



SA
RE

LIVRET DE RÈGLES

Prologue



Le soleil couchant se reflétait à la surface lisse des eaux du Nil.

Le chantier du port, proche de l'embouchure, se vi-

daît de ses centaines d'ouvriers tel un seau d'eau percé. 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'Ânkharâ, 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 l'une des nombreuses paillasses de l'aile Est. Cette partie du camp était réputée pour son animation lors des repas. Les grandes tablées s'emplissaient de bolées débordantes de ragoût aux lentilles.

Ânkharâ trouva une place libre à côté d'un

inconnu encapuchonné.

– Tout juste assigné, camarade ?

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

– N'aie 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'un quignon rassi !

Des rires pétillants vinrent confirmer ses dires. Les voisins de table entamèrent de joyeuses comparaisons animalières évoquant les contremaîtres du jour.

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

Ânkharâ 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.

Ânkharâ 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'avancement 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, Ânkharâ, 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'empilait 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.

– Fomenter une 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. Ânkhara 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.

ASL.AUG
Mémoires oubliées

BUT DU JEU :



Bâissez une cité pharaonique en respectant les critères de l'un des 4 modes de jeux proposés : Scribe, Prêtre, Pharaon ou Divinité (voir page 13, les directives de Pharaon).

À chaque mode correspond des pré-requis en termes de bâtiments à ériger pour remporter la partie.

CONTENU



4 Sites de construction
(1 par joueur)

1 Plateau de référence
(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

110 pions Ressources :

30 Or/Pierre/Bois et 20 Joker

16 cubes

MATÉRIEL



4 Sites de construction



4 obélisques (à monter)



Plateau de référence



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



40 cartes Bâtiment



28 cartes Saison



110 pions ressources (30 Bois, Or, Pierre, et 20 Joker)



Un sabot distributeur de cartes (à monter)



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

LE SITE DE CONSTRUCTION

JAUGE DE RÉVOLTE DES OUVRIERS

Emplacement du cube rouge en début de partie

ZONE DES CARAVANES

Emplacement du cube jaune en début de partie



BÂTIMENT DE DÉPART

Un Maître d'œuvre et un entrepôt avec 3 ressources (bois, or, pierre)

ZONES CONSTRUCTIBLES

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

LE NIL

Permet de localiser les cases constructibles sur les rives du fleuve

LE PLATEAU DE RÉFÉRENCE

Bâtiments de production (5 types)

Coût de construction des bâtiments exprimé en ressources (pierre, bois et or)

Bâtiments administratifs (6 types)



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

Bâtiments principaux (Ports et Pyramides)

Nota : le prix des Pyramides n'est pas mentionné car chaque Pyramide nécessite un coût de construction différent (se reporter aux cartes Bâtiment correspondantes).

LES CARTES BÂTIMENT DE PRODUCTION



Symbole de la pierre

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

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

LES CARTES BÂTIMENT ADMINISTRATIF



RECTO

VERSO

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" (verso) qui ne revient sur sa face "jour" qu'au début du tour suivant.

LES TUILES BÂTIMENT



RECTO (face construite)
Picto Bibliothèque



VERSO (face chantier avec
coût de construction)

LES CARTES SAISON



RECTO

VERSO

*Ressources produites
(ici de l'or et une pierre)*

MISE EN PLACE

- Placez le plateau de référence au centre de la table et placez sur chaque emplacement autant de tuiles Bâtiment qu'il y a de joueurs.
- À moins de 4 joueurs, laissez dans la boîte les cartes Bâtiment excédentaires et leurs tuiles.
- Placez les pions Ressource et les cubes noirs près du plateau de référence.
- Placez les tuiles Pyramides en les classant de façon à avoir le numéro 1 sur le dessus, puis le 2 et ainsi de suite.

