

EGIZIA

SHIFTING SANDS

FLAMINIA BRASINI, VIRGINIO GIGLI, STEFANO LUPERTO, ANTONIO TINTO



EGIZIA : ÉDITION SHIFTING SANDS

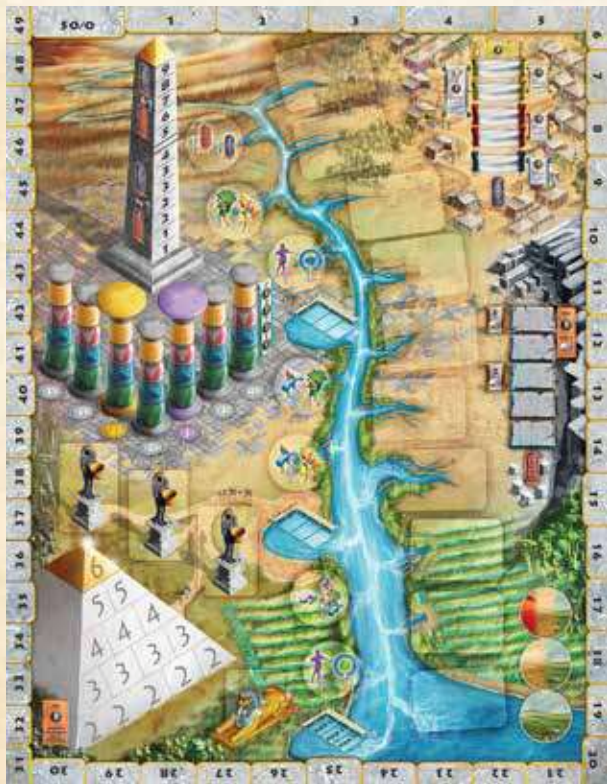
Dans la chaleur étouffante de cet après-midi ensoleillé, une douce brise vient animer les eaux du Nil. Le Pharaon vient de publier un nouveau décret à destination de ses meilleurs bâtisseurs. Il vous ordonne d'édifier en son honneur non pas un, mais cinq glorieux monuments afin de lui assurer la reconnaissance éternelle. Le bâtisseur qui fournira le meilleur travail sera récompensé généreusement et tous ses rêves de richesse, de gloire et d'honneur deviendront réalité. Gérez vos ressources sans plus attendre, organisez vos équipes de construction et parez les rives du Nil d'or et de marbre.

APERÇU DU JEU

Egizia : Shifting Sands se joue en 5 manches. À chaque manche, les joueurs placent des Navires le long du Nil afin de renforcer leurs Équipes de construction, d'acquérir de nouvelles Carrières ou de nouveaux Champs, d'obtenir des cartes Nil et Sphinx et de collaborer à la construction de la colonnade, de l'obélisque, de la pyramide et des statues. Le but du jeu est de marquer le plus de points. Les joueurs marquent des points pendant la partie en construisant des monuments et à la fin du jeu grâce à leurs cartes Sphinx et aux bonus de leurs statues.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu recto verso



32 Navires dans 4 couleurs



96 Briques dans 4 couleurs



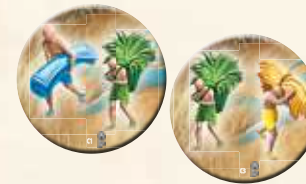
4 jetons Rappel Colonnade



4 plateaux joueur individuels



11 tuiles Nil



16 jetons Équipe de construction dans 4 couleurs



9 cartes Statue



35 cartes Sphinx



1 marqueur Crue



4 tuiles Tour complet de la Piste de Score



4 tuiles Ordre des joueurs



56 cartes Nil
(22 x 1/2, 22 x 3/4, 12 x 5)



8 cartes de départ



5 tuiles Bonus violettes



5 tuiles Bonus dorées



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table du même côté que dans la partie Matériel.
2. Séparez les cartes Nil en trois pioches selon leur dos (1/2, 3/4, 5). Mélangez chaque pioche et placez-les face cachée près du plateau de jeu. Ce sont les pioches Nil.
3. Rangez les tuiles Nil « 2 joueurs » dans la boîte. Placez le reste des tuiles Nil près du plateau.
4. Mélangez les tuiles Bonus dorées et placez-en une face visible au sommet de la colonne correspondante sur la case Bonus dorée. Mélangez les tuiles Bonus violettes et placez-en une face visible au sommet de la colonne correspondante sur la case Bonus violette. Rangez le reste des tuiles Bonus dans la boîte. Placez les jetons Rappel Colonnade près du plateau.
5. Séparez les cartes Statue en deux pioches « A » et « B » selon la lettre indiquée sur la carte. Mélangez les cartes Statue « A » et placez-en aléatoirement une face visible sur la première case Statue du plateau. Mélangez les cartes Statue « B » et placez-en aléatoirement une face visible sur la deuxième case Statue du plateau. Mélangez le reste des cartes. Piochez-en une et placez-la face visible sur la troisième case Statue. Rangez le reste des cartes Statue dans la boîte.
6. Formez une pioche avec les cartes Sphinx et mélangez-les. Distribuez-en deux par joueur. Avant le début de la partie, chaque joueur en choisit une qu'il conserve et défausse la deuxième. Ne montrez pas ces cartes aux autres joueurs. Mélangez les cartes défaussées à la pioche Sphinx, puis placez la pioche face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau.
7. Placez le marqueur Crue sur la case Irrigation du milieu, en bas à droite du Nil.
8. Prenez un plateau joueur chacun et placez-le devant vous, c'est votre zone de jeu. Prenez 4 jetons Équipe de construction chacun (un de chaque couleur) et placez-les face visible sur votre plateau joueur. Les Équipes de construction sont différenciées par la position du personnage et la couleur de son *Chendjit* (pagne traditionnel égyptien). L'Équipe de tête porte un *Chendjit* violet. Les trois Équipes ordinaires portent un *Chendjit* vert, bleu ou jaune. Placez le jeton Équipe de tête violet dans la colonne 2 et les trois autres dans la colonne 1. Le numéro de la colonne dans laquelle se trouve une Équipe indique la **Force de cette Équipe**.
9. Choisissez une couleur chacun, puis prenez les Navires et les Briques de cette couleur et placez-les dans votre zone de jeu. Placez tous une de vos Briques sur la case 0 de la Piste de score, une sur la case la plus en bas du Marché du Blé et une sur la case la plus en bas du Marché de la Pierre.
10. Distribuez une carte Carrière de départ et une carte Champ de départ par joueur. Placez-les face visible dans votre zone de jeu.

11. Il y a toujours une case Construction de moins que le nombre de joueurs. Dans une partie à trois joueurs, placez des Navires de la couleur que vous n'utilisez pas pour bloquer une case dans chaque zone Construction.
12. Prenez autant de tuiles Ordre des joueurs que de joueurs. Mélangez-les et distribuez-en une à chacun. Dans une partie à trois joueurs, n'utilisez pas la tuile numéro 4.
13. Le joueur avec la tuile 1 commence la partie avec 2 Pierres, celui avec la tuile 2 en a 3, celui avec la tuile 3 en a 4 et celui avec la tuile 4 commence avec 5 Pierres.

