplus est perdu.





***Exemple** : Rouge dispose de 1 pierre au début de la 4ème phase. Il possède 2 Carrières qui lui rapportent 5 pierres par tour (3+2). Il déplace la pierre sur sa piste jusqu'à la case 6.*

5. Construire

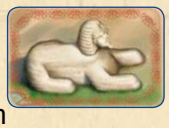
Les joueurs vont maintenant construire sur les 3 sites de construction, du haut vers le bas : d'abord le Sphinx, puis l'Obélisque/les Tombes et enfin le Temple/la Pyramide.



Règles générales de construction :

- Construire veut dire que le joueur place des pierres de sa couleur sur les cases de l'Obélisque, de la Pyramide, du Temple et/ou des Tombes.
- Le joueur a besoin d'une Équipe de construction et d'au moins une pierre pour chaque site de construction.
- Le nombre de pierre utilisée par un joueur lors d'une construction est déterminé par le nombre de carte Sphinx qu'il pioche ou par la valeur de la case ou de la tuile du site de construction auquel il ajoute des pierres. Le joueur réduit d'autant son nombre de pierre sur son plateau personnel.
- Le joueur ne peut utiliser chacune de ses Équipes de construction qu'une fois par tour.
- Après avoir utilisé une Équipe de construction, le joueur doit retourner la tuile correspondante et la remettra face visible au début du tour suivant (**ainsi, l'Équipe de construction est utilisée, pas dépensée**).
- Le joueur ne peut utiliser qu'une seule Équipe de construction à la fois, plus éventuellement son Équipe de construction Joker.
- Le joueur ne peut jamais utiliser son Équipe de construction Joker seule. Il peut l'utiliser une fois par tour avec une autre Équipe, et doit également la retourner ensuite.
- Si un joueur ne construit pas, il reprend son bateau du site de construction (et le remet devant lui), libérant ainsi une place sur le site de construction pour un joueur qui a un bateau "en attente".

A. Sphinx – piochez des cartes : gardez en 1 et marquez des points pour celles que vous redonnez



- Le joueur dont le bateau est le plus proche du Nil commence :
- Il choisit une Équipe de construction, plus éventuellement son Équipe Joker.
- Il pioche des cartes Sphinx à hauteur de la Force de son Équipe de construction, mais jusqu'à un maximum de 5 cartes.
- Il choisit une carte et la place face cachée près de son plateau. Il place les cartes restantes face cachée sous la pile de cartes Sphinx. Il peut également choisir de ne pas garder de cartes.
- Pour chaque carte qu'il rend, il avance sa pierre de 1 point sur la piste de score.
- Il réduit sa réserve de pierres du nombre de cartes piochées et retourne la(les) Équipe(s) de construction utilisée(s).
- Les cartes Sphinx gardées ne rapportent des points au joueur que lors du décompte final.
- Ensuite, le joueur suivant sur le site de construction (le plus proche du Nil) réalise son tour.

Exemple :



Bleu utilise son Équipe de construction de Force 3. Il pioche les trois premières cartes Sphinx, en choisit une et la place près de son plateau. Il remet les autres face cachée sous la pile de cartes Sphinx et marque 2 points sur la piste de score. Il retourne ensuite l'Équipe de construction utilisée et réduit son nombre de pierres de 3.



Il garde 1 carte *Il remet les autres cartes sous la pile*

B. Obélisque et Tombes – marquez des points et améliorez les Marchés de la pierre ou du blé





- Le joueur dont le bateau est le plus proche du Nil commence :
- Il choisit une Équipe de construction, plus éventuellement son Équipe Joker, dont la Force totale doit être suffisante pour son projet de construction. La Force de son équipe doit être au moins égale à la valeur des cases sur lesquelles il veut construire.
- Il place au moins 1 pierre sur l'Obélisque et/ ou prend au moins une tuile Tombe (et place une(des) pierre(s) sur la(es) case(s) laissée(s) vide(s)). Il est donc possible de construire à la fois sur les Tombes et sur l'Obélisque (cf. exemple).
- Il retourne la(les) Équipe(s) de construction utilisée(s) et réduit le nombre de pierres sur son plateau de la valeur utilisée.
- Il marque autant de point que la valeur utilisée sur la piste de score
- Il déplace une de ses pierres **du Marché de la pierre ou du Marché du blé d'une case vers le bas.**
- Ensuite, le joueur suivant (le plus proche du Nil) réalise son tour.

Exemple :







Rouge place 2 pierres sur l'Obélisque et prend la tuile Tombe de valeur 4.