CHAQUE JOUEUR SE MUNIT DE :

- 1 Site de construction
- 1 tuile Entrepôt (prise dans la boîte)
- 1 tuile Maître d'œuvre (prise dans la boîte)

Ces deux bâtiments de production peuvent être placés chacun sur une case différente de votre site de construction (qui en compte 12), ou placés tous deux sur une même case. Chaque joueur place ses deux bâtiments où bon lui semble.

- 1 pion Ressource Bois, Pierre et Or à placer sur son Entrepôt.
- 1 Obélisque
- 1 cube rouge (à placer en bas de la jauge de révolte).
- 1 cube jaune (à placer en bas de la jauge "Zone des Caravanes")



PHASE DE JEU



Le plus vieux joueur autour de la table, La Momie, est désigné 1^{er} Joueur. Un tour de jeu comporte 3 phases principales :

1 Détermination
des chantiers

2 Saison
de production

3 Phase de
construction

Phase I

Détermination des 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. S'il décide de lancer 2 chantiers avec un seul Maître d'œuvre, le joueur doit augmenter sa jauge de révolte d'une case. Si deux Maîtres d'œuvre lancent chacun deux 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. Chaque bâtiment présente un prix d'achat exprimé en ressources et offre un avantage particulier qui lui est spécifique.

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 sans pénalité, etc. Référez-vous à l'annexe de présentation des bâtiments pour connaître leurs effets en détail.*

Le choix de l'emplacement est important lorsqu'il s'agit d'un bâtiment de production. Une fois construit, celui-ci produira 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 de la nature du bâtiment de production qui est construit: l'Orfèvre réduit de 1 Or le coût de tous les bâtiments adjacents, le Tailleur de pierres réduit le coût de 1 Pierre, etc.

Bien que le Port soit un bâtiment principal, c'est également un bâtiment de production. Il produit une ressource de votre choix (Joker) à chaque tour et offre une réduction d'une ressource de votre choix sur tous les emplacements situés au bord du Nil. Le Port doit être construit sur un espace situé au bord du Nil.

Une zone constructible limitrophe à 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 plus possible de le mettre en chantier. Il est interdit de construire 2 bâtiments administratifs identiques, 2 Ports ou 2 Pyramides pendant la partie.

Il est également interdit de mettre en chantier 2 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).

LEXIQUE DES BÂTIMENTS



Le Temple :

Permet de piocher deux cartes au lieu d'une, d'en choisir une puis de replacer l'autre sur le dessus du paquet.

Exemple : la 1^{re} carte est un Choix d'Horus, or votre jauge de révolte est trop haute pour prendre des risques. Si la seconde est une carte de ressources, c'est tout bénéfique et le Choix d'Horus sera pour votre voisin.



La Caserne :

Permet de réduire sa jauge de révolte d'une case et de désigner un adversaire qui augmentera sa jauge d'autant. L'effet de la Caserne ne peut être utilisé sur un adversaire si cela le pousse à la Révolte Générale.



Les Jardins :

Permet de convertir une carte double Troubles en simple Troubles. La 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 son choix.



Le Palais :

Permet de défausser une carte piochée pour avoir accès à la suivante. Cette carte peut être l'une des deux cartes piochées dans le cadre d'un Choix d'Horus.



Le Marché :

Permet d'échanger l'une de vos cartes Ressource (simple ou double) avec une carte Ressource de même valeur (simple ou double) d'un adversaire.

Ce dernier ne peut pas refuser l'échange.

Retournez les cartes échangées dans l'espace de jeu, ces cartes ne peuvent plus être échangées pendant la saison.



La Bibliothèque :

Permet de convertir une carte simple Troubles en ressource de votre choix (Joker). Votre jauge de révolte n'augmente pas. Placez un jeton Joker sur la carte correspondante pour l'utiliser comme ressource de votre choix lors de la phase 3 (construction).

Le pouvoir spécial des bâtiments administratifs s'utilise pendant la Séquence de Travail du joueur à raison d'une seule fois par bâtiment et par Saison de Production.