Placez une Brique sur la Piste de Pierre de votre plateau joueur pour indiquer combien de Pierres vous avez. Rangez vos Briques sur la case 0 de la Piste de score, dans l'ordre, du joueur 1 au joueur 4.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS

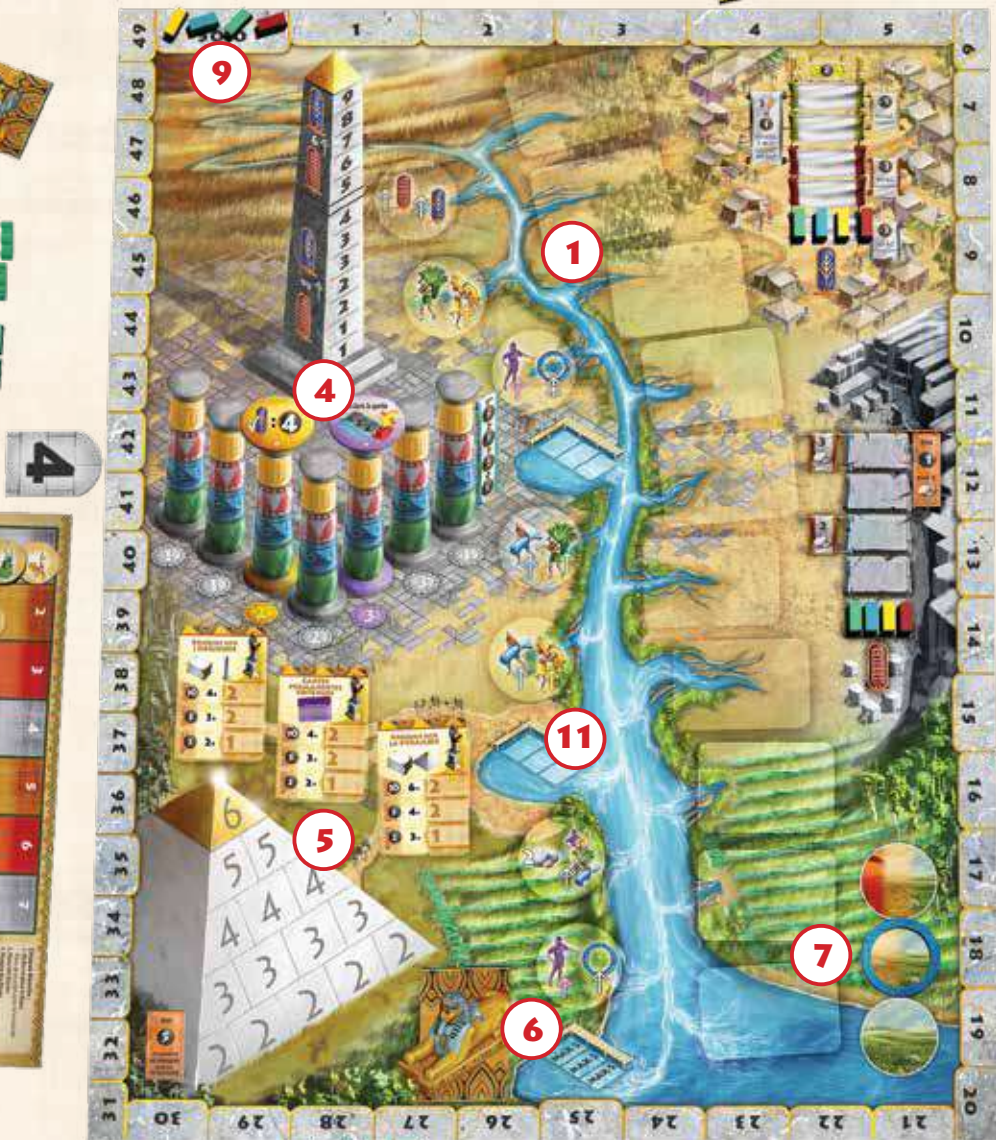
Lors d'une partie à deux joueurs, certaines étapes de la mise en place ci-contre sont remplacées par les étapes (chiffres orange ci-dessous) et d'autres sont modifiées (chiffres noirs) :

1. Suivez l'étape habituelle et retournez le plateau afin que le plateau 2 joueurs soit visible.
2. Avant de préparer les pioches Nil, rangez toutes les cartes Nil 3+ dans la boîte (symbole dans le coin inférieur droit de la carte).
3. Prenez deux tuiles Nil 3+ et placez-les face cachée sur les deux cases rondes les plus en haut à gauche du Nil. Vous ne pourrez pas jouer sur ces cases. Rangez le reste des tuiles Nil 3+ dans la boîte. Mélangez les 5 tuiles Nil restantes et placez-en une face visible sur chaque case ronde.
4. Placez la tuile Bonus violette G6 sur la case au sommet de la colonne dorée. Mélangez le reste des tuiles Bonus violettes et placez-en une sur la case au sommet de la colonne violette.
5. Suivez l'étape habituelle mais ne placez pas de carte Statue sur la troisième case Statue.
6. Avant de préparer la pioche Sphinx, retirez les cartes Sphinx 3+ (symbole dans le coin inférieur droit de la carte) et rangez-les dans la boîte.
11. Il y a toujours une case Construction de moins que le nombre de joueurs. Dans une partie à deux joueurs, placez deux navires d'une couleur que vous n'utilisez pas pour bloquer deux cases dans chaque zone Construction.
12. Mélangez les tuiles Ordre des joueurs 1 et 2 et distribuez-en une par joueur.
13. Le joueur avec la tuile 1 commence la partie avec 2 Pierres, le joueur avec la tuile 2 commence avec 3 Pierres.

Pendant l'étape Mettre en place le fleuve, ne placez pas de cartes Nil sur les deux cases en haut du plateau. Vous ne pourrez pas jouer sur ces cases (voir encadré page 5).



10



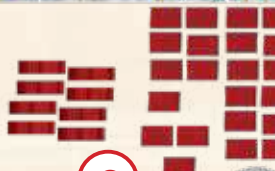
3



5



6



9



12



13

8



4

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se joue en six étapes. Une fois qu'elles sont toutes achevées, la manche suivante commence. Liste des 6 étapes :

1. Mettre en place le fleuve.
2. Placer des Navires.
3. Produire des Pierres.
4. Nourrir les Équipes de construction.
5. Construire.
6. Conclure la manche.

METTRE EN PLACE LE FLEUVE : PLACER DES CARTES ET DES TUILES NIL

Au début de chaque manche, piochez des cartes Nil de la pioche correspondante et placez-en une face visible sur chaque case carte Nil du plateau de jeu à droite du Nil.

Utilisez la pioche 1/2 pour les manches 1 et 2. Utilisez la pioche 3/4 pour les manches 3 et 4. Utilisez la pioche 5 pour la manche 5. Après avoir placé les cartes Nil des manches 2, 4 et 5, rangez le reste des cartes de la pioche Nil correspondante dans la boîte.

Pendant la première manche, laissez les tuiles Nil de côté et utilisez les effets imprimés sur le plateau. Pour chaque manche suivante, mélangez la totalité des tuiles Nil (utilisées ou non lors de la manche précédente). Piochez des tuiles et placez-en une face visible sur chaque case ronde à gauche du Nil. Mettez de côté les tuiles non utilisées lors d'une manche.

PLACER DES NAVIRES LE LONG DU NIL

Durant cette étape, les joueurs placent chacun leur tour un Navire sur les cases le long du Nil.

Le joueur 1 place en premier un de ses Navires sur la case Nil de son choix. Dans l'ordre, les autres joueurs placent chacun un de leurs Navires. Quand le joueur 4 a placé son premier Navire, le joueur 1 place son second Navire et ainsi de suite.

Le Nil coule du haut du plateau près de la case 0 de la Piste de score jusqu'au delta près de la pioche Sphinx. Lorsque vous placez un Navire sur une case Nil, vous devez OBLIGATOIREMENT placer le suivant sur une case en aval du précédent. Vous ne pouvez pas remonter le fleuve. Il ne peut y avoir qu'un Navire par case Nil.

Vous pouvez placer un Navire sur trois types de cases.

1. **Case où se trouve une carte Nil** : prenez la carte, posez-la sur votre zone de jeu et placez votre Navire sur la case où elle se trouvait. Il y a quatre types de cartes Nil : Champ/Carrière, Immédiat, À tout moment, Permanent.

- ♦ **Champs** : Il y a trois types de Champs (Vert, Jaune et Rouge). Pendant l'étape Nourrir les Équipes de construction, les Champs produisent la quantité de Blé indiquée sur la carte. Voir p. 6 Nourrir les Équipes de construction pour plus d'informations.

