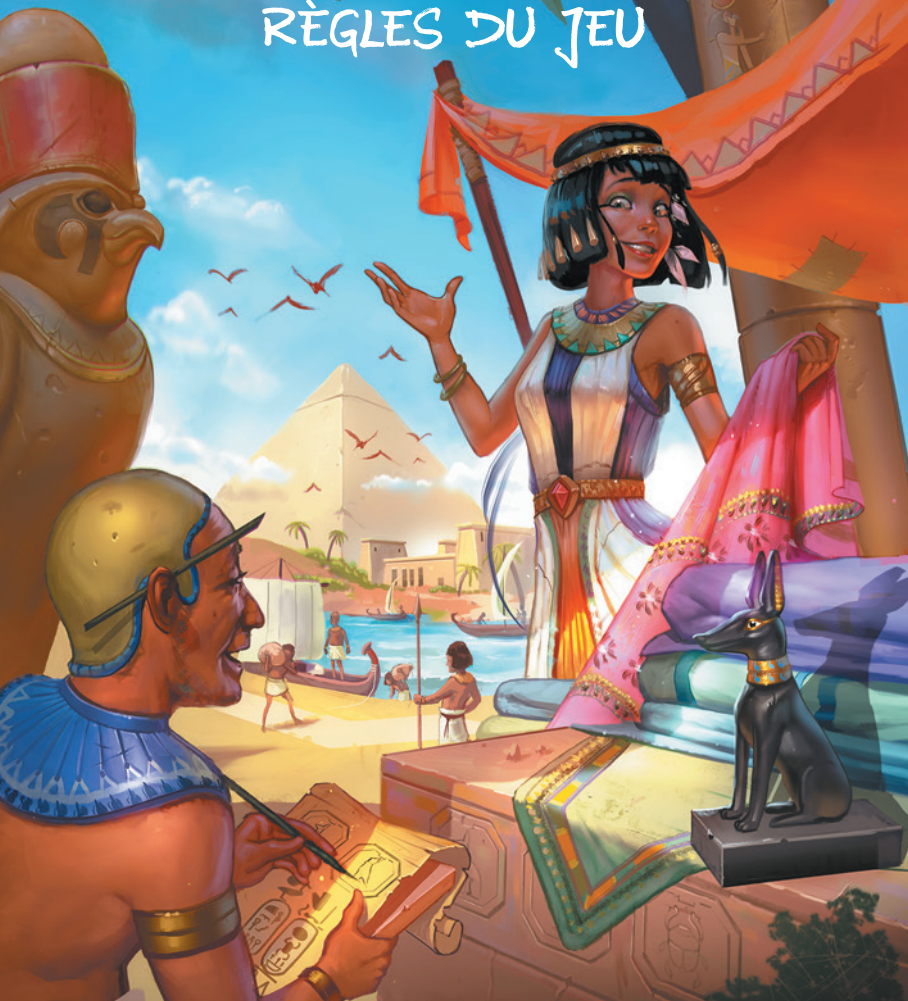


ANKH'OR

RÈGLES DU JEU



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

1 Placez le **plateau des prix** au centre de la table.

2 Triez les **36 jetons** par type et formez 6 pioches de 4 jetons vers le plateau.
- À 3 joueurs, créez des pioches de 5 jetons.
- À 4 joueurs, créez des pioches de 6 jetons.

3 Mélangez les **55 tuiles** face cachée et empilez-les pour constituer deux pioches, dont on ne voit que le dos de la tuile supérieure.

6 Placez les **12 jetons bonus** à portée de main des joueurs.

5 Révélez les 6 premières tuiles d'une des pioches et placez-les de gauche à droite sous le plateau des prix, face aux encoches dessinées.

4 Mélangez les **15 marqueurs de prix** et placez-les au hasard dans les trous prévus à cet effet.

7

Désignez un premier joueur au hasard, vous voilà prêts à commencer !

N.B. : Évitez néanmoins qu'il y ait des triples :



TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, vous avez le choix entre deux actions :

A

PRENDRE DES JETONS

OU

B


ACHETER UNE TUILE


A

PRENDRE DES JETONS

Vous pouvez prendre 3 jetons au choix. Il y a cependant 2 contraintes à respecter.