Les Bâtiments de Production



L'Entrepôt :

Permet le stockage de 3 ressources maximum, y compris dès qu'il a été construit.



Le Maître d'œuvre :

Chaque Maître d'œuvre permet de lancer 1 ou 2 chantiers.



Les métiers :

Orfèvre, Tailleur de pierre et Menuisier produisent, chaque tour, une ressource spécifique et accordent une réduction de ce même type de ressource à tous les chantiers limitrophes orthogonalement.

Les Bâtiments Principaux



Le Port :

Produit une ressource Joker à chaque tour et accorde la réduction d'une ressource au choix sur toutes les zones constructibles au bord du Nil.



La Pyramide :

Départage les joueurs ex æquo en fin de partie.

Exemple d'une Saison de Production (4 joueurs) :

Cécile joue le rôle de Momie (premier joueur), mélange le paquet, défausse la première carte face cachée, retourne le paquet face visible et débute la Saison de Production. La première carte apparente est une carte de production Bois que Cécile prend et place dans son espace de jeu. Comme elle a produit une ressource, sa Séquence de Travail est terminée.

La carte suivante est une carte de production Double Ressource (Or et Bois) que **Sophie** prend. Elle déclenche un Vent de Révolte : les 4 joueurs augmentent leur jauge de révolte d'une case. Sa Séquence de Travail est terminée puisqu'elle a produit des ressources.

Jordan se trouve face à un Choix d'Horus. Il choisit de prendre la carte et doit donc prendre les deux suivantes : un simple et un double Troubles. Il choisit de conserver le simple et transmet le double Troubles à Claire qui augmente sa jauge de deux cases. Puisque Jordan n'a pas produit de ressource, sa Séquence de Travail n'est pas terminée. La carte suivante est une carte de production d'or qu'il place dans son espace de jeu.

Claire pioche une carte Double Ressource Bois + Bois qui déclenche un nouveau Vent de Révolte (Séquence de Travail terminée car gain de ressources).

Apparaît la carte Hoscchek. **Cécile** retourne le paquet de cartes, faces cachées, et poursuit sa Séquence de Travail. Elle pioche un Choix d'Horus et doit donc piocher les 2 cartes suivantes. Ce sera une carte Simple Ressource Pierre et... un second Choix d'Horus ! Bien qu'elle ait produit une ressource, sa Séquence n'est pas terminée car elle doit piocher deux autres cartes : Double Ressources (Vent de Révolte) : les 4 joueurs augmentent leur jauge de révolte de 2 cases. Claire met fin à sa Saison de Production et couche son Obélisque (Cécile n'a pas le droit de le faire car elle a produit des ressources).

Sophie pioche une carte production de pierre.

Jordan pioche une carte production de bois.

Cécile pioche une carte simple Trouble. Elle augmente sa jauge de révolte d'une case. Elle pourrait poursuivre sa Séquence de Travail mais préfère coucher son Obélisque, ses ouvriers étant au bord de la révolte.

Sophie pioche une carte de production Or et utilise le pouvoir de sa Caserne pour faire baisser sa jauge de révolte et faire monter celle de Jordan, qui décide de coucher son Obélisque. Sophie est la seule dont l'Obélisque n'est pas couché et ayant été la dernière à jouer une Séquence de Travail, la Saison de Production est terminée.

Nota : si Jordan avait joué sa séquence pour finalement coucher son obélisque, Sophie aurait pu jouer une dernière fois.

Phase 2

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 reçoivent des cartes, dont certaines feront monter leur jauge de révolte. **Rappel** : le pouvoir spécial des bâtiments administratifs s'utilise pendant la Séquence de Travail du joueur, à raison d'une seule fois par bâtiment et par Saison de Production.

Les joueurs peuvent 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 distribue 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 sans la dévoiler. Il place ensuite le reste des cartes, face visible, dans le sabot distributeur. Il joue alors la toute première Séquence de Travail : il prend la première carte du paquet et en applique l'effet.