- ♦ **Carrières** : Pendant l'étape Produire des Pierres, les Carrières produisent la quantité de Pierre indiquée sur la carte.

- ♦ **Immédiat** : Appliquez immédiatement les effets d'une telle carte. Défaussez ensuite la carte.



METTRE EN PLACE LE FLEUVE



Les deux cases de tuiles Nil et de cartes Nil les plus en haut du plateau ne sont pas utilisées dans une partie à deux joueurs.



♦ À tout moment : Placez cette carte dans votre zone de jeu. Vous pouvez l'utiliser quand vous le souhaitez (sauf indication contraire). Défaussez la carte après l'avoir utilisée.



♦ Permanent : Placez cette carte dans votre zone de jeu. Vous pouvez utiliser cette carte et en appliquer les effets jusqu'à la fin du jeu.



Pour plus d'informations sur les cartes Nil, rendez-vous p. 12.

2. Case tuile Nil ronde : Lorsque vous placez un Navire sur une case tuile Nil ronde, activez-en immédiatement les effets. (**Exception : Dans une partie à deux joueurs, une des actions a lieu pendant l'étape de Construction et non quand le Navire est joué.**) Pour plus d'informations sur les tuiles Nil, rendez-vous p. 11.

3. Case Construction :

Placer un Navire sur une de ces zones vous permet de Construire sur les monuments correspondants pendant l'étape Construire (voir p. 7). Pendant l'étape Construire, le joueur dont le Navire est le plus proche du Nil construira en premier.



♦ Lorsque vous placez un Navire sur une zone Construction, vous choisissez sur quelle case vide le placer. Il y a toujours une case Construction de moins sur la zone que le nombre de joueurs. Vous ne pouvez pas placer plusieurs de vos Navires sur la même zone Construction.

♦ Si toutes les cases Construction sont occupées, vous pouvez placer un Navire à côté de la zone Construction. Votre Navire est « en Attente ». Vous devez placer un Navire « en Attente » pendant l'étape Placer des Navires le long du Nil à votre tour et en respectant les règles de placement des Navires. Si un joueur avec un Navire sur cette zone Construction ne peut pas (ou décide de ne pas) Construire pendant l'étape Construire, vous pouvez prendre sa place et Construire en dernier sur cette zone avec votre Navire en Attente. Sinon, vous ne pouvez pas Construire sur cette zone lors de cette manche avec votre Navire en Attente.

Si vous ne pouvez pas placer de Navire (ou que vous décidez de ne pas en placer) pendant l'étape Placer des Navires le long du Nil, vous passez votre tour.

Quand vous passez votre tour, vous ne pouvez plus placer de Navire pour cette manche. L'étape Placer des Navires prend fin quand tous les joueurs ont passé leur tour.

PRODUIRE DES PIERRES :

Pendant l'étape Produire des Pierres, vous gagnez des Pierres grâce aux cartes Carrière dans votre zone de jeu. Chaque joueur produit autant de Pierres que le total de Pierres sur ses Carrières. Ajoutez ce nombre à votre réserve en déplaçant votre Brique sur la Piste de votre plateau joueur. Si la Carrière se trouve sur la même carte qu'un Champ, elle produit des Pierres même si le Champ rattaché ne produit rien. Vous ne pouvez pas avoir plus de 25 Pierres dans votre réserve.



NOURRIR LES ÉQUIPES DE CONSTRUCTION : PRODUIRE DU BLÉ / NOURRIR LES ÉQUIPES DE CONSTRUCTION

Pendant l'étape Nourrir, vous gagnez du Blé grâce aux cartes Champ dans votre zone de jeu et l'utilisez pour nourrir vos quatre Équipes de construction. En commençant par le joueur 1, vérifiez si vous pouvez nourrir vos Équipes. Chaque Équipe requiert autant de Blé que sa Force. Comparez la Force totale de vos Équipes à la quantité de Blé produite par vos Champs. Vous pouvez également utiliser des cartes ou des effets pour augmenter votre total de Blé.

Les Champs produisent autant de Blé que le nombre indiqué sur la carte. Les Champs peuvent avoir trois couleurs : Vert, Jaune et Rouge. Ils ne produisent du Blé pendant cette étape que si le marqueur Crue est sur la bonne case Irrigation.

Champs Vert : produisent toujours du Blé.

Champs Jaunes : ne produisent du Blé que si le marqueur Crue est sur la case Irrigation du haut ou du milieu. Ils ne produisent PAS de Blé si le marqueur Crue est sur la case Irrigation du bas.

Champs Rouges : ne produisent du Blé que si le marqueur Crue est sur la case du haut. Sinon ils ne produisent pas de Blé.

Si un élément fait référence à la productivité de vos Champs, il s'agit du total des nombres inscrits sur vos propres Champs.

Rendez-vous p. 10 pour savoir comment votre position sur le Marché du Blé impacte cette étape.



Si vous n'avez pas suffisamment de Blé pour nourrir vos Équipes, vous perdez autant de points sur la Piste de score que la différence de Blé multipliée par le nombre inscrit sur la case où vous vous trouvez sur le Marché du Blé. Le Blé ne peut pas être stocké d'une manche à l'autre. Selon votre position sur le Marché du Blé, vous pouvez vendre votre surplus de Blé (voir p. 10).

SUITE DE NOURRIR LES ÉQUIPES DE CONSTRUCTION

Exemple 1 : Anna est au niveau 3 du Marché du Blé. Ses trois Équipes ordinaires sont à 2 de Force chacune et son Équipe de tête est aussi à 2 de Force sur son plateau joueur. En additionnant la Force de toutes ses Équipes, elle déduit qu'elle a besoin de 8 Blés. Anna a son Champ Vert de départ à 6 et un Champ Jaune à 6. Comme le marqueur Crue est sur la case Irrigation du bas, elle ne produit que 6 Blés (son Champ Jaune ne produit pas). Il lui manque 2 Blés. Comme elle est au niveau 3 du Marché du Blé, chaque Blé manquant lui coûte 2 Points. Anna perd 4 Points lors de cette étape Nourrir.

Exemple 2 : Diego est au niveau 5 (le plus élevé) du Marché du Blé. Ses trois Équipes ordinaires sont à 1, 3 et 4 de Force chacune et son Équipe de tête est à 2 de Force sur son plateau joueur. Sa Force totale est de 10, il lui faut donc 10 Blés. Le marqueur Crue est sur la case Irrigation du milieu, son Champ Rouge à 8 ne produit donc pas, mais heureusement il a son Champ Vert de départ à 6, un autre Champ Vert à 4 et un Champ Jaune à 5. Tous ces Champs produisent du Blé quand le marqueur Crue est sur la case du milieu. Il produit donc 15 Blés. Après avoir nourri ses Équipes, il lui reste 5 Blés en trop. Comme il a atteint ou dépassé le niveau 3 du Marché du Blé, il peut vendre son surplus de Blé (3 Blés pour 1 Point). Avec 5 Blés en trop, il gagne 1 Point lors de cette étape. Les 2 Blés qu'il ne peut pas échanger sont perdus.

CONSTRUIRE

Pendant l'étape Construire, vous pouvez dépenser de la Force et des Pierres pour construire les monuments le long du Nil si vous avez placé un Navire sur une case Construction. Résolez l'étape Construire en allant des zones Construction en haut du Nil vers celles en bas du fleuve : d'abord l'obélisque/colonnade, puis la pyramide/statues et enfin le sphinx.

Les joueurs construisent l'un après l'autre en commençant par celui dont le Navire est le plus proche du Nil.

Chaque case d'un monument indique un chiffre correspondant au nombre de Pierres et de Force d'Équipe à déployer pour y placer une Brique de votre couleur. Vous pouvez placer autant de Briques sur les monuments d'une zone Construction où vous êtes que vous le souhaitez, à condition de vous acquitter des Pierres et de la Force nécessaires. Soustrayez les Pierres utilisées de votre réserve.

