

SA  
RE



## Prologue



Le soleil couchant se reflétait à la surface lisse des eaux du Nil. Le chantier du port, proche de l'embouchure, se vidait tel un seau d'eau percé, de ses centaines d'ouvriers. Les lueurs dorées accompagnaient la rivière de travailleurs jusqu'au camp de repos. De nombreuses tentes-dortoir s'organisaient autour de cantines collectives à ciel ouvert. D'autres toiles tendues sur les berges offraient l'intimité nécessaire au rafraîchissement et à la toilette. Les hommes d'un côté, les femmes de l'autre. Venus des quatre coins du pays, les jeunes gens affluaient, assurés de trouver du travail dans la future cité pharaonique. C'était le cas d'Ânkharra, jeune femme issue d'une famille d'agriculteurs de la vallée. En quête d'indépendance, elle avait accepté un poste de tisserande, savoir-faire hérité de sa grand-mère. La roturière occupait une des nombreuses paillasses de l'aile Est. Cette partie du camp était réputée pour l'animation lors des repas. Les grandes tablées s'emplissaient de boîtes débordantes de ragoût de lentilles. Ânkharra trouva une place libre à côté d'un inconnu capuchonné.

- Tout juste assigné, camarade ?

Pour seule réponse, l'homme leva ses prunelles émeraudes de son assiette fumante. Sa réserve remémora à la jeune femme sa propre arrivée au camp.

- Naïe crainte, si tu fais ce qu'ils disent, tu échapperas au fouet. Et pour ce qui est du ragoût, toujours le même. Mais gare au retard à l'appel matinal, ou tu n'auras qu'unaignon rassi.

Des rires pétillants vinrent confirmer ses

dières. Les voisins de tablée entamèrent de joyeuses comparaisons animalières évoquant les contre-maîtres du jour.

Outre la variété des repas, les conditions de travail généraient de grands débats chaque soir.

Ânkharra ne se lassait pas de les alimenter, motivée par son esprit de contradiction :

- Tisse plus vite ! Fin de la pause ! Va chercher de l'eau !

Debout derrière la table, la tisserande enchaînait les répliques aux notes de dramaturgie grecque.

À chaque exclamation répondaient les voix claires des ouvriers. Un chœur prenait forme et unifiait les esprits autour de revendications simples.

- Nous devrions avoir plus d'heures de sommeil, un jour complet de repos par semaine, une tente dédiée à l'hygiène plutôt qu'un coin de rivière, de l'eau propre à portée de main pour se désaltérer... L'inconnu aux yeux verts se leva discrètement et profita de l'agitation grandissante pour s'éloigner des tablées.

Ânkharra n'aperçut pas le nouvel arrivant ce matin-là. Après l'appel, elle ne gagna pas son poste car les travailleurs furent réunis à l'entrée du chantier où les annonces et bilans d'avancements se tenaient. Le superviseur général se tenait debout sur l'estrade en bois. Il énuméra chaque corps de métier ainsi que leurs objectifs de la semaine, avant de les congédier groupe par groupe : - Les tisserands : vous avez trois jours pour achever le ciel voilé du marché couvert. Au travail !

Sauf toi, Ânkharra, avec moi.

La tente dans laquelle il la fit entrer était richement décorée. Des fresques habillaient les toiles, des coupes en or trônaient sur les présentoirs, une abondance de fruits frais s'empilaient au centre de la longue table en bois.

À l'autre bout siégeait une personne de dos. Il congédia d'un ordre succinct le superviseur. Une grappe de raisin à la main, il inséra un grain entre ses lèvres tout en se retournant. Ses yeux verts dévisageaient sans détours l'invitée spéciale.

- Je crois que nous devrions parler affaires.

La jeune femme resta muette et interdite face à la découverte de la véritable identité du nouvel arrivant : le prétendant au trône pharaonique, nul autre que le fils cadet de Pharaon lui-même.

- Fomenteur de rébellion est puni de mort, dit-il, un grain éclatant entre ses dents ponctuant sa phrase. Mais j'ai d'autres projets pour toi, fille du peuple. Assure-toi d'étouffer les étincelles de tes revendications auprès de tes congénères et je te nommerai chef tisserande.

Ânkharra serra les poings et baissa les yeux, évitant ainsi d'attiser davantage la colère du futur pharaon. Sa mâchoire crispée trahissait le conflit interne entre sa loyauté et son instinct de survie.

- Reviens ici demain, à la même heure, pour me faire part de ton choix : la gloire ou le supplice du désert.