Saison de Production

DURÉE DE LA SAISON DE PRODUCTION

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 Saison de Production prend fin.

RÉVOLTE GÉNÉRALE

Lorsqu'un joueur voit sa jauge de révolte atteindre la dernière case, la révolte des ouvriers éclate. Le joueur couche son Obélisque.

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, voir plus loin), sa séquence s'arrête immédiatement et l'on passe au joueur suivant.

À quel moment puis-je mettre fin à ma Saison de Production et ainsi coucher mon Obélisque ?

1 - Quand j'ai le droit (et non l'obligation - voir Choix d'Horus) de piocher une carte et que je décide volontairement de ne pas le faire.

2 - Quand ma jauge de révolte augmente en dehors de ma Séquence de Travail.

LEXIQUE DES CARTES SAISON

Carte de production Simple Ressource

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 (dans le sens des aiguilles d'une montre) de commencer sa Séquence de Travail.

Carte de production Double Ressource

Une aubaine pour le joueur qui la pioche, car elle fait gagner deux ressources, mais une malédiction pour tous car elle entraîne un Vent de Révolte : 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 mais **JAMAIS** à sa Saison de Production.

Hoshekh, 9^e plaie d'Egypte : Les ténèbres

Lorsque cette carte apparaît, retournez le paquet de cartes. Les Séquences de Travail s'effectuent dans l'obscurité et les joueurs décident de piocher, ou non, sans connaître la nature des cartes à venir.

Choix d'Horus

Le joueur décide s'il la pioche ou non. S'il la refuse, il doit coucher son obélisque, ce qui met fin à sa Saison de Production. S'il décide de la prendre, il doit piocher les deux cartes suivantes.

Si, parmi les deux cartes suivantes, aucune carte de production de ressources n'est apparue, la Séquence de Travail du joueur n'est pas terminée et il faut appliquer les effets des deux cartes piochées. Le joueur doit piocher 2 nouvelles cartes pour chaque carte Choix d'Horus qu'il pioche.

Important : quand un joueur pioche une carte de production de ressources, 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 donc en piocher 4 nouvelles.

Carte Troubles Simple et Double

Vos ouvriers refusent de travailler. Les contre-maîtres proposent de faire parler le fouet !

2 possibilités :

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 - Il prend la carte et monte le cube de sa jauge de révolte d'une ou deux cases, selon la carte piochée, et poursuit sa Séquence de Travail.

Important : quand un joueur pioche une autre carte Troubles au cours d'une même Séquence de Travail, il peut la

transmettre à l'adversaire de son choix qui en applique l'effet immédiatement. Il est interdit de transmettre plusieurs cartes Troubles à un même adversaire au cours d'une même Séquence de Travail, ou de choisir un adversaire si cela le place en situation de Révolte Générale. S'il vous reste des cartes Troubles à distribuer et que c'est impossible (cas plus fréquent à 2 joueurs), ces cartes Troubles sont défaussées.

Une carte simple Troubles transformée en ressource Joker grâce à l'effet des Jardins, conserve sa nature de carte Troubles. Ainsi, les cartes Troubles piochées après en avoir converti une, peuvent être immédiatement transmises à vos adversaires.

Exemple d'une Phase
de Construction :



Claire a terminé sa Saison de Production et dispose de 5 cartes de production de ressources (1). Elle souhaite construire un Temple (2) et dispose d'un Entrepôt contenant une unité de pierre et une unité de bois (3). Elle décide d'affecter ses trois cartes Double Ressource au chantier et de compléter avec les ressources prélevées de son Entrepôt. Avec le reste de ses cartes, elle décide d'affréter une caravane (4). Elle pourrait tout aussi bien convertir les 2 cartes en jetons Or pour les stocker, mais elle semble ne pas avoir besoin d'or pour le tour suivant.