Le chiffre indiqué sur la colonne du plateau joueur où se trouve une Équipe indique sa Force. Toutes les Équipes ordinaires commencent à 1 et votre Équipe de tête violette commence à 2, mais leur Force peut augmenter grâce aux cartes et aux



tuiles Nil. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule Équipe ordinaire par zone Construction. La Force de cette Équipe doit être supérieure ou égale au coût total en Pierres des constructions que vous voulez entreprendre sur les monuments d'une zone. Retournez le jeton de cette Équipe pour le reste de la manche afin d'indiquer que vous l'avez déjà utilisée. Vous ne pouvez pas utiliser l'Équipe de tête violette toute seule, mais vous pouvez la retourner une fois par manche pour ajouter sa force à une Équipe ordinaire. Si votre Force totale déployée dépasse la Force requise pour construire sur cette zone, le surplus est perdu.

Si vous ne voulez pas, ou ne pouvez pas, construire dans une zone Construction où vous avez placé un Navire pendant l'étape Placer des Navires, retirez votre Navire. Les autres Navires se rapprochent du Nil et s'il y en a un « en Attente », il est déplacé sur la dernière case Construction. Le joueur qui n'a pas construit ne compte pas cette zone pour le bonus de coopération.

Chacun des cinq monuments a aussi des règles de construction spécifiques détaillées ci-après.

ZONE CONSTRUCTION DES MONUMENTS



L'OBÉLISQUE

L'obélisque est une structure coopérative, tous les joueurs se battent pour construire les mêmes cases.

Lorsque vous placez une Brique sur l'obélisque, vous devez toujours construire l'étage vide le plus bas. Pour construire une Brique sur l'obélisque, il vous faut un nombre de Pierres ET une Force d'Équipe égaux au nombre indiqué sur la case.

Vous pouvez construire plusieurs Briques sur l'obélisque et la colonnade lors de la même manche à condition d'en payer le coût en Force et en Pierre. Quand vous placez des Briques, vous gagnez immédiatement autant de points que de Pierres dépensées.

Construire une Brique sur la section inférieure de l'obélisque vous fait avancer sur le Marché du Blé OU sur le Marché de la Pierre. Construire une Brique sur la section supérieure de l'obélisque vous fait avancer sur le Marché du Blé ET sur le Marché de la Pierre. Vous ne pouvez gagner un de ces bonus qu'une fois par manche, même si vous construisez plusieurs Briques sur l'obélisque.

LA COLONNADE

La colonnade est une structure indépendante. Tous les joueurs ont donc la possibilité de construire toutes les colonnes. Pour construire une Brique sur une colonne vous devez impérativement construire sur la colonne la plus à gauche où vous n'avez pas encore de Brique. Pour construire une Brique sur la colonne, il vous faut un nombre de Pierres ET une Force d'Équipe égaux au nombre indiqué sur la case. Vous pouvez construire des Briques sur plusieurs colonnes lors de la même manche à condition d'en payer le coût en Force et en Pierre. Quand vous placez des Briques, vous gagnez immédiatement autant de points que de Pierres dépensées.



Exemple : Lucie veut construire les cases 1 et 2 de l'obélisque et les cases 1, 1 et 2 de la colonnade. Elle additionne les nombres sur toutes ces cases et obtient un coût total de construction de 7. Lucie retourne son Équipe de construction jaune de Force 5 et son Équipe de construction violette de Force 3 pour remplir le prérequis de 7 Force. Le surplus de 1 point de Force est perdu. Lucie paye ses 7 Pierres et déplace sa Brique sur sa Piste de Pierre de -7 points. Elle place 5 de ses Briques sur les cases correspondantes de l'obélisque et de la colonnade et remporte 7 points. Comme elle a construit au moins une case de la partie inférieure de l'obélisque, elle avance son marqueur d'un niveau sur la Piste du Marché de son choix. Comme elle a construit la troisième colonne, Lucie gagne immédiatement son bonus pour le reste de la partie.

Lorsqu'un joueur construit la 3ème, la 5ème et la dernière colonne, il obtient également le bonus qui y est associé. Construire la colonne dorée vous offre un bonus passif pour le reste de la partie. Construire la colonne violette vous offre un effet déclenchable une fois par manche ou une fois durant la partie. Prenez un jeton Rappel Colonnade que vous pourrez retourner pour indiquer que vous avez déclenché cet effet. Dans une partie à deux joueurs, il y a deux tuiles Bonus violettes. Chaque joueur peut dans ce cas prendre deux jetons Rappel et en placer un à gauche et l'autre à droite de son plateau joueur.

Quand vous construisez la dernière colonne, vous avez achevé la colonnade et gagnez immédiatement des points selon le nombre d'autres joueurs à l'avoir achevée aussi. Si vous êtes le premier, vous gagnez 5 points. Si vous êtes le deuxième, vous en gagnez 3, le troisième en gagne 2. Le quatrième ne gagne que 1 point.

Pour en savoir plus sur les bonus dorés et violets des colonnes, rendez-vous p. 15.

LES STATUES

Les statues sont des structures indépendantes, tous les joueurs ont donc la possibilité de construire entièrement chaque statue. Pour construire une Brique sur une statue, vous devez impérativement construire sur le niveau le plus bas où vous n'avez pas encore construit. Chaque statue est indépendante, vous pouvez construire sur l'une d'elle sans construire sur les autres. Pour construire une Brique sur une statue, il vous faut un nombre de Pierres ET une Force d'Équipe égaux au nombre indiqué sur la case. **Vous ne pouvez Construire qu'UN seul étage par statue et par manche.** Vous pouvez cependant construire des Briques sur plusieurs statues et construire sur la pyramide pendant la même manche. **Quand vous placez une Brique sur une statue, vous ne gagnez PAS de point pour la Pierre dépensée.**

Les statues ne rapportent des points qu'à la fin du jeu. Chaque statue a un objectif unique lié au progrès d'un joueur sur un autre point du jeu. Ces objectifs sont divisés en trois niveaux mesurant ses progrès. Vous gagnez les points du niveau le plus élevé sur lequel vous avez construit une Brique ET dont vous avez accompli l'objectif. Les deux conditions doivent être remplies. Le niveau maximum rapporte 10 points, le niveau intermédiaire en rapporte 5 et le niveau inférieur vaut 2 points. Chaque statue rapporte des points indépendamment des autres.

Pour plus d'informations sur les objectifs des statues, rendez-vous p. 15.



TOTAL DE VOS NIVEAUX ATTEINTS SUR LES MARCHÉS DE LA PIERRE ET DU BLÉ

10	10	2
5	8+	2
2	6+	1

CARTES PERMANENTES OBTENUES

10	4+	2
5	3+	2
2	2+	1

LA PYRAMIDE

La pyramide est une structure coopérative, tous les joueurs se battent pour construire les mêmes cases.

Lorsque vous placez une Brique sur la pyramide, vous devez toujours construire la case la plus à gauche d'une rangée. Vous pouvez construire une Brique sur un étage supérieur même sans avoir construit tout l'étage inférieur à condition que les deux Briques qui supportent la vôtre aient déjà été construites. Pour construire une Brique, il vous faut un nombre de Pierres ET une Force d'Équipe égaux au nombre indiqué sur la case. Vous pouvez construire plusieurs Briques sur la pyramide lors de la même manche à condition d'en payer le coût en Force et en Pierre. Quand vous placez des Briques sur la pyramide, vous gagnez immédiatement autant de points que de Pierres dépensées.

Les joueurs gagnent des points bonus grâce à la pyramide s'ils ont construit le plus grand nombre de Briques d'une rangée complète. Ces points sont gagnés dès que la dernière Brique d'une rangée y est placée. Quel que soit le joueur l'ayant complétée, le joueur avec le plus de Briques dans cette rangée gagne immédiatement autant de points que de Briques lui appartenant dans la rangée. En cas d'égalité, le joueur à égalité avec la Brique la plus à droite remporte les points bonus. De plus, à la fin de la partie, le joueur avec le plus de Briques dans la pyramide remporte 5 points. En cas d'égalité, les joueurs à égalité remportent 5 points. Dans une partie à deux joueurs, additionnez les Briques des deux côtés de la pyramide pour calculer la majorité.