# Éléments du jeu

## La boîte contient :

- 4 sites de construction : 1 par joueur
- 1 plateau de références (prix en ressources de chaque construction)
- 4 obélisques de fin de saison
- Un sabot distributeur de cartes.
- 28 cartes Saison
- 40 cartes Bâtiment
- 60 tuiles Bâtiment
- 100 pions Ressources :
- 25 or/pierre/bois/joker
- 16 cubes

Jauge de révolte

Zone des caravanes



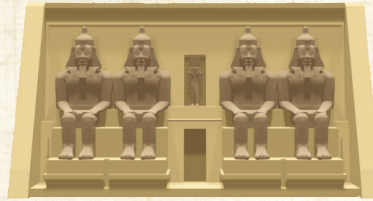
4 sites de construction (1 par joueur)



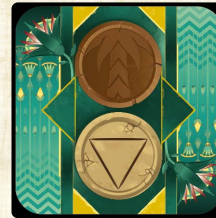
Un plateau de références



4 Obélisques  
(à monter)



Un sabot distributeur de cartes  
(à monter)



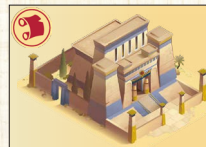
28 cartes Saison



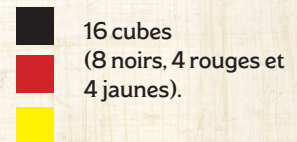
40 cartes Batiment



100 pions res-  
sources (25 bois,  
25 Or, 25 Pierre et  
26 pions Ressource  
Universelle.



60 tuiles Bâtiments  
(28 bâtiments de production,  
24 bâtiments administratifs  
et 8 bâtiments principaux).



16 cubes  
(8 noirs, 4 rouges et  
4 jaunes).

## Le plateau Joueur (site de construction)

Bâtiment de départ : un maître d'oeuvre et un entrepôt avec 3 ressources (bois, or, pierre)

Jauge de révolte des ouvriers.

Emplacement du cube rouge en début de partie.

Zone des caravanes. Quand vous disposerez d'un marché, le cube doré sera placé sur la case du bas illustrant une caravane. Ce cube sera déplacé d'une case vers le haut à chaque fois que vous affrèterez une caravane.

Le Nil. Permet de situer les cases constructibles au bord du fleuve.



Zones constructibles (12 espaces libres) symbolisés par des souches d'arbre.



## Le plateau de référence

Au début de la partie, on place sur chaque illustration, un nombre de tuiles Bâtiment de chaque type égal au nombre de participants.

Illustration des différents bâtiments

Bâtiments principaux (Port et Pyramide)

Prix d'achat des bâtiments exprimé en ressources (Pierre, Bois et Or).  
Nota : Le prix des pyramides n'est pas mentionné car chaque tuile pyramide s'achète à un coût différent (se reporter aux tuiles Bâtiment correspondantes).

Bâtiments Administratifs (6 types)

Bâtiments de production (5 types)

## Les cartes "Saison"



Verso



Ressources produites  
(ici un Bois et une Pierre)

Lorsque vous terminez la construction d'un bâtiment, vous gagnez la carte correspondante. Ici une Bibliothèque. Lors de chaque tour, votre Bibliothèque peut vous faire bénéficier d'un effet particulier. Après utilisation de l'effet, on retourne la carte sur sa face «nuit» qui ne reviendra dans sa position normale qu'au début du tour suivant.

## Les cartes "Bâtiment administratifs"



## Les cartes "Bâtiment de production"



Cette carte (recto/verso identique) représente le tailleur de pierre qui produit à chaque tour une unité de Pierre. Ce type de carte existe également pour le Menuisier et l'Orfèvre.

— Symbole de la pierre

Nota : il n'y a pas de cartes pour les bâtiments Maître d'œuvre, Entrepôt et Marché.

## Les tuiles "Bâtiment"

RECTO

VERSO (face Chantier)

Picto Bibliothèque

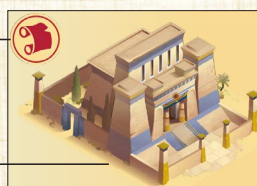


Illustration du bâtiment construit. Ici, une Bibliothèque



Picto Bibliothèque

Coût

## But du jeu :

Bâtissez une cité pharaonique en respectant les critères de l'un des 4 modes de jeux proposés : Scribe, Prêtre, Pharaon ou Divinités (voir page 11, les directives de Pharaon). A chaque mode correspond des pré-requis en termes de bâtiments à ériger pour remporter la partie.

## Mise en place :

Placez le plateau de référence au centre de la table de jeu et placez dessus les tuiles Bâtiment aux emplacements prévus. Placez-y autant de bâtiments que de participants. A moins de 4 joueurs, laissez les bâtiments excédentaires dans la boîte de jeu et faites-

en de même pour les cartes Bâtiment correspondantes.  
Placez les tuiles Pyramide en les classant de façon à avoir la numéro 1 sur le dessus, puis la 2 et ainsi de suite.  
Placez les pions Ressources et les cubes dorés et noirs près du plateau de référence.

