

2026

Jeu de société

IGHRM

Construction et Stratégie

30-40
min



1-4

12+

ESBAC

Ecole Supérieure des Beaux-Arts



MOHAMED EL AMERY



MOHAMED EL AMERY

1

PRESENTATION ET BUT DU JEU

Au cœur des hautes terres amazighes, vous incarnez un chef de tribu rivale dont le but est de bâtir le village Fortifié le plus prospère et le plus sûr de la vallée.

Dans ce jeu de stratégie et de placement de tuiles, vous devez développer votre colonie en agençant harmonieusement des habitations, des mosquées, des champs et des greniers collectifs selon des règles d'urbanisme traditionnelles.

En gérant judicieusement vos ressources d'argile et de Poin, en chassant les nuisibles et en accomplissant les missions de personnages légendaires, vous optimisez vos quartiers pour décrocher de puissants multiplicateurs de score. Le joueur qui accumule le plus grand nombre de points à la fin de la partie l'emporte et est sacré « Amghar », le chef suprême de l'Ighrem unifié.

2

COMPOSANTS DU JEU

Tuiles Village X7



Tuiles Habitation : Représentent l'architecture traditionnelle en terre cuite et forment la base de la densité de population.



Tuiles Guerrier : Représentent les Forteresses défensives, les tours de guet militaires et les postes de protection frontaliers.



Tuiles Mosquée : Représentent les minarets spirituels et les centres communautaires dynamiques.



Tuiles Sanctuaire (Zaouïas) : Représentent les lieux sacrés et les dômes blancs isolés.



Tuiles Champ Vert : Représentent les terres agricoles fertiles, les oasis et les sources de nourriture.



Tuiles Grenier Collectif (Igoudar) : Représentent les chambres de stockage communautaires et fortifiées utilisées pour préserver les récoltes.



Tuiles Terrain Vide : Espaces ouverts et non aménagés utilisés pour l'expansion architecturale ou comme base de troc sur le marché.



Note : Certaines tuiles ont un symbole de Ressource à chasser. Vous devez obligatoirement posséder une tuile avec pour avoir le droit de prendre l'outil associé.

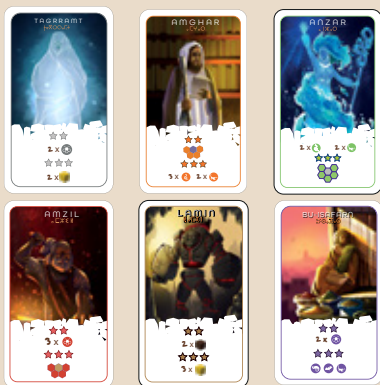
Jetons de Capture & Récolte : X6



ces marqueurs servent à cibler et verrouiller vos actions sur la grille. Pour récolter du foin ou « sniper » un insecte ou un nuisible, vous devez obligatoirement placer ce jeton directement sur la tuile correspondante pour valider la capture ou la récolte.

Note : La tuile agricole contient toujours du foin. Posez simplement le jeton dessus pour obtenir votre foin. 

Les six Cartes Mission de Personnage : X6



Cartes grand format placées au centre de la table pour suivre les objectifs communs des personnages (Amghar, le Forgeron, le Bâtitteur, la Femme du Sanctuaire, l'Herbaliste et Anzar). Chaque carte propose deux niveaux de mission optionnels pour faire grimper le score de vos quartiers.

Les Tuiles Légendaires :



Chaque carte de personnage donne accès à sa propre tuile double unique, que les joueurs peuvent remporter et placer en accomplissant les niveaux de mission pour étendre stratégiquement leurs quartiers et maximiser leur score.

Briques et Réserve Générale :



Briques d'Argile



Bottes de Foin

Briques d'Argile : La monnaie économique principale utilisée pour le troc et les ajustements du marché.

Briques Foin : Représentent la paille et les ressources agricoles récoltées directement dans les champs verts.