Phase 5

Construction des Édifices

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

Vous disposez comme bon vous semble des ressources entreposées dans vos Entrepôts 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, à l'une de vos cartes, une ou plusieurs ressources provenant de vos Entrepôts pour construire un bâtiment ou affréter une caravane.

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.

Les ressources non utilisées, qui n'ont pu être affrétées ou placées dans un entrepôt, sont perdues. Un bâtiment doit être construit intégralement au cours 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, en plus de la tuile correspondante, vous prenez sa carte Bâtiment, que vous placez dans votre espace de jeu sur sa face chantier. Cette dernière présente entre 2 et 3 étapes de

construction obligatoires. On ne peut réaliser qu'une étape lors d'un même tour et une étape n'est franchie que si vous dépensez le nombre requis de ressources. Quand une étape est franchie, placez un Joker pris dans la réserve et placez-le sur votre carte Pyramide. Les éventuelles réductions liées aux bâtiments de production s'appliquent lors de chaque étape de sa construction.

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment (autre qu'une Pyramide, l'Entrepôt ou le Maître d'œuvre), il prend la carte Bâtiment correspondante et la place près de son Site de Construction. Chacun de ces bâtiments offre un effet spécial une seule fois par saison. Menuisier, Orfèvre, Tailleur de pierre et Port produisent une ressource lors de chaque saison: Bois, Or et Pierre. Placez une unité de la ressource correspondante sur ces cartes si vous en possédez.

Ces ressources ainsi obtenues peuvent être utilisées à partir du tour suivant et ne se cumulent pas sur la carte. Si vous ne les utilisez pas lors d'une 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, qui s'appliquent pendant la Séquence de Travail du joueur. Dès qu'un joueur décide de déclencher l'effet d'un tel bâtiment, il retourne la carte Bâtiment correspondante sur sa face Nuit pour indiquer que son effet a été utilisé.

À la fin de la saison, les joueurs retournent (sur leur face jour) les cartes "Bâtiment administratif" dont le pouvoir a été utilisé. Ils placent



également une ressource sur chaque carte Bâtiments de production dont la ressource a été utilisée pendant la Phase de Construction.

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 adjacentes orthogonalement (et pouvant accueillir un futur chantier), une ressource correspondante afin de matérialiser la réduction apportée.

Rappel : le Port produit à chaque tour une ressource de votre choix (Joker).



Placez un jeton de Ressource Joker sur chaque case non construite située au bord du Nil, ainsi que sur votre carte Port.

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 même être utilisées pour construire un bâtiment hors de la zone d'influence correspondante.

SAISON SANS CONSTRUCTION

Si vous n'avez construit aucun bâtiment lors de cette saison, deux cas de figure sont possibles :

1- Vous avez fait l'objet d'une Révolte : conservez une seule carte de production de ressource acquise lors de ce tour pour le tour suivant.

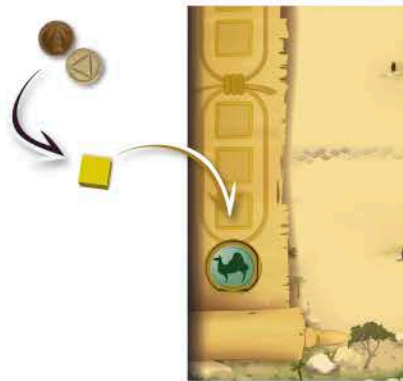
Les ressources produites par vos bâtiments ne peuvent être utilisées pendant ce tour.

2- Vous avez mis fin volontairement à votre Saison de Production et il vous reste des cartes de production de ressource 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 les ressources nécessaires affectées à vos constructions, 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 gagnez alors le droit de monter votre cube d'une case dans la «Zone des caravanes» de votre Site de construction (voir schéma si-dessous).