Chaque joueur se munit :  
- D'un site de construction et prend une tuile Entrepôt ainsi qu'une tuile Maître d'œuvre prises dans la boîte. Ces deux bâtiments de production peuvent être, soit placés chacun sur une case différente de votre site de construction qui en compte 12, soit placés tous les deux sur une même case.  
Chaque joueur est libre de placer ces deux bâtiments où bon lui semble.

Chaque joueur place un pion Ressource bois, pierre et or sur son entrepôt.  
- D'une Obélisque qu'il place près de son plateau  
- D'un cube rouge qu'il place sur le premier emplacement, en bas de sa jauge de révolte.  
Pour le premier tour on désigne la Momie (le plus vieux joueur autour de la table) qui sera désigné Premier Joueur.

## Phases de jeu :

Un tour de jeu comporte 3 phases principales :

- 1- Détermination des chantiers
- 2- Saison de production
- 3- Phase de construction

## Phase 1

### Déterminer les chantiers

En commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur va choisir le ou les chantiers qu'il va lancer.

Chaque maître-d'œuvre peut lancer un chantier sans pénalité particulière ou lancer deux chantiers simultanément. Dans ce cas, le joueur doit augmenter sa jauge de révolte d'une case. Si deux maîtres d'œuvre lancent chacun 2 chantiers, la jauge augmente donc de deux cases.

Au premier tour, chaque joueur possède un seul maître-d'œuvre et ne peut donc lancer qu'un ou deux chantiers.

Pour ce faire, le joueur choisit le nombre de tuiles Bâtiment parmi celles disponibles sur le plateau de référence et les place face Chantier sur son site de construction.

### Il existe 3 types de bâtiments :

1 - Les bâtiments de production : Maître d'œuvre, Entrepôt, Orfèvre, Tailleur de pierre et Menuisier.

Deux bâtiments de production peuvent être bâtis sur une même case.

2 - Les bâtiments administratifs : Caserne, Temple, Jardins, Palais, Bibliothèque et Marché.

3 - les bâtiments principaux : Port et Pyramide.

Chaque bâtiment présente un prix d'achat exprimé en ressource et offre un avantage particulier qui lui est spécifique. Par exemple, le menuisier met une unité de bois à votre disposition chaque tour, un maître d'œuvre supplémentaire permet de lancer un second chantier simultanément etc... Référez-vous à l'annexe de pré-

sentation des bâtiments pour connaître leurs effets en détail.

Le choix de l'emplacement est important lorsqu'il s'agit d'un bâtiment de production. Celui-ci produira par la suite une ressource à chaque tour et permettra de réduire le coût de toutes les constructions qui lui seront adjacentes orthogonalement (pas en diagonale).

Cette réduction dépend bien sûr de la nature du bâtiment de production qui aura été construit. L'orfèvre réduit de 1 Or le coût de tous les bâtiments adjacents,



le tailleur de pierres réduit le coût d'une pierre, etc.

Bien que le Port soit un bâtiment principal, c'est également un bâtiment de production à sa manière. Il produit une ressource de votre choix à chaque tour (joker) et offre également une réduction sur une ressource



Bâtiments de production



Bâtiments administratifs



situés au bord du Nil.

Le port doit bien-sûr être lui-même construit sur un espace situé au bord du Nil.

Par convention, tous les espaces constructibles qui bénéficient d'une réduction sont considérés comme bénéficiant de l'**influence** des bâtiments de production correspondants.

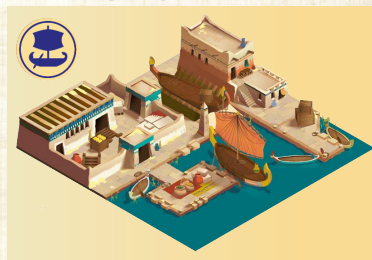
Une zone constructible bénéficiant de l'influence de plusieurs bâtiments de production bénéficie du cumul des réductions.

Il est possible de changer la nature d'un chantier d'un tour sur l'autre, de déplacer un chantier voire de détruire un bâtiment déjà construit. Il suffit de replacer la tuile correspondante sur le plateau de référence et de choisir un autre chantier.

Quand un type de bâtiment n'est plus disponible sur le plateau de référence, il n'est tout simplement pas possible de le mettre en chantier.

Il est interdit de construire deux bâtiments administratifs de même nature, il en est de même pour le port et la pyramide. Il est également interdit de mettre en chantier deux bâtiments de production identiques lors d'un même tour de jeu. Vous pouvez posséder plusieurs bâtiments de production identiques à condition de ne pas lancer leurs chantiers lors d'un même tour de jeu.