VARIANTE POUR DEUX JOUEURS :

Dans une partie à deux joueurs, la pyramide à deux côtés, un clair et un sombre. Suivez les règles de la grande pyramide comme si les deux côtés étaient connectés. Toutes les cases « 2 » forment une seule et même rangée. Il en va de même pour les cases « 3 » et pour les cases « 4 ». La première Brique de chaque rangée doit être placée sur la case la plus à gauche du côté sombre. Le bonus de rangée complète est attribué quand un joueur construit la Brique la plus à droite du côté clair. Pour le bonus de fin de partie (majorité de Briques) et pour toutes les cartes faisant référence à la pyramide, considérez les deux côtés comme un tout.

Exemple : John place des Briques sur la pyramide. Les deux Briques en dessous sont construites, il peut donc construire la Brique la plus à gauche de la deuxième rangée. Il paye 5 Pierres, retourne son Équipe de construction jaune de Force 5, place ses Briques sur la case la plus à droite du premier étage et sur la case la plus à gauche du deuxième étage et gagne 5 points en dédommagement de ses Pierres pour la construction. Comme il a complété une rangée de la pyramide et qu'il a la majorité de Briques dessus, il gagne 3 points.



Exemple 1 : Ben (joueur jaune) construit la dernière case de la première et de la deuxième rangée de la pyramide. Il gagne 5 points en dédommagement de ses Pierres pour la construction. Sarah (en vert) gagne immédiatement 3 points bonus pour le premier étage de la pyramide. Ben gagne 2 points bonus pour le deuxième étage.



Exemple 2 : Vous pouvez construire la première Brique du deuxième étage à condition que les deux Briques qui la supportent (juste en dessous) soient construites, et ce, même si le premier étage n'est pas achevé.



Exemple : Sonia veut construire une case à 3 de la pyramide et deux cases à 2 des statues. Le coût total de la construction est de 7. Elle utilise son Équipe de construction verte de Force 7 et en retourne le jeton. Elle paye 7 Pierres et déplace sa Brique de -7 points sur la Piste de Pierre. Elle ne gagne que 3 points pour la construction de la pyramide, car les points des statues sont comptabilisés à la fin de la partie.

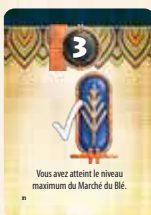
Sonia ne peut pas placer deux Briques sur une statue lors d'une même manche, elle construit donc le deuxième étage de deux statues.



LE SPHINX

La pioche Sphinx contient des objectifs à accomplir pour gagner des points bonus de fin de partie. Quand vous placez un Navire sur le sphinx, vous pouvez payer pour piocher des cartes. Le nombre de cartes piochées dépend de votre position sur le port, mais vous ne conserverez qu'une seule de ces cartes. Chaque carte piochée coûte 1 Pierre ET 1 Force, dans la limite de 5 cartes si votre Navire est sur la case la plus proche du Nil, de 3 cartes s'il est au milieu et de 2 cartes s'il est sur la case la plus à gauche. Une fois les cartes payées et piochées, vous pouvez en conserver une et une seule que vous ajoutez à vos cartes Sphinx. Défaussez les cartes non conservées sous la pioche Sphinx et gagnez 1 Point par carte ainsi défaussée.

Ne montrez pas vos cartes Sphinx aux autres joueurs. Si vous n'avez pas rempli TOUS les objectifs d'une carte à la fin de la partie, elle ne vous fait pas gagner de points. Pour plus d'informations sur les cartes Sphinx, rendez-vous p. 14.



Exemple : Brian est le deuxième à construire sur la zone du sphinx et de la pyramide, il ne peut donc construire et piocher que 3 cartes maximum, même s'il a plus de Pierres et de Force. Il utilise son Équipe de construction bleue de Force 4. Il paye 3 Pierres et déplace sa Brique de -3 points sur la Piste de Pierre. Il pioche 3 cartes Sphinx. Il ne peut en garder qu'une maximum. Il décide d'en conserver une et défausse les deux autres sous la pioche, gagnant ainsi 2 points. La carte qu'il a conservée lui fera gagner des points s'il en accomplit les objectifs avant la fin de la partie.

CONCLURE LA MANCHE

À la fin de la manche, marquez des points pour votre coopération lors de la construction des monuments, nettoyez le Nil et définissez l'ordre des joueurs de la manche suivante. Si c'est la cinquième manche, la partie prend fin après avoir compté les points du bonus de coopération. Voir Fin de la Partie p. 11 pour le calcul des points.

Le bonus de coopération donne des points aux joueurs ayant construit dans plusieurs zones lors de cette manche.

Dans l'ordre des scores, en commençant avec le joueur avec le plus de points, gagnez des points selon le nombre de zones Construction où vous avez des Navires.

- ◆ Gagnez 5 points bonus si vous avez construit dans les trois zones.
- ◆ Gagnez 2 points bonus si vous avez construit dans deux zones.
- ◆ Vous ne gagnez pas de points bonus si vous avez construit dans une zone ou moins.

Nettoyez le Nil en retirant les Navires, cartes Nil et tuiles Nil du plateau. Retournez les jetons de vos Équipe de construction utilisées pour pouvoir

les utiliser à nouveau. Si le bonus de la colonne violette s'active une fois par manche, tous les joueurs l'ayant débloqué retournent leur jeton Rappel Colonnade pour pouvoir l'utiliser à nouveau. Le joueur avec le moins de points reçoit la tuile Ordre des joueurs 1. Le deuxième joueur avec le moins de points reçoit la tuile 2 et ainsi de suite. Si plusieurs joueurs sont sur la même case de la Piste de score, celui arrivé en dernier reçoit la tuile avec le plus petit chiffre.

La nouvelle manche peut commencer.

MARCHÉS

Les Marchés du Blé et de la Pierre sont à droite du plateau. En construisant l'obélisque et grâce à certaines cartes Nil et tuiles Nil, vous pouvez gagner des niveaux sur ces Marchés et obtenir des récompenses. Votre progression sur un Marché ne vous donne pas seulement des ressources pendant la partie, elle vous permet aussi de gagner des points bonus de fin de partie ou de remplir des objectifs des cartes Sphinx et Statue.

Marché de la Pierre

Rien ne se passe sur les deux cases inférieures du Marché de la Pierre. Quand vous atteignez la case 3, ajoutez 2 Pierres à votre réserve (bonus immédiat et unique). Quand vous atteignez la dernière case, ajoutez 3 Pierres à votre réserve.

Si votre marqueur est déjà sur la dernière case, mais que vous gagnez des niveaux sur ce Marché, ajoutez 3 Pierres à votre plateau joueur par niveau gagné.

À la fin de la partie, les joueurs ayant atteint ou dépassé le 4^e niveau de ce Marché peuvent transformer leurs Pierres restantes en points. Gagnez 1 point pour 2 Pierres (arrondi à l'inférieur).

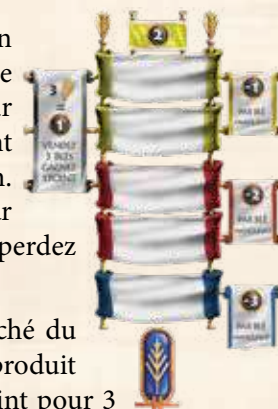


Marché du Blé

Le Marché du Blé détermine combien de points un joueur perd s'il ne peut pas nourrir ses Équipes de construction. Si vous n'avez gagné aucun niveau sur ce Marché, vous perdez 3 points par Blé manquant pendant la phase Nourrir les Équipes de construction. Si vous êtes au niveau 2 ou 3, vous perdez 2 points par Blé manquant. Si vous êtes au niveau 4 ou 5, vous ne perdez que 1 point par Blé manquant.