Les deux cases de l'Obélisque ont des valeurs de 1 et 2, et la tuile Tombe une valeur de 4 pour une valeur totale de 7. Rouge utilise son Équipe de construction de Force 5 avec son équipe Joker de Force 2. Il marque 7 points sur la piste de scores, réduit de 7 le nombre de pierres sur son plateau et retourne les deux tuiles Équipe de construction utilisées.

Règle générale :
Lorsqu'ils construisent l'**Obélisque**, les joueurs doivent poser leurs pierres du bas vers le haut (les cases de valeurs les plus faibles doivent être remplies avant qu'une case plus haute puisse être construite).

Aux **Tombes**, un joueur doit prendre la première tuile face visible, puis la deuxième, etc. Il ne peut pas « sauter » une tuile. Lorsqu'un joueur prend une tuile Tombe, il retourne la tuile cachée suivante face visible, de façon à ce qu'il y ait toujours 4 tuiles Tombe faces visibles (jusqu'à ce que les 12 aient été retournées).

C. Pyramide et Temple – marquez des points

- Le joueur dont le bateau est le plus proche du Nil commence :
- Il choisit une Équipe de construction, plus éventuellement son équipe Joker, dont la Force totale doit être suffisante pour son projet de construction. La Force de son équipe doit être au moins égale à la valeur des cases sur lesquelles il veut construire.
- Il place au moins une pierre sur la Pyramide et/ou le Temple. Il est donc possible de construire à la fois sur la Pyramide et le Temple.
- Il retourne la(les) Équipe(s) de construction utilisée(s) et réduit le nombre de pierres sur son plateau de la valeur utilisée.
- Il marque ses points sur la piste de score.
- Lorsqu'un joueur termine un étage de la Pyramide, le joueur qui a le plus participé à la construction de cet étage marque des points de bonus (cf. exemple ci-dessous).
- Ensuite, le joueur suivant (le plus proche du Nil) réalise son tour.





Exemple :



Jaune utilise son Équipe de construction de Force 3. Puisqu'il n'a que 2 pierres à sa disposition, il construit une case de valeur 2 sur la Pyramide. Il marque 2 points sur la piste de scores, réduit ses pierres à 0 et retourne l'Équipe de construction qu'il a utilisée.



Règle générale :
Lorsqu'ils construisent le **Temple**, les joueurs placent leurs pierres du bas vers le haut.
Les murs de droite et de gauche sont construits séparément (les cases de valeurs les plus faibles doivent être remplies avant qu'une case plus haute puisse être construite).
Lorsque les deux murs de droite et de gauche sont construits, on peut construire les deux colonnes centrales, dont chacune nécessite une seule pierre, puis, on peut enfin construire les pierres du toit.



Pour la **Pyramide**, les joueurs construisent de la façon suivante :
La première pierre de chaque étage doit être posée à gauche. Ensuite, sans laisser de cases vides, les joueurs construisent vers la droite.
Dès qu'un étage est terminé, le joueur qui a le plus de pierres sur cet étage marque 1 point pour chaque pierre qu'il possède sur cet étage.
En cas d'égalité, c'est le joueur avec la pierre la plus à gauche qui marque les points.



** Un joueur a le droit de construire sur cette case car sa pierre est supportée par celles du dessous, même s'il y a des cases vides à l'étage inférieur.*



Points de bonus pour les étages achevés.

Jaune marque 3 points.

Vert marque 2 points.

6. Toucher un bonus pour avoir collaboré à la construction

Chaque joueur marque des points pour sa participation à la construction. Un joueur est considéré comme ayant participé à la construction s'il a utilisé au moins une pierre de son plateau pour prendre des cartes ou des tuiles ou pour construire des bâtiments. Chaque joueur compte le nombre de bateaux qu'il a posé sur les 3 sites de construction (les bateaux « en attente » ne sont pas comptés). Les joueurs déplacent leur pierre sur la piste de score du nombre de points indiqué dans le tableau ci-dessous.

1 bateau	1 point
2 bateaux	3 points
3 bateaux	6 points

Règle générale pour le décompte des points :
Lorsque vous marquez les **points de bonus** et lors du **décompte final**, commencez toujours par le joueur le plus avancé sur la piste de scores. Passez ensuite au joueur suivant sur la piste de scores, et ainsi de suite.
Lorsque des points sont marqués pour les constructions, le joueur marque ses points au fur et à mesure qu'il construit.

Les joueurs marquent toujours leurs points de la façon suivante :

Exemple :



Rouge construit et reçoit 5 points.
Il avance de 5 cases sur la piste de scores.
Ensuite, Bleu construit et reçoit 3 points. Elle avance de 3 cases sur la case où se trouve déjà Rouge. Elle place sa pierre derrière celle de Rouge. Les places sur la piste de scores déterminent l'ordre de jeu du tour suivant.