Bâtiments principaux



## Phase 2

### Saison de production

Cette phase de jeu permet de produire la majeure partie des ressources dont vous aurez besoin pour construire vos bâtiments.

C'est une phase de «**Stop ou encore**» au cours de laquelle les joueurs vont recevoir aléatoirement des cartes dont certaines feront monter leur jauge de révolte.

Les joueurs pourront volontairement mettre fin à leur saison de production avant que leur jauge n'atteigne le seuil fatidique de la révolte (voir paragraphe Révolte Générale).

Pendant la saison de production, le premier joueur distribuera les cartes en les proposant tour à tour à chaque participant jusqu'à ce que plus personne n'en veuille. Par convention, on appellera «**séquence de travail**» d'un joueur, le moment où il se voit proposer une, voire plusieurs carte(s) par le joueur qui les distribue.

Quand un joueur met fin à sa saison de production, il couche simplement son obélisque.

### Comment procéder ?

Le premier joueur se munit du paquet des cartes Saison, le mélange et retire la première du paquet sans la dévoiler. Il place ensuite le reste des cartes, paquet face visible, dans le sabot distributeur.

En commençant par lui (toute première séquence de travail), il prend la première carte du paquet et en applique l'effet.

Plusieurs cas peuvent se produire :

1 - C'est une carte de production de ressources simple. Le joueur peut l'acquérir



et la placer, face visible, près de son site de construction. (Il est rare qu'un joueur refuse une carte de production de ressources). Sa séquence de travail est terminée, c'est au joueur suivant (sens des aiguilles d'une montre) de commencer sa séquence de travail.



malédiction pour tous car ces cartes entraînent un Vent de Révolte et tous les joueurs doivent alors augmenter leur jauge de révolte d'une case.

Important : quand un joueur pioche une carte de production de ressources (simple ou double), cela met fin à sa séquence de travail et JAMAIS à sa saison de production.

3 - Il s'agit d'une carte Troubles : vos ouvriers refusent de travailler. Les contre-maîtres proposent de faire parler le fouet !  
2 solutions :

A- Le joueur met fin à sa saison de production (ses ouvriers ont obtenu gain



de cause) et couche son obélisque. Cette carte est proposée au joueur suivant.

B - Le joueur fait parler le fouet. Il doit faire monter le cube de sa jauge de Révolte d'une ou deux cases selon la carte piochée, prend possession de la carte et peut poursuivre sa séquence de travail. Tant qu'il n'a pas fait l'acquisition d'une carte de production, sa séquence peut se poursuivre mais il peut tout aussi bien passer la main au joueur suivant sans pour cela coucher son obélisque.

Le fait d'avoir fait l'acquisition d'une carte Trouble permet à un joueur de mettre fin à sa séquence de travail sans devoir coucher son obélisque et donc sans mettre fin à sa saison de production.

**Important** : Quand un joueur pioche une autre carte Troubles au cours d'une même séquence de jeu (on ne tient pas compte des cartes Troubles piochées lors de séquences précédentes), il peut la transmettre à l'adversaire de son choix qui en applique l'effet immédiatement. Il est interdit de transmettre ainsi plusieurs cartes Troubles à un même adversaire ni de choisir un adversaire si cela le place en situation de Révolte Générale. Si vous avez encore des cartes Troubles à distribuer et que c'est impossible (cas plus fréquent à 2 joueurs), les cartes Troubles sont défaussées.

4 - Il s'agit d'une carte Choix d'Horus : Le joueur doit décider s'il la prend ou non. S'il la refuse, il doit coucher son obélisque et mettre fin à sa saison de production.

S'il décide de prendre la carte, il doit alors piocher les deux cartes suivantes. Si parmi les deux cartes suivantes, aucune carte de pro-



duction de ressources n'est apparue, la séquence de travail du joueur n'est pas terminée et il faut appliquer les effets des cartes piochées. Pour chaque carte Choix d'Horus piochée, le joueur doit piocher 2 nouvelles cartes.

**Rappel :** quand un joueur pioche une carte de production, cela met fin à sa séquence de travail. Attention, la séquence ne prend réellement fin que lorsque l'effet de toutes les cartes piochées a été appliqué.

Si les deux cartes piochées sont deux choix d'Horus, il faut en piocher 4 nouvelles ou coucher son obélisque (supp).

### Durée de la saison de travail

Tant que tous les joueurs n'ont pas couché leur Obélisque, les séquences de travail se succèdent.