Si vous atteignez ou dépassez le niveau 3 du Marché du Blé, vous pouvez transformer votre excédent de Blé produit durant l'étape Nourrir les Équipes à raison de 1 point pour 3 Blés (arrondi à l'inférieur). Vous ne pouvez pas stocker de Blé pour les prochaines manches.

Si vous atteignez la dernière case du Marché, gagnez immédiatement 2 points. Si votre marqueur est déjà sur la dernière case, mais que vous gagnez des niveaux sur ce Marché, gagnez 2 points par niveau gagné.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après la 5^e manche. Calculez les points comme indiqué ci-dessous :

- ◆ Le joueur avec le plus de Briques sur la pyramide remporte 5 points supplémentaires. En cas d'égalité, les joueurs à égalité remportent 5 points chacun. Dans une partie à deux joueurs, additionnez les Briques des deux côtés de la pyramide pour calculer la majorité. Un seul bonus est attribué.
- ◆ Les joueurs avec des cartes Nil avec des effets « À la fin de la partie » les résolvent.
- ◆ Les joueurs ayant rempli les objectifs de leurs cartes Sphinx gagnent les points indiqués. Les joueurs n'ayant pas rempli tous les objectifs d'une carte Sphinx ne gagnent pas de points pour cette carte.
- ◆ Les joueurs ayant construit les statues gagnent des points. Gagnez pour chaque carte Statue le nombre de points du niveau le plus élevé que vous avez construit ET dont vous avez rempli les objectifs (les deux conditions doivent être remplies). Les points d'une Statue ne se cumulent pas d'un niveau à l'autre. Si vous gagnez les points du niveau 3, vous ne gagnez pas de points pour les niveaux 1 et 2.
- ◆ Les joueurs dont le marqueur est sur la case 4 ou 5 du Marché de la Pierre gagnent 1 point pour chaque 2 Pierres dans leur réserve (arrondi à l'inférieur).

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec la tuile Ordre des joueurs au chiffre le plus élevé remporte la partie.

GUIDE DES SYMBOLES

Équipe de construction : Voici les quatre Équipes de construction. Si l'une d'entre elle est accompagnée d'une flèche vers le haut de la même couleur que l'Équipe, augmentez sa Force de 1 en la déplaçant sur votre plateau joueur. Si elle est accompagnée d'une flèche rouge vers le bas, diminuez de 1 la Force de cette Équipe et déplacez-la sur votre plateau joueur. Une Équipe ne peut pas avoir une Force inférieure à 1.

Blé : Pendant l'étape Nourrir, les champs produisent le nombre de Blés indiqué. Le Blé peut aussi être produit par des cartes À tout moment. 1 Blé nourrit 1 Force d'une Équipe. Le Blé ne peut pas être stocké d'une manche à l'autre.

Pierre : Pendant l'étape Produire des Pierres, les Carrières produisent des Pierres. Les Pierres peuvent aussi être produites sur le Marché de la Pierre ou par certaines tuiles Nil et cartes Nil. Quand vous produisez de la Pierre, déplacez le marqueur de la Piste de Pierre de votre plateau joueur du nombre produit.

Brique : Une Brique est un élément de jeu Brique en bois que vous pouvez placer sur les monuments. Quel que soit le nombre de Pierres dépensées pour construire une case, vous n'y posez qu'une seule Brique.



Marchés : Le symbole à gauche représente le Marché du Blé, celui à droite représente le Marché de la Pierre. Si une flèche blanche vers le haut l'accompagne, déplacez votre marqueur d'une case sur le Marché correspondant. Si vous êtes au sommet du Marché, gagnez le bonus indiqué et ne déplacez pas votre marqueur.



Points : Remportez autant de Points que le nombre sur ce symbole. Si votre marqueur atteint la case où se trouve déjà un autre joueur, placez-le derrière le sien. Vous êtes considéré comme ayant moins de points pour le bonus de coopération et l'ordre de la manche.



Toutes les Équipes : Réfère à toutes vos Équipes de construction. Si le symbole est accompagné d'une flèche blanche vers le haut, augmentez la Force d'une de vos Équipes de 1 en la déplaçant sur votre plateau joueur. S'il est accompagné d'une flèche rouge vers le bas, diminuez de 1 la Force d'une de vos Équipes et déplacez-la sur votre plateau joueur.



Marqueur Cru : Une flèche blanche vers le haut indique que vous pouvez déplacer le marqueur Cru de 1 case vers le haut ou vers le bas sur le plateau. Deux flèches vous permettent de le déplacer de deux cases vers le haut ou vers le bas. La position du marqueur Cru vous indique quels Champs produiront du Blé selon leur couleur lors de l'étape Nourrir les Équipes.



Navire en Attente : Cette tuile Nil s'active lors de l'étape Construire. Choisissez un des Navires en Attente que vous avez placés lors de l'étape Placer des Navires. Il vous permet de construire sans remplacer les Navires déjà sur cette zone. Vous construirez en dernier pour cette zone. Vous n'avez pas besoin de déjà avoir un Navire en Attente pour placer un Navire sur cette case.



DESCRIPTION DES CARTES NIL

Il y a quatre types de cartes Nil qui définissent l'utilisation de la carte.

- 1. Immédiat :** Jouez la carte et résolvez tous ses effets dès que vous l'obtenez. Défaussez ensuite la carte dans la boîte.
- 2. À tout moment :** Vous pouvez utiliser cette carte une fois à n'importe quel moment lors d'un de vos tours. Défaussez la carte dans la boîte après utilisation.
- 3. Permanent :** Placez cette carte face visible dans votre zone de jeu. Ses effets sont actifs pendant toute la partie. Vous pouvez déclencher une carte permanente une fois par manche à n'importe quel moment sauf indication contraire.
- 4. Champs de Blé et Carrières :** Ces cartes sont actives pour toute la partie et restent face visible dans votre zone de jeu. Elles ne sont pas considérées comme des cartes permanentes pour les objectifs.



Quand vous placez un Navire sur une carte ou une tuile qui augmente la Force d'une Équipe, vous êtes obligé de le faire.

Quand vous placez un Navire sur une carte ou une tuile qui déplace le marqueur Crue, vous n'êtes pas obligé de le faire.

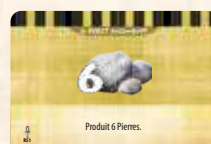


Champs de Blé Vert : Ces Champs sont toujours irrigués et produisent donc chaque manche, lors de l'étape Nourrir les Équipes, le nombre de Blés indiqué. Ne défaussez pas ces cartes après utilisation.

Champs de Blé Jaune : Ces Champs ne produisent le nombre de Blés indiqué que si le marqueur Crue est sur la case Irrigation du milieu ou du haut. Ne défaussez pas ces cartes après utilisation.

Champs de Blé Rouge : Ces Champs ne produisent le nombre de Blés indiqué que si le marqueur Crue est sur la case Irrigation du haut. Ne défaussez pas ces cartes après utilisation. Chaque Champ Rouge a un bonus qui ne se déclenche qu'une fois, quand vous gagnez la carte.

Carrière : Pendant l'étape Produire des Pierres, chaque Carrière produit le nombre de Pierres indiqué sur la carte. Ne défaussez pas ces cartes après utilisation.



Combo Champ/Carrière : Ces cartes comptent comme une carte Champ de Blé ET comme une carte Carrière. Le Champ ne produit du Blé que si le marqueur Crue est sur la case Irrigation de la bonne couleur. La Carrière produit toujours des Pierres, même si le Champ est stérile. Ne défaussez pas ces cartes après utilisation.

Vous pouvez placer un deuxième Navire avant que le tour du joueur suivant ne commence.

Vous pouvez utiliser cette carte lors de l'étape Nourrir les Équipes ; elle vaut 4 Blés.

Vous pouvez utiliser cette carte pour ajouter 6 Pierres à votre réserve.