7. Déterminer l'ordre de jeu du prochain tour



Le joueur qui est le moins avancé sur la piste de scores prend la tuile Tour du joueur 1, le joueur suivant prend la tuile Tour du joueur 2, et ainsi de suite.
Si plusieurs joueurs sont sur la même case, celui qui est derrière prend la tuile de plus petite valeur, puisqu'il est arrivé sur cette case en dernier.

Ensuite, le tour suivant commence avec la pose des cartes Nil.

Marché de la pierre et Marché du blé

Marché de la pierre : sur la plus haute case du Marché de la pierre, rien ne se passe.
Pendant la partie, lorsque le marqueur d'un joueur atteint la plus basse case du Marché, il ajoute 3 pierres sur la piste de son tableau. À chaque fois qu'un marqueur devrait descendre, mais se trouve déjà sur la plus basse case du Marché, il ne bouge pas et son propriétaire ajoute 3 pierres sur son tableau.

Exemple :





Le marqueur de Rouge est sur la plus basse case. Rouge joue une carte qui indique qu'il devrait normalement baisser son marqueur de 2 cases. Comme il n'y a plus de cases où il peut descendre son marqueur, il ne le déplace pas et ajoute 6 pierres (2x3) sur son plateau en avançant son marqueur de 6 cases sur sa réserve de pierres. Le Marché du blé fonctionne de la même façon.

À la fin de la partie, les joueurs dont le marqueur se trouve sur l'une des 2 dernières cases du Marché de la pierre peuvent convertir les pierres restant dans leurs réserves en points sur la piste de score, à raison de 1 point pour 2 pierres.

Marché du blé : C'est ici que les joueurs voient combien de points ils perdent s'ils ne peuvent pas nourrir toutes leurs Équipes de construction.
Un joueur dont le marqueur se trouve sur la plus haute case doit perdre 3 points par Équipe de construction qu'il ne parvient pas à nourrir en phase 3. Sur la case la plus basse, il doit perdre 1 point par Équipe de construction qu'il ne parvient pas à nourrir en phase 3.
Lorsque le marqueur d'un joueur atteint la plus basse case du Marché du blé, il marque immédiatement 2 points sur la piste de scores.
À chaque fois qu'un marqueur devrait descendre, mais se trouve déjà sur la plus basse case du tableau, il ne bouge pas et son propriétaire gagne 2 points sur la piste de scores.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête après le 5ème tour. On procède au décompte final après avoir déterminé l'ordre du tour.

DÉCOMPTE FINAL

Le joueur le plus avancé sur la piste de score réalise les 3 étapes suivantes. Puis c'est au tour du joueur suivant sur la piste de score, et ainsi de suite.

1. Si le marqueur du joueur se trouve sur une des deux cases du bas du Marché de la pierre, il peut vendre les pierres qui lui restent. Il marque 1 point pour chaque paire de pierres qu'il vend (arrondi à l'inférieur).

2. Le joueur additionne la valeur de ses tuiles Tombe et marque des points comme indiqué dans le tableau ci-dessous :



Valeur des tuiles Tombe	Points
1-10	2
11-20	5
21 et plus	9

3. Le joueur vérifie ses cartes Sphinx pour voir quelles conditions il a remplies et marque les points correspondants. Cf. page 11 pour une description complète des cartes Sphinx.

Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur dont la pierre est la première sur la case gagne la partie.

CHANGEMENTS DE RÈGLES POUR 2 OU 3 JOUEURS

À 2 ou 3 joueurs, n'utilisez que 2 cases sur chaque site de construction.
Pour y penser, mettez une pierre d'une couleur inutilisée sur chaque 3ème case des sites.

DESCRIPTION DES CASES RONDES



Edfu : Le joueur qui place son bateau ici baisse chacun de ses marqueurs sur les marchés de la pierre et du blé d'une case.



Thebae : Le joueur qui place son bateau ici doit avancer les 2 Équipes de construction indiquées de 1 case vers la droite sur son plateau.





Passalon : Le joueur qui place son bateau ici doit avancer son Équipe de construction Joker de 1 case vers la droite sur son plateau. En plus, il **peut** déplacer le marqueur Crue d'une case vers la droite ou vers la gauche. Le marqueur Crue doit toutefois rester sur une des 3 cases Irrigation du plateau.



Selinon : Le joueur qui place son bateau ici doit avancer les 2 Équipes de construction indiquées de 1 case vers la droite sur son plateau.