Si le paquet venait à être épuisé, la saison s'achève. Quand il ne reste plus qu'un joueur à ne pas avoir couché son obélisque, ce dernier joue une dernière séquence et la phase de production prend fin.

**Important :** quand votre jauge de révolte augmente du fait d'un Vent de Révolte causé par un adversaire, vous pouvez coucher votre obélisque. Si un adversaire déclenche deux vents de révolte simultanée après avoir pioché un Choix d'Horus, votre jauge augmente de deux cases avant que vous puissiez décider de coucher votre obélisque. Pendant votre séquence de travail, le seul moment où il est possible de coucher votre obélisque est :

- 1- Avant de piocher votre première carte
- 2- Si votre jauge augmente (Troubles) alors que vous n'avez rien produit.

**Hoshekh, 9<sup>e</sup> plaie d'Égypte :** Les Ténèbres.

Lorsque cette carte apparaît, retournez le paquet de cartes sans défausser la



nature des cartes à venir. Si Hoshekh apparaît parmi les 2 cartes piochées dans le cadre d'un choix d'Horus, retournez le paquet de carte et le joueur en pioche une autre pour bien avoir ses 2 cartes en plus du choix d'Horus.

### Révolte générale

Lorsqu'un joueur voit sa jauge de révolte atteindre la dernière case, il couche son obélisque, c'est la révolte générale des ouvriers, le bain de sang.

Sa production du tour est perdue et il ne pourra pas jouer la phase 3 (Construction des édifices). Référez-vous au paragraphe "Saison sans construction" (voir plus loin). Si la révolte intervient alors que le joueur devait encore piocher des cartes (du fait d'un choix d'Horus), sa séquence s'arrête immédiatement et l'on passe au joueur suivant.

## Phase 3

### Construction des édifices

Lors de cette phase, les joueurs doivent utiliser les ressources produites ainsi que les éventuelles réserves se trouvant dans leurs greniers, leurs bâtiments de production et les caravanes (voir plus loin) pour construire le ou les bâtiments actuellement en chantier.

Il est possible de regrouper plusieurs cartes pour atteindre le nombre de ressources requises.

**Il est interdit de scinder les ressources**

qu'offre une carte pour les affecter à plusieurs endroits comme par exemple un chantier et un entrepôt.

Vous pouvez disposer comme bon vous semble des ressources entreposées dans vos greniers ou vos caravanes (voir plus loin) pour faire l'appoint. Organisez vos dépenses et affectez vos cartes en fonction de vos besoins et de votre stratégie. Par exemple, vous pouvez ajouter, sur l'une de vos cartes, une ou plusieurs ressources de vos greniers pour construire un bâtiment ou affréter une caravane (à condition de disposer d'un Marché - voir plus loin).



Les ressources non utilisées qui n'ont pu être affrétées ou placées dans un entrepôt sont perdues et retournent à la réserve. Un bâtiment doit être construit intégralement lors d'un même tour (à l'exception des pyramides). On ne stocke jamais de ressources sur un chantier.

Les pyramides sont les seuls bâtiments nécessitant plusieurs étapes pour être construits. Lorsque vous lancez le chantier d'une pyramide, vous prenez la tuile correspondante ET sa carte bâtiments que vous placez dans votre espace de jeu sur sa face chantier. Celle-ci présente entre 2 et 3 étapes de constructions obli-



gatoires. On ne peut réaliser plusieurs étapes lors d'un même tour et une étape n'est franchie que si vous dépensez le nombre de ressources requises. C'est un peu comme si vous deviez construire plusieurs bâtiments pour la construire. Quand une étape est franchie, placez un pion ressource de votre choix pris dans la réserve et placez-le sur l'espace réservé sur votre carte.

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment (autre que la Pyramide, le Grenier ou le Maître d'œuvre), il prend la carte Bâtiment correspondante et la place dans son espace de jeu. Chacun de ces bâtiments offre un effet spécial une fois par saison. Menuisier, Orfèvre et Tailleur de pierre produisent une ressource lors de chaque saison : Bois, Or et Pierre. Placez une unité de la ressource correspondante sur ces cartes lorsque vous en possédez. Ces ressources ainsi obtenues ne peuvent être utilisées qu'à partir du tour suivant et ne se cumulent pas sur la carte. Si vous ne les utilisez pas lors de la phase de construction pour vos bâtiments ou pour les stocker, elles sont perdues. Ces cartes restent la propriété du joueur tant que le bâtiment correspondant n'est pas détruit (cas rare).

Les bâtiments administratifs offrent des effets particuliers, dont la plupart s'appliquent pendant la séquence de travail du joueur. Dès qu'un joueur utilise l'effet d'un tel bâtiment, il retourne la carte correspondante sur sa face Nuit pour indiquer que son effet a été utilisé. A la fin de la saison, les joueurs retournent tout simplement les cartes qui ont été utilisées et placent une ressource sur les bâtiments qui en produisent si les ressources ont été utilisées.