Vous pouvez puiser ces ressources parmi vos cartes de production de ressource, les mixer avec des ressources en provenance de vos entrepôts ou de vos bâtiments de production. Vous ne pouvez affréter que 3 caravanes au maximum.

LES CARTES BÂTIMENT PYRAMIDE



Pyramide 1
en 3 étapes de construction



Pyramide 4
en 2 étapes de construction

Les Pyramides sont les seuls bâtiments nécessitant plusieurs étapes pour être construits.

Lorsque vous lancez le chantier d'une Pyramide, prenez la tuile correspondante ET sa carte Bâtiment.

Il existe 4 Pyramides différentes. Une seule étape peut être réalisée par tour, et elle n'est validée que si le joueur dépense le nombre de ressources requis.

Rappel : les éventuelles réductions liées aux bâtiments de production s'appliquent à chaque étape de sa construction.

Fin de Partie

Chaque caravane affrétée permet de recevoir en échange (en abaissant la position du cube sur la piste des caravanes) une ressource de votre choix lors d'une Phase de Construction ultérieure.

Plusieurs caravanes peuvent être utilisées au cours d'une même phase de construction. Vous ne pouvez pas, pendant une Phase de Construction, affréter une caravane et utiliser sa ressource dans le même tour.

ESSOR DE VOTRE CITÉ

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

- Lors de la construction de votre premier bâtiment principal (Port ou Pyramide),
- Lorsqu'un second bâtiment administratif aura été construit.

Lorsque vous franchissez un stade de croissance, quel qu'il soit, placez un cube noir sur la première case libre de votre jauge de révolte (voir schéma ci-dessous).

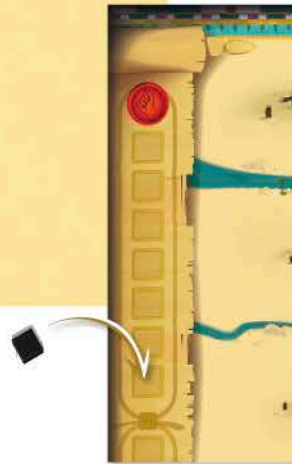
Ce cube noir n'est jamais déplacé ni retiré. Il réduit la taille de votre jauge. Plus votre cité s'accroît, plus les risques de révolte sont élevés.

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 alors 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 (face cachée), en défausse une, puis place le paquet dans le sabot, face visible, et commence la nouvelle Saison de Production.



La partie se termine à l'issue de la Phase de Construction, dès qu'un Joueur répond aux critères de fin de partie. On détermine alors le vainqueur.

Le gagnant est le joueur qui répond le premier aux conditions de fin de partie choisies au début du jeu.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant construit le plus de bâtiments administratifs.

S'il y a encore égalité, le gagnant est départagé par la Pyramide construite ayant nécessité le plus de matériaux. Les Pyramides présentent un coût de fabrication décroissant selon leur numéro (de 1 pour celle ayant nécessité le plus de matériaux à 4 pour celle en ayant nécessité le moins).

Pour le mode Architecte, 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), si aucune Pyramide n'est terminée, le gagnant est le joueur qui en a construit le plus d'étapes. On départage ensuite toujours les égalités par rapport à la taille de la pyramide.



~~~~~

## Scénarios :

# LES DIRECTIVES DE PHARAON

~~~~~

Mode Scribe :

La partie se termine quand un joueur a construit sa Pyramide. (conseillé pour une 1^{re} partie)

Mode Architecte :

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

Mode Prêtre :

La partie prend fin quand un joueur a construit ses deux bâtiments principaux et au moins 3 bâtiments administratifs.

Mode Pharaon :

La partie prend fin quand un joueur a construit son Port, sa Pyramide et ses 6 bâtiments administratifs.

Variante Divinité :

Mise en place : votre Entrepôt et votre Maître d'œuvre doivent être placés ensemble sur la case située en haut à gauche de votre Site de construction.