Beni Hasan : Le joueur qui place son bateau ici doit avancer les 2 Équipes de construction indiquées de 1 case vers la droite sur son plateau.

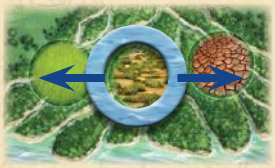


Alyi : Le joueur qui place son bateau ici doit avancer 1 des 4 Équipes de construction (de son choix) de 1 case vers la droite sur son plateau. Il ajoute ensuite 2 pierres à sa réserve sur son plateau.



Heliopolis : Fonctionne exactement comme Passalon.
Cette carte Nil ne peut pas être utilisée ici :







Ne peut être déplacé que vers la gauche

DESCRIPTION DES CARTES NIL

Il existe 3 types de cartes Nil différentes. Selon leur type, elles sont utilisées lors de phases différentes :

À tout moment : 

Le joueur peut utiliser cette carte à tout moment pendant son tour. La carte est ensuite remise dans la boîte.

Permanent : 

Ces cartes sont placées devant le joueur et font effet durant toute la partie. Les Champs de blé et les Carrières sont également des cartes permanentes.

Immédiatement : 

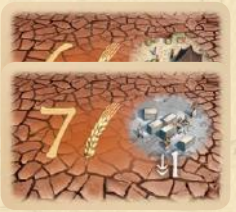
Le joueur doit immédiatement appliquer les effets de cette carte. La carte est ensuite remise dans la boîte.



Champ de blé vert : est toujours irrigué et nourrira toujours les Équipes de construction du joueur.
Ce Champ fournit 3 blés.



Champ de blé jaune-vert : nourrira les Équipes de construction du joueur si le marqueur Crue se trouve sur la case du centre ou celle de droite.
Ce Champ fournit 4 blés.



Champ de blé brun : nourrira les Équipes de construction du joueur si le marqueur Crue se trouve sur la case la plus à droite.

6+7 : en plus, immédiatement et une seule fois, le joueur déplace son marqueur d'une case vers le bas sur le Marché indiqué par la carte.



8 : en plus, immédiatement et une seule fois, le joueur gagne 3 points sur la piste de scores.



9 : en plus, immédiatement et une seule fois, le joueur ajoute 4 pierres à sa réserve sur son plateau.



Avant que le joueur suivant prenne son tour, le joueur peut placer un deuxième bateau sur le plateau.



Le joueur peut utiliser 2 Équipes de construction disponibles, plus éventuellement son Équipe Joker.



Le joueur ajoute 6 pierres à sa réserve sur son plateau.



Le joueur peut garder 2 cartes Sphinx.



Carrière : donnent des pierres supplémentaires au joueur à chaque tour. Cette Carrière donne 2 pierres supplémentaires.



Le joueur peut utiliser cette carte pour gagner 4 blés lorsqu'il doit nourrir ses Équipes de construction.



Le joueur peut doubler les effets d'une case ronde.

Exemple :



Le joueur peut avancer les 2 Équipes de construction indiquées de 2 cases vers la droite sur son plateau.



Le joueur peut avancer son Équipe de construction Joker de 2 cases vers la droite sur son plateau. En plus, il peut déplacer le marqueur Crue de 2 cases.



Le joueur peut ajouter 3 à la Force de l'Équipe de construction qu'il utilise. La tuile Équipe de construction n'est pas déplacée.



Le joueur peut construire même si son bateau est "en attente".



Rouge peut construire dans tous les cas.



Le joueur peut piocher 2 cartes Sphinx supplémentaires **(toujours avec un maximum de 5).** Il ne paye pas de pierre pour ces cartes supplémentaires. Il ne peut pas piocher 2 cartes et ne payer aucune pierre. Cette carte ne peut être utilisée que si le joueur a un bateau sur le site de construction du Sphinx. et qu'il dépense au moins une pierre avec une Équipe de construction.



Le joueur peut prendre 1 des cartes restantes sur le Nil à la fin de chaque phase "2 Placer des bateaux sur le Nil".



Chaque tour, le joueur peut dépenser 2 pierres de son plateau pour déplacer 1 de ses Équipes de construction d'une case vers la droite. Il peut même le faire après la phase de nourriture.



Une fois par tour, le joueur peut placer un bateau en amont (plus près de la source) de son bateau précédent. Ensuite, la règle habituelle s'applique à partir de son bateau le plus en aval.



Sur chaque site de construction où le joueur a un bateau, il construit en premier. S'il possède un bateau "en attente", tous les joueurs peuvent construire. Laissez cette carte en jeu jusqu'à ce que toutes les constructions du tour soient terminées.



Le joueur peut vendre jusqu'à 10 pierres pour avancer d'autant de cases sur la piste de scores.