**Influence des bâtiments de production** (Orfèvre, Menuisier, Tailleur de pierre) et

Port :

Lorsque l'un de ces bâtiments est construit, placez, sur chacune des cases non construites adjacentes orthogonalement, une Ressource correspondante (sur sa face -1) pour matérialiser la réduction apportée. Rappel : le Port produit à chaque tour une ressource de votre choix (joker). Placez un marqueur Ressource de ce type (face -1) sur chaque case non construite située au bord du Nil ainsi que sur votre carte Port.

Les bâtiments de production et le port sont donc bien utiles pour achever vos chantiers.

**Attention :** Les ressources placées sur le plateau pour matérialiser les réductions de coût ne peuvent jamais être utilisées pour être stockées, ni être attribuées à une caravane (voir ci-après) ni utilisées pour construire un bâtiment hors de la zone d'influence correspondante.

### Saison sans construction

Deux cas de figure sont possibles :

Vous avez fait l'objet d'une Révolte ? Conservez une carte de production acquise lors de ce tour pour le tour suivant, les autres sont perdues et remplacées dans le sabot. Les ressources produites par vos bâtiments de production peuvent malgré-tout être placées dans vos entrepôts ou permettre d'affréter des caravanes. Si vous avez mis fin volontairement à votre saison de travail et qu'il vous reste des cartes de production non utilisées vous pouvez en conserver deux. Vous ne conservez aucune carte si vous avez construit au moins un bâtiment.

### Affréter des caravanes



Une fois toutes vos ressources affectées à vos constructions, et à condition de posséder un marché, vos excédents

peuvent être expédiés par caravanes plutôt que d'être perdus. Pour affréter une caravane, vous devez dépenser 2 ressources de votre choix. Vous pouvez les puiser parmi vos cartes de production, les mixer avec des ressources de vos entrepôts ou de vos bâtiments de production.

On ne peut avoir que 3 caravanes affrétées au maximum. Chaque caravane affrétée permet de recevoir en échange, pendant une phase de construction ultérieure une ressource de votre choix.

Vous ne pouvez pas, pendant une phase de construction, affréter une caravane et utiliser sa ressource dans le même tour. Quand on utilise une caravane pour la convertir en une ressource on déplace le curseur caravane d'une case vers le bas. On peut utiliser plusieurs caravanes lors d'une même phase de construction.

Rappel : Il n'est pas autorisé de scinder les ressources d'une carte de production pour les affecter différemment.

### Essor de votre cité

Votre cité va connaître de grands stades de croissance lors des événements suivants :

1 - Lors de la construction de votre premier bâtiment principal (port commercial ou pyramide),

2 - Lorsque un second bâtiment administratif aura été construit.

Peu importe l'ordre dans lequel ces 2 stades de croissance auront été atteints, mais pour chaque stade de croissance, vous devrez placer un cube noir sur la première case libre de votre jauge de révolte. Ce cube noir n'est jamais déplacé et réduit d'autant la taille de votre jauge. Plus votre cité s'accroît, plus les risques de révolte en font de même.

Important : un maximum de deux cubes

noirs peuvent être placés sur une jauge même si un joueur atteint les trois stades de croissance.

### Nouveau tour

Lorsque tous les joueurs ont procédé à leur(s) construction(s), le premier joueur transmet le sabot à son voisin de gauche qui devient le nouveau premier joueur. Chaque joueur redresse son obélisque, replace son curseur de révolte en bas de sa jauge et retourne ses cartes Bâtiments dont l'effet a été utilisé lors du tour. N'oubliez pas de placer une ressource sur vos cartes de production si vous les avez utilisées (Pierre, Bois, Or, joker).

Jouez la phase 1 - Détermination des chantiers puis le premier joueur regroupe toutes les cartes Saison (ne pas oublier

celle qui a été écartée au début du tour), les mélange (faces cachées), défausse une carte puis, place le paquet dans le sabot face visible et commence la nouvelle saison.

### Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la phase Construction dès qu'un joueur répond aux critères de fin de partie déterminés au début du jeu (Scribe, Prêtre ou Pharaon, voir ci-contre).

L'on détermine alors le vainqueur.