Vous ne pouvez placer de chantier que sur une case limitrophe orthogonalement (pas en diagonale) à un bâtiment déjà construit.

Rappel : vous pouvez démolir des bâtiments pendant votre phase de chantier, voire déplacer ou remplacer des chantiers en respectant la règle de placement.

Départ rapide :

Le premier joueur sélectionne une carte Bâtiment Administratif de chaque type, les mélange et en distribue aléatoirement une à chaque joueur. Les cartes restantes sont replacées avec les autres.

Chaque joueur prend possession de la tuile Bâtiment correspondant à la carte qu'il vient de recevoir et la place sur son Site de construction.

Chaque joueur commence donc avec un bâtiment administratif déjà construit.

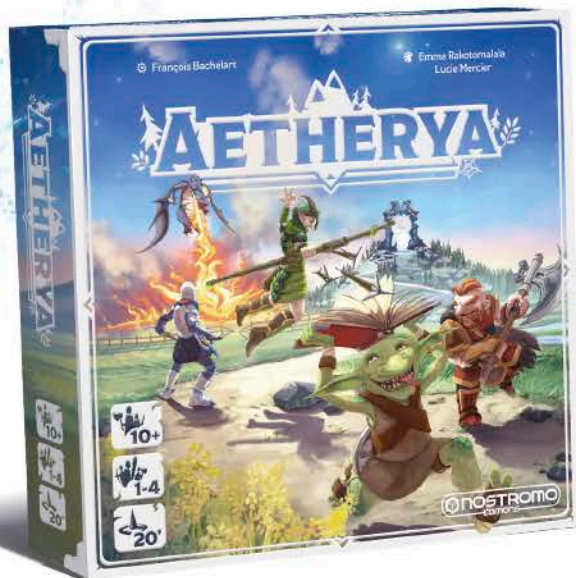


Séquence de Travail : LES 6 RÈGLES D'OR

- 1** Pendant ma Séquence de Travail, si je refuse la carte que je peux piocher, je dois coucher mon Obélisque et ne joue plus de la Saison.
- 2** Ma Séquence de Travail s'arrête dès que je pioche une carte produisant des ressources, sinon elle peut se poursuivre.
- 3** Je ne peux jamais coucher mon Obélisque pendant ma Séquence de Travail si je produis au moins une ressource.
- 4** Si j'ai déjà pioché une carte Troubles lors de cette Séquence de Travail, je peux distribuer les suivantes aux adversaires de mon choix (une seule carte par adversaire).
- 5** Quand ma Jauge de Révolte augmente suite à un Vent de Révolte généré par un adversaire, à la transmission d'une carte Troubles ou par l'effet d'une Caserne adverse, j'ai le droit de coucher mon Obélisque.
- 6** Quand je pioche une carte Double Ressource, se déclenche un Vent de Révolte : tous les joueurs doivent augmenter leur Jauge de Révolte d'un niveau. Tous peuvent alors coucher leur Obélisque, sauf celui qui a déclenché le Vent de Révolte car il a produit des ressources (règle n° 3).



DÉJÀ PARUS CHEZ NOSTROMO EDITIONS DU MÊME AUTEUR :



Aetherya : un jeu d'exploration et d'optimisation de royaumes, pour 1 à 4 joueurs, avec de nombreux modes de jeux, dont les modes Compétitif, Solo et Coopératif.



Rivality : un jeu de conquête, pour 1 à 4 joueurs, où vous allez, en tant que magicien, invoquer des armées de Golems pour prendre le contrôle d'un puits de Mana très convoité. Modes Compétitif, Expert et Solo sont au programme.

L'auteur remercie chaleureusement tous les apprentis Pharaons qui lui ont permis de dépoussiérer et mettre au grand jour toutes les qualités et les trésors de ce chantier pharaonique : Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan, Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Yohan, Patricia, Stéphane, Bibi, Christine, Murielle, Roger, Loup, Loïc, et les membre du club «Scène de jeux» de Muret. Remerciements particuliers à Mokonas l'oeil de faucon et Miss Aslaug notre conteuse d'histoires pour le prologue inspiré.