Le joueur attribue cette carte à un de ses de Champs de blé et améliore sa production de 1 niveau pour le restant de la partie.
Il est possible d'améliorer deux fois le même Champ.



Une fois par tour, le joueur peut placer 1 de ses bateaux sur une case ronde déjà occupée par un bateau (même un des siens). Il ne peut pas placer ce bateau sur la dernière case à bord gris.



Chaque tour, le joueur peut déplacer 1 de ses Équipes de construction d'une case vers la droite (même après la phase de nourriture).



Le joueur peut échanger des pierres contre du blé à un taux de 1:1 pour nourrir ses Équipes de construction (il réduit son nombre de pierres en conséquence).



Le joueur ajoute cette carte à son total lors du décompte final des tuiles Tombe.



Le joueur baisse son marqueur sur le Marché de la pierre ou le Marché du blé de 2 cases.



Le joueur déplace 2 de ses Équipes de construction (de son choix) de 1 case vers la droite, ou 1 de ses Équipes de 2 cases vers la droite.



Le joueur doit déplacer les 2 Équipes de constructions représentées sur la carte de 1 case vers la droite sur son plateau.



Le joueur marque 1 point pour chaque pierre qu'il possède sur les constructions indiquées.

DESCRIPTION DES CARTES SPHINX UTILISÉES LORS DU DÉCOMPTE FINAL

Les joueurs récupèrent les cartes Sphinx face cachée et essaient de remplir autant de leurs conditions que possible avant la fin de la partie.
Avec ces cartes, les conditions indiquées doivent être remplies pour que le joueur puisse marquer les points indiqués sur le scarabée en haut de la droite de la carte

... est construit



Si le 7ème, 8ème ou 9ème niveau de l'Obélisque est rempli, le joueur reçoit le nombre de points indiqué. Le nombre de pierres que le joueur possède sur l'Obélisque n'a pas d'importance.

... est construit



Si les conditions décrites sont remplies, le joueur reçoit les points indiqués. Le nombre de pierres que le joueur possède sur le bâtiment indiqué n'a pas d'importance.

… le dernier niveau est atteint



Le joueur reçoit des points en fonction du nombre de joueurs ayant atteint la dernière case du Marché indiqué.

***Exemple** : si au moins 3 joueurs ont atteint la dernière case du Marché de la pierre, le joueur reçoit 7 points.*



Avec ces cartes, le joueur doit remplir les conditions décrites pour marquer le nombre de points indiqué.

Vous avez au moins…



Le joueur possède au moins 4 pierres sur le Temple.





Le joueur possède au moins 6 ou 7 pierres sur la Pyramide.





Le joueur possède au moins 4 ou 5 pierres sur l'Obélisque.



Le joueur possède au moins 2 pierres sur chaque bâtiment.



Le joueur reçoit 1 point pour chacune de ses pierres sur les Tombes.

Vous recevez… pour vos Équipes de construction :



Le joueur gagne autant de points que la Force de l'Équipe de construction indiquée.



Exemple : *Le joueur reçoit 4 points si son Équipe de construction possède une Force de 4 à la fin de la partie.*

Pour vos Carrières et Champs où vous êtes le plus productif, vous recevez…



Le joueur possède le plus grand total dans le type de carte indiqué (Carrière, Champ vert, jaune-vert, brun).

Exemple : *Le joueur possède cette carte Sphinx et ces deux cartes jaune-vert dont la valeur totale est de 11. Aucun autre joueur n'a un total de Champs jaune-vert de plus grande valeur. Le joueur reçoit donc 7 points.*



Vous avez atteint le dernier niveau…



Dans chaque cas, le joueur doit avoir atteint le dernier niveau du ou des Marché(s). Le nombre d' autres joueurs ayant également atteint ce niveau n'a pas d'importance.



Le joueur marque 2 points pour chaque carte marquée Permanent qu'il possède (les Carrières et Champs de blé ne comptent pas).



Après avoir compté tous ses autres points, le joueur marque 1 point supplémentaire par tranche de 10 points qu'il possède sur la piste de scores (arrondi à l'inférieur).

Note : cette carte est optionnelle. Pour plus de contrôle, retirez-la du jeu à la mise en place.

© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
© 2011 IELLO pour la version française - www.iello.info
IELLO - 309 BD des Technologies - 54710 Ludres - FRANCE

Rédaction des règles : Hanna & Alex Weiß
Traduction française : Nicolas Doguet
Adaptation et édition française : IELLO

L'auteur et l'éditeur remercient Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner et studiogiochi pour leurs nombreuses parties de tests et leur aide en général.