Le gagnant est celui qui répondra le premier aux **conditions de fin de partie** choisie en début de jeu. En cas d'égalité, c'est celui qui dispose du **plus grand nombre de bâtiments administratifs**

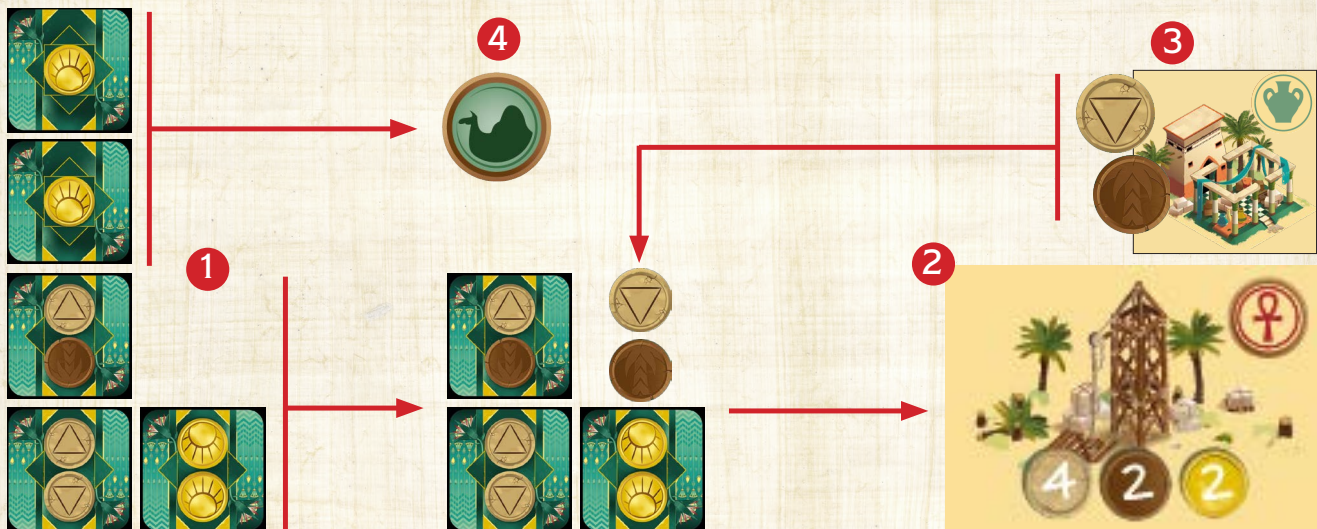
### construits.

s'il y a encore égalité, le gagnant est partagé par la **pyramide** qui a nécessité le plus de matériaux pour sa construction. Ces dernières présentent un coût de fabrication décroissant selon leur numéro (de 1 à 4)

Pour le mode Prêtre, il est possible de gagner sans avoir construit de pyramide car cette dernière ne figure pas dans les pré-requis pour la victoire. En cas d'égalité (bâtiments administratifs), et si aucune pyramide n'est terminée, c'est le joueur en ayant construit le plus d'étapes. On partage ensuite toujours les égalités par rapport à la taille de la pyramide.

## Exemple d'une phase de construction :

Claire a terminé sa phase de production et dispose de 5 cartes avec ressources (1). Elle souhaite construire un temple (2) et dispose d'un entrepôt avec une unité de pierre et une unité de bois (3). Elle décide d'affecter ses trois plus grosses cartes au chantier et d'y ajouter les ressources de son entrepôt pour compléter ses cartes. Avec le reste de ses cartes elle décide d'affréter une caravane (4) car elle dispose d'un marché (elle pourrait tout aussi bien convertir les 2 cartes en jeton Or pour les stocker, mais elle semble ne pas avoir besoin d'or pour le tour suivant).



## Les directives de Pharaon (Scénarios)



### Mode Scribe :

La partie se termine quand un joueur a construit sa pyramide

### Mode Prêtre :

La partie se termine quand un joueur a construit sur ses 12 emplacements et que sa pyramide est au minima en chantier.

### Mode Pharaon :

La partie prend fin quand un joueur a construit ses deux bâtiments principaux et au moins 4 bâtiments administratifs,

### Mode Divinités :

La partie prend fin quand un joueur a construit son port, sa pyramide et ses 6 bâtiments administratifs,

## SA-RÊ - Séquence de travail Les 6 règles d'Or

### Règle d'or numéro 1 :

Ma séquence de travail s'arrête dès que je pioche une carte produisant des ressources sinon elle peut se poursuivre. Je ne peux jamais coucher mon obélisque pendant ma séquence de travail si je produis au moins une ressource.

### Règle d'or numéro 2 :

Quand, en début d'une séquence de travail, je refuse de prendre une carte, je dois coucher mon Obélisque et ne joue plus de la saison.

### Règle d'or numéro 3 :

Si j'ai pris au moins une carte lors de ma séquence de travail sans avoir gagné de carte ressource, je peux refuser la suivante. Je ne suis pas obligé de coucher pas mon Obélisque (mais j'ai le droit de le faire) et continue à jouer la saison.