À la fin de votre tour :

- Vous pouvez posséder au maximum 5 jetons ressource ().

- Vous pouvez posséder au maximum 2 jetons ankh ().

Remarques :

- Il est permis de posséder plusieurs jetons de la même ressource.

- Lorsque vous prenez des jetons, vous pouvez dépasser les limites durant votre tour, mais vous devez restituer le surplus en fin de tour.

B

ACHETER UNE TUILE

Pour acheter une tuile, vous devez payer son coût en jetons. Le prix est indiqué par les marqueurs présents au-dessus de la tuile qui vous intéresse.

Posez les jetons requis sur leurs pioches respectives et **placez immédiatement la tuile devant vous**.



Ici, le joueur paie les 3 jetons requis et s'empare de la tuile blanche.



Par la suite, toute nouvelle tuile doit être placée de manière à en toucher au moins une autre par un côté (pas de connexion en diagonale).

Dans l'exemple ci-contre, la tuile suivante peut être placée sur n'importe quel emplacement en pointillé.




CAS SPÉCIAUX




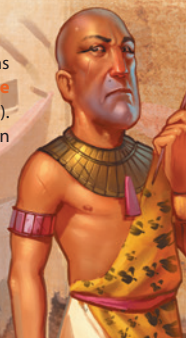
Il est également permis de construire une tuile au-dessus de 4 autres, si au moins une des tuiles de la « base » est de la même couleur.

En construisant une tuile au 1^{er} étage, vous la payez 1 ressource de votre choix en moins !

Si vous réussissez à former un **groupe** d'au moins 5 tuiles adjacentes de **même** couleur (ici les 5 vertes), prenez immédiatement un jeton bonus ().



Idem pour un **groupe** d'au moins 5 animaux adjacents de **même** type (chacal, scarabée ou faucon). Prenez immédiatement un jeton bonus ().



ACTIONS OPTIONNELLES

Pour **chaque** jeton Ankh dépensé, vous pouvez effectuer **1** des deux actions optionnelles suivantes (C ou D).

C Faire arriver de nouvelles tuiles.

1 : Éliminez la tuile la plus à gauche de la rangée (**obligatoire**!).



Cette première étape est ignorée dans une partie à 3 ou 4 joueurs !

2 : Faites glisser les éventuelles tuiles restantes vers la gauche.



3 : Choisissez **une** des deux pioches.



4 : Piochez-y de nouvelles tuiles pour compléter l'offre de gauche à droite.



N.B. : Si vous épuisez une des pioches alors que vous placez de nouvelles tuiles, continuez à piocher dans l'autre.

D Relocaliser une de vos tuiles.


Choisissez une de vos tuiles de la base et déplacez-la adjacente à n'importe quelle tuile, **toujours de la base**.



ou

Choisissez une tuile de votre 1^{er} étage et déplacez-la n'importe où tant qu'elle reste à cheval **sur 4 autres tuiles** (sans contrainte de couleur).



- Si vous désolidarisez un groupe de 5 tuiles (couleur ou animal), vous perdez le jeton bonus ( 3).
- Une Ankh ne permet qu'un seul déplacement ou arrivage de nouvelles tuiles.
- Il est permis de jouer 2 Ankhs afin de faire deux actions optionnelles lors du même tour.
- Une tuile au 1^{er} étage est adjacente aux quatre tuiles qui se trouvent en dessous.

ON PEUT PAR EXEMPLE :

- 1) payer une Ankh pour faire arriver de nouvelles tuiles,
- 2) payer une deuxième Ankh pour relocaliser une de ses tuiles,
- 3) acheter et placer une tuile.

ON POURRAIT TOUT AUSSI BIEN :

- 1) payer une Ankh pour faire arriver de nouvelles tuiles,
- 2) acheter et placer une nouvelle tuile,
- 3) payer une deuxième Ankh pour un nouvel arrivage, qui décalera toutes les tuiles et modifiera ainsi leur prix (en votre faveur ou pour contrer un adversaire).