Vous pouvez utiliser cette carte pour ajouter 3 Forces temporairement à une Équipe. Ne déplacez pas l'Équipe vers la droite du plateau joueur. Ajoutez la valeur de la carte à votre Force totale sur une zone Construction pour cette manche à la place. Vous pouvez cumuler ces cartes sur une même Équipe pendant une manche.

Vous pouvez utiliser cette carte pour ajouter 4 Pierres à votre réserve OU pour ajouter 4 Forces temporairement à une Équipe sur une zone Construction.

Vous pouvez utiliser cette carte pour gagner 4 Blés pendant l'étape Nourrir les Équipes OU pour ajouter 4 Pierres à votre réserve.

Vous pouvez conserver une carte de plus quand vous construisez sur le sphinx.

Vous pouvez vendre jusqu'à 10 Pierres contre 1 point par Pierre (vous n'avez pas besoin d'utiliser d'Équipe pour cela).



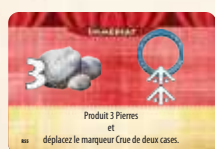
Gagnez deux niveaux sur le Marché du Blé.



Gagnez deux niveaux sur le Marché de la Pierre.



Déplacez votre Équipe violette d'une case vers la droite sur votre plateau joueur. Ajoutez également 3 Pierres à votre réserve.



Ajoutez 3 Pierres à votre réserve. Vous pouvez également déplacer le marqueur Crue de deux cases vers le haut ou vers le bas. Le marqueur Crue doit toujours être sur une case Irrigation du plateau. Le déplacement du marqueur Crue n'est jamais obligatoire.



Déplacez une de vos Équipes (au choix) d'une case vers la droite sur votre plateau joueur. Vous pouvez également déplacer le marqueur Crue d'une case vers le haut ou vers le bas. Le marqueur Crue doit toujours être sur une case Irrigation du plateau. Le déplacement du marqueur Crue n'est jamais obligatoire.



Placez une de vos Briques sur une case vide de l'obélisque, de la colonnade ou de la pyramide. Cette action ne vous coûte ni Pierre ni Force. Le joueur ne gagne pas les points de construction en dédommagement des Pierres, mais bénéficie tout de même des bonus de l'action Construire le cas échéant.



Gagnez 1 point pour chacune de vos Briques actuellement sur la pyramide et les statues.



Gagnez 1 point pour chacune de vos Briques actuellement sur l'obélisque et la colonnade.



Perdez immédiatement 5 points (une seule fois). Il se peut que votre score soit négatif. Vous gagnerez 5 points à la fin de la partie.



Une fois par manche, déplacez une de vos Équipes (au choix) d'une case vers la droite sur votre plateau joueur. Vous pouvez le faire après l'étape Nourrir, mais avant l'étape Construire.



Pendant l'étape Nourrir les Équipes, vous pouvez transformer des Pierres en autant de Blé.



Quand vous construisez sur le sphinx, vous pouvez piocher une carte Sphinx gratuitement. Vous devez piocher au moins une autre carte Sphinx en payant son prix en Pierre et en Force pour pouvoir utiliser cette carte. Vous ne pouvez pas dépasser le nombre maximum de cartes que vous pouvez Construire selon la place de votre Navire (carte gratuite comprise).



À tout moment, vous pouvez attacher cette carte à un de vos Champs de Blé ou à un de vos Combo Champ/Carrière de manière permanente (cette carte ne peut pas être supprimée, ni déplacée d'un Champ à l'autre). Pour le reste de la partie, cette carte modifie le type de ce Champ (même pour les cartes qui comptent les champs d'un certain type). Un Champ Rouge devient Jaune. Un Champ Jaune devient Vert. Vous pouvez jouer deux cartes comme celle-ci sur un Champ Rouge, il devient donc Vert.



Une fois par manche, pendant l'étape Construire, vous pouvez dépenser 2 Pierres pour déplacer une de vos Équipes (au choix) d'une case vers la droite OU dépenser 4 Pierres pour déplacer 2 Équipes d'une case vers la droite. Vous pouvez déplacer deux fois la même Équipe.



Une fois par manche, pendant l'étape Produire des Pierres, vous pouvez déplacer une de vos Équipes (au choix) d'une case vers la gauche. Si vous le faites, avancez d'un niveau dans les Marchés de la Pierre ET du Blé.



Une fois par manche, à la fin de l'étape Placer des Navires, vous pouvez prendre une des cartes Nil restantes. Si son effet est Immédiat, appliquez-le immédiatement. Si son effet est Permanent, À tout moment ou s'il s'agit d'un Champ ou d'une Carrière, ajoutez la carte à votre zone de jeu. S'il ne reste pas de carte Nil ou que vous préférez ne pas en prendre, gagnez 1 point à la place.

DESCRIPTION DES CARTES SPHINX

Il est possible de classer les objectifs des cartes Sphinx en plusieurs catégories :

Pour chaque : Ces cartes Sphinx vous font gagner les points indiqués en haut autant de fois que vous en remplissez les objectifs.



À la fin de la partie, gagnez 2 points par rangée de la pyramide où vous avez le bonus pour la majorité de Briques. Si par exemple, vous accomplissez l'exploit d'obtenir le bonus de majorité de Briques aux cinq étages de la pyramide, vous gagnez 10 points grâce à cette carte. Dans une partie à 2 joueurs, le maximum est de 6 points, car la pyramide n'a que 3 étages. Si vous ne gagnez aucun bonus pour la majorité de Briques sur une rangée pendant la partie, vous ne marquez pas de points pour cette carte.



À la fin de la partie, gagnez 2 points par carte permanente que vous avez obtenue pendant la partie. Les Champs et les Carrières ne sont pas considérés comme des cartes permanentes.

Le plus productif : Ces cartes Sphinx ne vous font gagner des points que si vous battez les autres joueurs sur le point indiqué par la carte. En cas d'égalité, vous ne gagnez aucun point pour cette carte.



Vous ne gagnez des points que si la valeur totale de vos Carrières, dont celles de vos cartes Combo (additionnez tous les chiffres au centre des cartes), est supérieure à celle des autres joueurs.



Vous ne gagnez des points que si la valeur totale de vos Champs Rouges, dont ceux de vos cartes Combo (additionnez tous les chiffres au centre des cartes), est supérieure à celle des autres joueurs. Si vous avez attaché une carte permanente d'amélioration du Champ à un Champ Rouge, il ne compte pas. Vos bonus de la colonnade pour les Champs Rouges obtenus pendant la partie comptent dans le calcul du score.



Vous ne gagnez des points que si la valeur totale de vos Champs Jaunes, dont ceux de vos cartes Combo (additionnez tous les chiffres au centre des cartes), est supérieure à celle des autres joueurs. Si vous avez attaché une carte permanente d'amélioration du Champ à un Champ Jaune, il ne compte pas, mais un Champ Rouge ainsi amélioré compte. Vos bonus de la colonnade pour les Champs Jaunes obtenus pendant la partie comptent dans le calcul du score.



Vous ne gagnez des points que si la valeur totale de vos Champs Verts, dont ceux de vos cartes Combo (additionnez tous les chiffres au centre des cartes), est supérieure à celle des autres joueurs. Si vous avez attaché une carte permanente d'amélioration du Champ à un Champ Jaune ou deux de ces cartes à un même Champ Rouge, le Champ amélioré compte dans le calcul.

Vos bonus de la colonnade pour les Champs Verts obtenus pendant la partie comptent dans le calcul du score.

Vous/Vos/Votre : Ces cartes Sphinx ont des objectifs que vous devez remplir pour en gagner les points. Si une carte a plusieurs objectifs, vous devez tous les remplir pour gagner les points de la carte. L'accomplissement ou non de ces objectifs par d'autres joueurs n'a aucun impact. Pour les objectifs qui nécessitent des Briques sur des monuments, la valeur des cases sur lesquelles sont ces Briques est sans importance.