2. Formule de Calcul par Quartier

Les points de chaque quartier sont évalués séparément selon la formule suivante :

Points du Quartier = (Somme des points de base des tuiles valides du quartier) × (Multiplicateur le plus élevé débloqué)

Note : Si vous n'avez validé aucun objectif de personnage pour un quartier spécifique, son multiplicateur par défaut reste de 1x.

Bonus : Chaque brique d'argile et Bottes de Foin restante en possession d'un joueur et non utilisée rapporte 1 point.

Ressources Restantes : Les jetons de nuisibles/créatures en excès dans votre réserve personnelle ne rapportent aucun point et perdent toute valeur.

Le joueur qui obtient le score total le plus élevé est officiellement sacré, chef suprême de l'Ighrem unifié, et remporte la partie !

Bloc de score (Score pad) : Pour calculer facilement les points de chaque quartier, les multiplicateurs et les bonus lors du décompte final.



				
	x	x	x	x
	x	x	x	x
	x	x	x	x
	x	x	x	x
	x	x	x	x
	x	x	x	x
				
=				

 x 2  x 3



Contactez-nous ici !
Vous trouverez également
une application pour calculer le score.

1. Préparation des Pioches

- Toutes les tuiles plates du village sont soigneusement mélangées.
- Elles sont ensuite disposées au centre de la table pour former quatre rangées distinctes, face cachée. **1**

2. Configuration des Tuiles et des Outils :

- Prenez et révélez un nombre de tuiles de la pioche en fonction du nombre de joueurs pour constituer la rangée du marché public. **2**
- Piochez un nombre identique de jetons Outil dans la réserve générale : chaque tuile du marché reçoit son propre jeton d'outil , posé devant. **3**
- Les Tuiles Légendaires : disposées à disposition de tous les joueurs. **★**

3. Installation des Sacs et des Cartes Mission :

- Placez au centre de la table les sacs en cuir marron , jaune et rouge (contenant vos briques d'argile ,briques de foin et jettons). **4**
- Disposez les six cartes Mission de Personnage face visible juste à côté pour former les objectifs publics à disposition de tous les joueurs. **5**

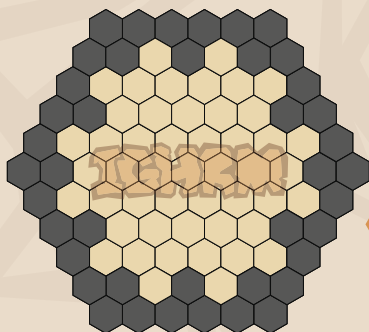
4. Distribution du Matériel de Joueur

- Une Aide de jeu (Player Aid) : Une fiche cartonnée pratique regroupant l'ensemble des règles de pose et les conditions géométriques spécifiques de chaque tuile du village. **6**
- Une Carte de score : Posée en évidence pour préparer le décompte des points en fin de partie. **7**
- carte de distribution des jetons selon le nombre des joueurs **8**
- Grille de pose des tuiles (Plateau individuel) :Note importante : La zone sombre constitue la bordure du plateau ; il est interdit d'y placer des tuiles." Note importante : La zone sombre représente les limites du plateau. Aucun joueur ne peut y poser de tuile. **9**
- Selon le nombre de joueurs, les tuiles pour le 3eme et 4eme joueur sont ajoutées et mélangées dans la pile **1** qui est ensuite divisée en quatre pioches. **10**

Exemple pour deux joueurs :



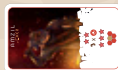
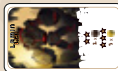
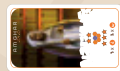
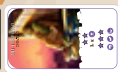
7



6



5



1

2

3



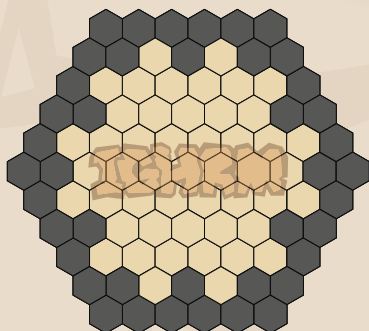
4



★

Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
3	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
4	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
5	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
6	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
7	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
8	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
9	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
10	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22

8



9



7



10



6

4

MECANIQUES DEROULEMENT D'UN TOUR

1. Préparation des Pioches

À votre tour, vous devez obligatoirement effectuer deux étapes dans l'ordre suivant :

Étape 1 : Choisir et Troquer

- Sélection standard : Choisissez une tuile dans le marché public. Vous gagnez automatiquement et gratuitement le jeton Outil qui est posé dessus.