La carte refusée est proposée au joueur suivant.

Exemple : Je pioche une carte simple Trouble, la suivante est un choix d'Horus, je la laisse à mon voisin.

### Règle d'or numéro 4 :

Quand ma jauge de mécontentement augmente, du fait d'un vent de révolte généré par un adversaire ou de la transmission d'une carte Troubles, après avoir déplacé mon cube, j'ai le droit de coucher mon obélisque.

### Règle d'or numéro 5 :

Quand je reçois une carte double ressources, se déclenche un Vent de Révolte : tous les joueurs doivent augmenter leur jauge de mécontentement d'un niveau. Tous peuvent alors appliquer la règle numéro 4 sauf celui qui a déclenché le vent de révolte car il a produit des ressources (règle n° 1).

### Règle d'or numéro 6 :

Après avoir pioché une carte Trouble lors de ma séquence de travail, je peux distribuer les suivantes aux adversaires de mon choix.

## Précision sur l'effet des bâtiments

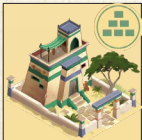
### Les bâtiments administratifs

C'est pendant votre séquence de travail que vous pouvez utiliser les pouvoirs de vos bâtiments administratifs (à l'exception du marché). Chaque bâtiment ne peut être utilisé qu'une fois par saison de production mais rien ne vous empêche d'utiliser le pouvoir de plusieurs bâtiments dans la même séquence de production.

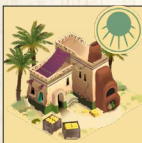
### Les bâtiments de production



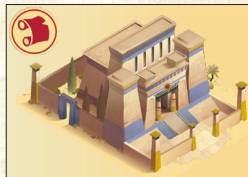
**L'Entrepôt :** Permet le stockage de trois ressources maximum même dans le tour où il a été construit..



**Le Maître d'oeuvre :** Chaque maître d'oeuvre permet de lancer un ou deux chantiers.

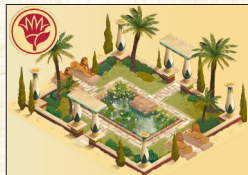


**Les métiers (Orfèvre, Tailleur de pierre et Menuisier)** produisent lors de chaque tour une ressource correspondante et offrent une réduction d'une ressource correspondante sur tous les chantiers limitrophes.



**La Bibliothèque :**

Permet de convertir une carte simple Trouble en ressource de votre choix (Joker). Placez un jeton Joker dessus pour l'utiliser en ressource de votre choix lors de la phase de construction.



**Les Jardins :**

Permet de convertir une carte double Troubles en simple Trouble. votre jauge de Révolte ne monte que d'une case au lieu de deux. Nota : utiliser l'effet du jardin et de la bibliothèque à la suite permet donc de transformer une carte double Troubles en ressource de votre choix.



**Le Palais :**

La carte Production proposée ne vous convient pas ? Utilisez son pouvoir : la carte est défaussée. Vous avez maintenant un second choix... peut être meilleur, peut être pire...

### Les bâtiments principaux



**La pyramide :** Départage les joueurs ex aequo en fin de partie

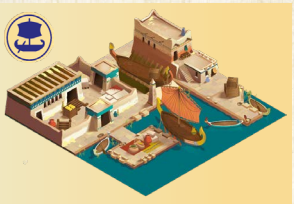


**La Caserne :**

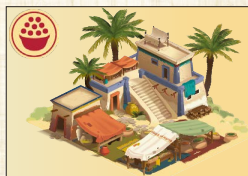
Son pouvoir permet de réduire votre jauge de révolte d'une case et vous pouvez alors désigner un adversaire qui devra augmenter sa jauge d'autant. L'effet de la caserne ne peut être utilisée sur un adversaire si le déplacement de son cube le pousse à la Révolte Générale.



**Le Temple :** Son pouvoir permet au début de votre séquence de jeu de piocher deux cartes, de choisir la carte qui vous convient le mieux et de replacer la seconde sur le dessus du paquet. Exemple : la première carte est un choix d'Horus, or votre jauge de révolte est trop haute pour prendre des risques. Si la seconde est une production de ressources, c'est tout bénéfique et le choix d'Horus sera pour votre voisin.



**Le Port :** Produit une ressource Joker à chaque tour et offre la réduction d'une ressource au choix sur toutes les zones constructibles au bord du nil.



**Le Marché :** donne accès aux caravanes.

Important : alors que l'effet spécial de chaque bâtiment administratif ne peut être appliqué que pendant la séquence de travail du joueur, l'effet du Marché s'applique pendant la phase de construction y compris celle pendant laquelle le marché a été construit.

Il n'y a pas de carte associée à ce bâtiment mais un cube.