Actualités, nouveautés et contenus additionnels inédits : NOSTROMO-EDITIONS.COM

SA-RÉ® est un jeu de **François Bachelart** édité par **NOSTROMO EDITION SAS** - 895 151 272 R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET
Illustrations et graphisme : **Mara** - Relecture et corrections : **Yaël DF / Arnaud DS**



LES BÂTIMENTS ADMINISTRATIFS



LA CASERNE :

Permet de réduire votre Jauge de Révolte d'une case et de désigner un adversaire qui devra augmenter sa Jauge d'autant.



LE TEMPLE :

Permet, au début de votre Séquence de travail, de piocher deux cartes, de conserver l'une des deux et de replacer l'autre sur le dessus du paquet.



LE MARCHÉ :

Permet d'échanger une carte Ressource avec un adversaire. Les deux cartes doivent comporter le même nombre de ressources (1 ou 2).



LA BIBLIOTHÈQUE :

Convertit une carte simple Troubles en Joker : placez un jeton Joker sur la carte Troubles pour l'utiliser comme Ressource de votre choix lors de la phase de construction.



LES JARDINS :

Permettent de convertir une carte double Troubles en simple Troubles. Votre Jauge de Révolte ne monte que d'une case au lieu de deux.



LE PALAIS :

Permet de défausser la première carte de la pioche pour avoir accès à la suivante.

LES CARTES SAISONS



SIMPLE RESSOURCE :

Vous produisez une ressource (ici du bois). Votre Séquence de Travail est terminée.



HOSHEKH, LA 9^E PLAIE D'ÉGYPTE, LES TÉNÉBRES :

Retournez le paquet de cartes face cachée.



CHOIX D'HORUS :

Prendre cette carte vous engage à prendre les deux cartes suivantes. Refuser cette carte met fin à votre Saison de Production et vous oblige à coucher votre obélisque.



DOUBLE RESSOURCE :

Vous produisez deux ressources. Votre Séquence de Travail est terminée. Cette carte déclenche en plus un Vent de Révolte. Tous les joueurs doivent faire monter leur jauge de révolte d'une case.



TROUBLES :

Augmentez votre jauge de révolte d'une ou deux cases selon la carte piochée (simple ou

double Troubles). Vous pouvez poursuivre votre Séquence de Travail normalement.

LEXIQUE

SAISON DE PRODUCTION :

C'est la deuxième des trois phases que compte un tour de jeu. Elle consiste à produire des ressources via une mécanique de stop ou encore. Une Saison de Production est formée d'une succession de Séquences de Travail.

SÉQUENCE DE TRAVAIL :

C'est la phase de jeu qui consiste à proposer une (parfois plusieurs) carte(s) Saison à un joueur.

VENT DE RÉVOLTE :

Quand un joueur fait l'acquisition d'une carte Double Ressources, cela provoque un Vent de Révolte. Tous les joueurs avancent leur cube d'une case sur leur jauge de révolte.

JAUGE DE RÉVOLTE :

C'est la piste qui permet d'évaluer le niveau de colère de vos ouvriers via le cube rouge. Si votre cube atteint la dernière case, c'est la révolte générale.

RÉVOLTE GÉNÉRALE :

Perdez toutes les cartes Ressources acquises lors de cette Saison de Production, à l'exception d'une carte que vous choisissez et que vous conservez pour la saison suivante.

TROUBLES :

Simple ou double, la carte correspondante vous oblige à monter votre cube d'une ou deux cases sur votre jauge de révolte si vous en faites l'acquisition.

CARAVANE :

Vous pouvez convertir 2 ressources en une caravane. Chaque caravane peut ensuite être échangée contre une ressource de votre choix lors d'un tour ultérieur.