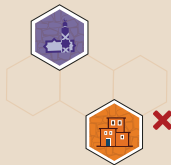


- Option de Troc : Si l'outil associé ne vous convient pas, payez 1 brique d'argile à la réserve pour l'échanger contre l'outil de votre choix dans la réserve générale.



Étape 2 : Construire et Activer

Placez votre tuile sur votre tapis de jeu (Mat). Elle doit obligatoirement être adjacente (côte à côte) à une tuile déjà construite. Selon son emplacement, elle déclenche immédiatement un bonus :



1. Gagner une brique : Si votre tuile se pose dessus un espace Terrain Vide, ou si vous disposez de 3 tuiles de maison et une tuile de mosquée vous gagnez immédiatement 1 brique d'argile.



2. Récolter du Foin : Si vous posez un Champ Vert et que vous utilisez un outil de récolte, gagnez immédiatement 1 jeton Foin. ou si vous avez 3 tuiles de Champ Vert



3. Chasser un nuisible : Si vous utilisez un outil de chasse (jeton de sniping), capturez le nuisible correspondant pour faire avancer vos cartes Mission.



4. Limite : Un seul jeton par tuile.



Fin de Tour : Entretien du Marché

Remplissage partiel : Les tuiles qui n'ont pas été choisies durant le tour restent en place sur la table. On ne vide pas le marché : on pioche simplement de nouvelles tuiles et de nouveaux outils pour remplacer uniquement les éléments qui ont été pris, afin de compléter la rangée pour le tour suivant.



REGLES ET CONDITIONS DE CONSTRUCTION DES QUARTIERS

Pour marquer des points en fin de partie, vos quartiers doivent être conformes aux normes d'urbanisme. Une construction incorrecte entraîne une valeur de base de zéro point pour la tuile concernée.



Tuiles Habitation : Elles doivent former une chaîne géographiquement continue d'au moins 3 habitations pour sécuriser le réseau de ruelles du quartier.



Guerriers : Pour protéger efficacement le village, ils doivent :
-soit toucher directement une tuile de grenier collectif (Igoudar),
-soit être bâtis sur les limites extérieures de la grille du joueur.



Tuiles Mosquée : Elles doivent obligatoirement toucher au moins un groupe d'habitations, et être espacées d'au moins deux tuiles de toute autre mosquée pour éviter les chevauchements.



Tuiles Sanctuaire (La Zauïa) : Elles doivent maintenir un isolement spirituel absolu et ne peuvent en aucun cas toucher une tuile Habitation et être espacées des autres Zauïa ou mosquée.



Champs Verts : Leurs placements sont totalement libres. Ils peuvent être bâtis n'importe où dans la grille pour servir de leviers à la production de foin.



Greniers Collectifs (Igoudar) : Représentant les réserves de la tribu, ils sont vulnérables aux pillages. Ils doivent toucher au moins une tuile Guerrier pour assurer leur protection.

6

MISSIONS DE PERSONNAGE ET MULTIPLICATEURS DE SCORE

Pour faire grimper votre score, remplissez les objectifs des cartes Personnage. Chaque personnage augmente le multiplicateur de points de son propre quartier.

Règle importante : Vous devez obligatoirement réussir le Niveau 1 (multiplicateur $\times 2$) avant de pouvoir tenter le Niveau 2 (multiplicateur $\times 3$).

Tagrramt

Niv 1 ($\times 2$) : Capture 2 abeilles avec la ruche

Niv 2 ($\times 3$) : Pousse 2 cubes jaunes et place-les sur la carte.