Niveau maximum de : Vous ne gagnez des points pour ces objectifs que si vous atteignez le niveau maximum du Marché indiqué. Que les autres joueurs aient atteint ce niveau aussi n'a aucun impact.



Compléter la colonnade : Vous ne gagnez des points pour cet objectif que si vous avez construit la dernière colonne (la plus à droite) de la rangée. La construction de cette colonne par d'autres joueurs n'a aucun impact.

TUILE BONUS DES COLONNES



Chacun de vos Champs produit 2 Blés de plus. Ce bonus compte chaque fois que vous avez besoin de calculer la valeur totale de vos Champs.



Gagnez 6 Pierres au lieu de 3 quand vous atteignez ou dépassez la dernière case du Marché de la Pierre.



Gagnez immédiatement 1 point supplémentaire par Brique que vous placez sur un monument. Comme le Sphinx ne requiert pas de Briques, vous ne gagnez pas de point bonus en y construisant. Ce bonus compte pour les Briques placées sur les statues. La Brique utilisée pour construire cette colonne et les Briques placées auparavant ne comptent pas pour ce bonus.



Déplacez immédiatement toutes vos Équipes d'une case vers la droite sur votre plateau joueur. Retournez également votre carte Champ de départ pour qu'il produise 10 Blés.



Gagnez 4 points au lieu de 2 quand vous atteignez ou dépassez la dernière case du Marché du Blé.



Une fois par manche, vous pouvez utiliser une de vos Équipes ordinaires inutilisées avec une autre Équipe. Ce pouvoir permet à un joueur d'utiliser deux Équipes ordinaires ou deux Équipes ordinaires et l'Équipe violette sur la même zone Construction. Lors des manches suivantes, vous pouvez utiliser une autre Équipe comme Équipe supplémentaire.



Une fois dans la partie, vous pouvez placer un deuxième Navire lors de votre tour.



Une fois dans la partie, vous pouvez Construire avec un de vos Navires en Attente. Vous construisez en dernier pour cette zone.



Une fois par manche, vous pouvez placer un Navire plus haut que le dernier Navire joué. Respectez les autres règles de placement, à moins que d'autres cartes vous permettent de les ignorer. Le prochain Navire devra être placé plus bas que tous vos Navires placés cette manche.



Une fois par manche, vous pouvez placer un de vos Navires sur une tuile Nil déjà occupée par un Navire (même un des vôtres).

OBJECTIFS DES STATUES

Contrairement aux autres monuments, vous ne gagnez pas de points quand vous construisez sur une statue. À la fin de la partie, chaque statue vous rapporte 2, 5 ou 10 points bonus si vous avez construit 1, 2 ou 3 niveaux de cette statue ET que vous avez accompli ou dépassé les objectifs de ce niveau de la statue.

TOTAL DE VOS NIVEAUX ATTEINTS SUR LES MARCHÉS DE LA PIERRE ET DU BLÉ

10	10	2
5	8+	2
2	6+	1

Niveau total des Marchés (A) : vous gagnez des points bonus pour cette statue selon le nombre de niveaux atteints sur la statue ET sur les Marché du Blé et de la Pierre (6+, 8+, 10). Le niveau inférieur de chaque Marché est le niveau 1. Le niveau supérieur de chaque Marché est le niveau 5. Si vous dépassez le niveau maximum d'un Marché, les niveaux supplémentaires ne comptent pas.

CARTES SPHINX OBTENUES

10	6+	2
5	5+	2
2	4+	1

Cartes Sphinx Obtenues (A) : vous gagnez des points bonus pour cette statue selon le nombre de cartes Sphinx que vous possédez, dont celle-ci (4+, 5+, 6+). Vous n'avez pas besoin d'avoir rempli les objectifs de ces cartes.

BRIQUES SUR L'OBÉLISQUE

10	4+	2
5	3+	2
2	2+	1

Briques sur l'Obélisque (A) : vous gagnez des points pour cette statue selon le nombre de Briques de votre couleur sur l'obélisque (2+, 3+, 4+). La valeur sur les cases ne compte pas.

BRIQUES SUR LA PYRAMIDE		
10	6+	2
5	4+	2
2	3+	1

Briques sur la pyramide (A) : vous gagnez des points pour cette statue selon le nombre de Briques de votre couleur sur la pyramide (3+, 4+, 6+). Dans une partie à deux joueurs, additionnez les Briques des deux côtés de la pyramide. La valeur sur les cases ne compte pas.

CARTES PERMANENTES OBTENUES		
10	4+	2
5	3+	2
2	2+	1

Cartes Permanentes Obtenues (B) : vous gagnez des points pour cette statue selon le nombre de cartes permanentes que vous possédez (2+, 3+, 4+). Les Champs et les Carrières ne comptent pas.

PRODUCTIVITÉ DES CHAMPS JAUNES ET ROUGES		
10	16+	2
5	12+	2
2	8+	1

Productivité des Champs Jaunes et Rouges (B) : vous gagnez des points pour cette statue selon la valeur totale de vos Champs Jaunes et Rouges (total des chiffres sur ces cartes) (8+, 12+, 16+). La position finale du marqueur Crue n'impacte pas le calcul. Tenez compte pour le calcul des cartes permanentes qui modifient le type de Champ et des effets qui augmentent la production des Champs.

PRODUCTIVITÉ DES CHAMPS VERTS		
10	13+	2
5	11+	2
2	8+	1

Productivité des Champs Verts (B) : vous gagnez des points pour cette statue selon la valeur totale de vos Champs Verts (total des chiffres sur ces cartes) dont le Champ de départ (8+, 11+, 13+). Tenez compte pour le calcul des cartes permanentes qui modifient le type de Champ et des effets qui augmentent la production des Champs.

PRODUCTIVITÉ DES CARRIÈRES		
10	13+	2
5	11+	2
2	7+	1

Productivité des Carrières (B) : vous gagnez des points pour cette statue selon la valeur totale de vos Carrières (total des chiffres sur ces cartes) (7+, 11+, 13+).

FORCE TOTALE DE VOS ÉQUIPES		
10	18+	2
5	15+	2
2	12+	1

Force totale de vos Équipes de construction (B) : vous gagnez des points pour cette statue selon la Force totale de vos quatre Équipes de construction (12+, 15+, 18+). Ne tenez pas compte des cartes affectant temporairement la Force de vos Équipes pour ce calcul.



Concepteurs originaux d'Egizia : Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto

Egizia : Concepteur du jeu *Shifting Sands* : Virginio Gigli

Développeur principal : Brian Bersak

Développeurs : Sydney Engelstein, Nick Little, Brian McCarthy

Illustrateur / Concepteur graphique : Bill Bricker and Daniel Solis

Chef de projet : Sydney Engelstein

Rédaction règles originales : Rachael Mortimer

Testeurs : Michele Bersak, Keith Bobash, Sean Ferris, Gary Kagan, Amanda McIsaac, John McIsaac, Chad Mekash

Traduction française : Thaïs Aulnette

Relecture : Patrice Leser

Merci également à Guillaume Gigueux pour sa relecture et ses conseils

Les auteurs tiennent à remercier tous leurs amis qui ont testé les deux versions de ce jeu pour leur enthousiasme et leurs précieuses suggestions ; en particulier : Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Marco Calcaterra, Luca Ercolini, Davide Malvestuto, Marco Pranzo, Jamil Zabarah.

Remerciements particuliers à Mr. Bernd Brunnhofer pour le développement de la première version. Enfin, les auteurs remercient Stephen, Brian, et toute l'équipe d'édition pour leur excellent travail sur la nouvelle version.



Matagot



www.matagot.com
@EditionsMatagot

Édité par Matagot
48 rue de la Bienfaisance
75008 Paris
Tous droits réservés.

Stronghold Games

7964 Emerald Winds Circle

Boynton Beach, FL 33473 USA

Email: info@StrongholdGames.com

Visit our website at: StrongholdGames.com

© 2020 Stronghold Games, All Rights Reserved