Amghar

Niv 1 ($\times 2$) : Entoure la tuile Mosquée de 4 tuiles

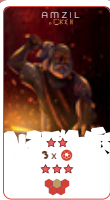
Niv 2 ($\times 3$) : Élimine 2 scorpions et 3 serpents.



Amzil

Niv 1 ($\times 2$) : Capture 2 abeilles avec la ruche

Niv 2 ($\times 3$) : Entoure Agadir de 4 soldats.



Anzar

Niv 1 ($\times 2$) : Élimine 2 scorpions et 2 serpents.

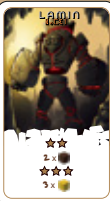
Niv 2 ($\times 3$) : Entoure le mausolée de 4 champs.



Lamine

Niv 1 ($\times 2$) : Pousse 2 cubes Marron et place-les sur la carte.

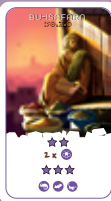
Niv 2 ($\times 3$) : Pousse 3 cubes jaunes et place-les sur la carte.



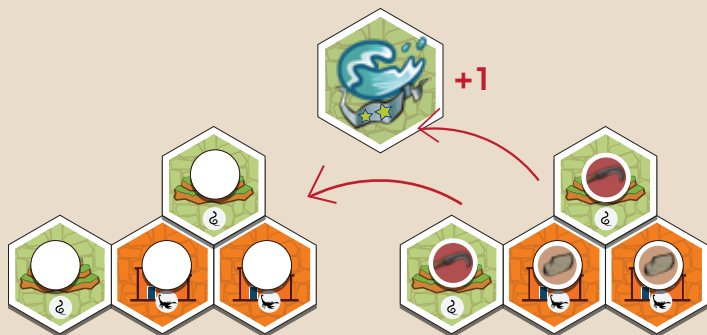
Bu-isaFarn

Niv 1 ($\times 2$) : Capture 2 abeilles avec la ruche

Niv 2 ($\times 3$) : Capture 1 lézard, 1 chauve-souris et 1 scorpion.



Règle importante : Dès que l'effet d'une carte est activé, vous devez retourner les jetons requis pour indiquer qu'ils ont été consommés. Un jeton consommé ne peut plus être utilisé pour remplir les conditions d'une autre carte.





FIN DE PARTIE ET DECOMPTE FINAL

La partie se termine immédiatement dès que la pioche centrale de tuiles est complètement vidée. Chaque joueur calcule alors ses points sur sa carte de score.

1. Valeur de Base des Tuiles

La valeur de base d'une tuile dépend de sa rareté et de sa difficulté de placement (**rappel** : une tuile qui ne respecte pas ses conditions de pose rapporte 0 point) :



3 points



2 points



2 points



1 points



2 points



1 points



0 points



。 I ㄫ 。

ANZAR

La Force de la nature est essentielle pour que les habitants puissent l'exploiter à leur profit. C'est pourquoi Anzar, ou la pluie, est considéré comme une force naturelle cruciale pour la production agricole au sein du jeu."

W. Γ Σ I

LAMIN

"Il n'est pas un simple citoyen lambda, mais plutôt le gardien de la banque d'Agadir. C'est lui qui décide qui mérite d'occuper le plus grand espace à Agadir, et c'est lui qui vous remettra les clés en fonction de vos compétences. Il est l'un des piliers les plus importants de la société : rigoureux, fidèle à son métier et extrêmement vigilant, sans oublier sa force physique."





◦ ΓЖΣ И

AMZIL

Maître de la Forge et armurier du village, il fabrique aussi bien les armes des soldats que les outils agricoles (faucille, hache). Expert en serrurerie, il est l'homme de confiance absolue de l'Amine."



†XOO.†

TAGRRAMT

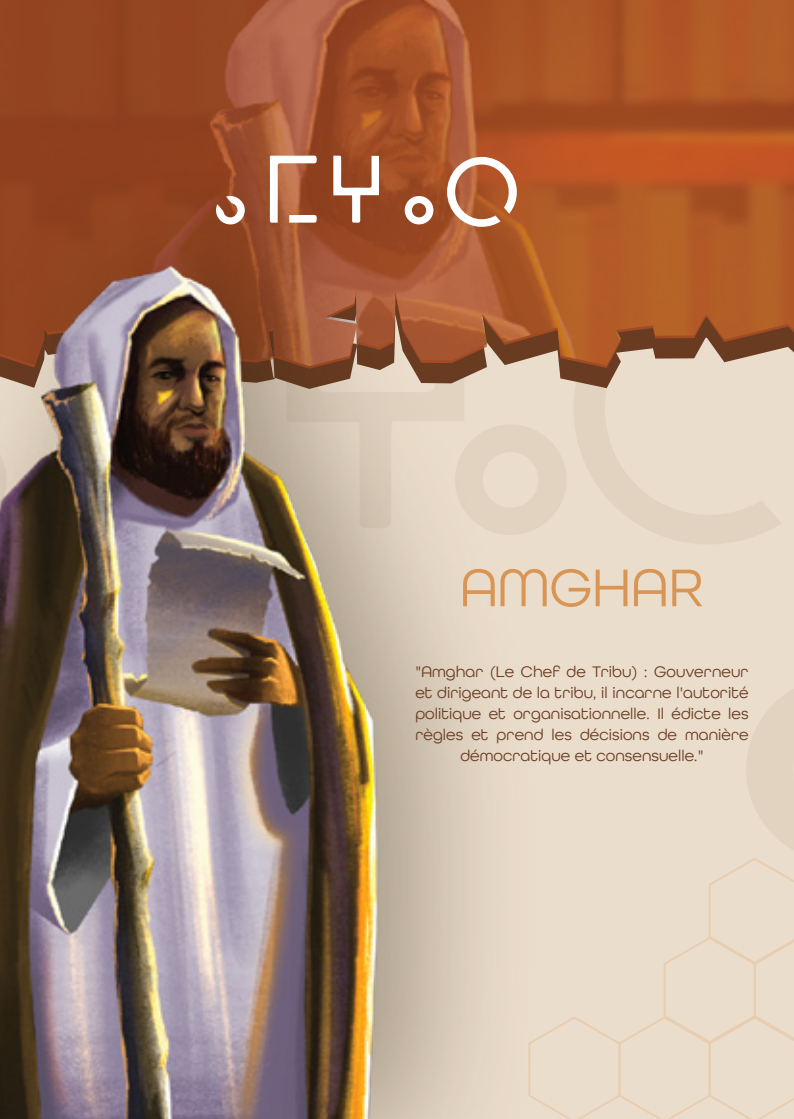
Le Mausolée (Le Sanctuaire) est bien plus qu'un monument : c'est le lieu où repose l'âme de Tagrramt. Il s'érige en véritable carrefour communautaire où les habitants se rassemblent et partagent la Walima (le banquet). C'est aussi un havre de méditation, faisant office de thérapie traditionnelle pour l'esprit."



BU-ISAFAFARN

BU-ISAFAFARN

"Bu-isaFarn (L'Herboriste) : Bien plus qu'un simple vendeur de remèdes traditionnels, il est le Fournisseur officiel du savoir. En plus de ses plantes médicinales, on trouve sur son étal les outils essentiels du Msid : les tablettes en bois pour l'écriture, le Samgh (l'encre traditionnelle) et le calame (la plume). Il incarne le lien entre la guérison du corps et la préservation de la mémoire."



Amghar is depicted as a bearded man wearing a white hooded robe with a dark green cloak. He holds a wooden staff in his right hand and a piece of parchment in his left. The background features a large, stylized illustration of Amghar's head and shoulders in a warm, orange-brown tone. The overall design includes geometric patterns like a jagged line and hexagons.

ᠠᠮᠭᠬᠠᠷ

AMGHAR

"Amghar (Le Chef de Tribu) : Gouverneur et dirigeant de la tribu, il incarne l'autorité politique et organisationnelle. Il édicte les règles et prend les décisions de manière démocratique et consensuelle."