ON NE PEUT PAS jouer une Ankh que l'on vient de piocher dans le même tour de jeu.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur place sa 13^e tuile, cela déclenche la fin de partie : finissez le tour de table afin que tous les joueurs aient joué un même nombre de fois, ensuite de quoi vous pouvez passer au décompte des points.

DÉCOMPTE

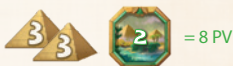
Chacun additionne ses points ainsi :

1) Tous les **chiffres** que vous possédez sur des jetons bonus ou des tuiles rapportent autant de points de victoire (PV).

2) Dans les groupes d'animaux adjacents de même type constitués d'au moins **2 tuiles**, chacun vaut 1 PV. Un animal esseulé ne vaut rien.

3) Dans les groupes de tuiles adjacentes de même couleur constitués d'au moins **2 tuiles**, chacune vaut 1 PV. Une tuile esseulée ne vaut rien pour sa couleur.

4) Pour finir, chaque set de **3 jetons** que vous possédez, tous genres confondus, rapporte encore 1 PV.



EXEMPLE DE DÉCOMPTE



- Ici, le joueur (qui finit avec seulement 12 tuiles) marque :
- 2 PV pour la paire de tuiles blanches, 5 PV pour le groupe de tuiles vertes, 3 PV pour le groupe de tuiles rouges ;
 - 3 PV pour les 3 chacals qui se touchent, 2 PV pour la paire de scarabées ;
 - 6 PV pour les 3 tuiles affichant 2 ;
 - 3 PV pour le bonus obtenu grâce au groupe vert ;
 - 0 PV pour les deux jetons restants.

**TOTAL
24 PV**

Remarques :

- Le chacal vert ne compte pas comme animal, car il ne touche pas les autres chacals.
- La paire de scarabées compte, quand bien même la tuile bleue est essulée.
- Les 2 PV de la tuile blanche comptent, quand bien même elle est essulée.
- Le groupe vert n'est pas considéré comme coupé par les tuiles du 1^{er} étage, il rapporte donc son bonus de 3.

VICTOIRE

Le joueur avec le plus grand total l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de tuiles. En cas de nouvelle égalité, le joueur à qui il reste le plus de jetons. En cas de nouvelle égalité... il y a égalité !

LES AUTRES TUILES

En plus des tuiles animaux et des tuiles « 2 » expliquées dans le décompte, on trouve 3 types de tuiles dans chaque famille : le dépôt, le scribe et le désert.



Lorsque vous achetez un dépôt, si un jeton du type indiqué est disponible dans la réserve, placez-le immédiatement dessus. Ce jeton pourra servir à un achat futur. Aussi, vous disposez dorénavant d'un espace de stockage supplémentaire (en plus des 2 Ankhs et 5 ressources). Un dépôt n'accepte que son propre type de ressource et le stockage y est immédiatement interdit si vous le recouvrez partiellement par une tuile. Si vous le recouvrez alors qu'il est occupé par un jeton, mettez ce jeton dans votre stock et ajustez le nombre de jetons si nécessaire.



Lorsque vous achetez et posez un scribe, rejouez immédiatement un **tour complet**. Vous pouvez ainsi effectuer un deuxième achat si vous en avez les moyens, ou prendre des jetons, jouer des Ankhs, etc.



Une tuile désert n'a pas d'effet spécial, mais elle est parfois bien pratique pour éviter qu'une tuile de même couleur ne reste essulée ou pour obtenir un bonus (5 tuiles adjacentes de même couleur).



Sébastien
Pauchon

Grégoire
Largey

Frank
Crittin

M. LAR

Responsable de l'assaisonnement, aime bien ajouter du piquant aux préparations. Son ouïe fine et sa vision colorée génèrent parfois des produits originaux et surprenants.

M. TIN

Doseur en chef, a toujours un graphique à portée de main pour justifier une théorie et calibrer proprement les quantités.

M. CHON

En charge de l'affinage, est au bénéfice d'une vingtaine d'années d'expérience. Son goût pour les bonnes choses et son côté enjoué lui permettent d'être toujours à l'affût.

GAËL LANNURIEN

Après des études de sociologie, je me suis passionné pour le dessin et l'infographie.

J'ai fait mes débuts avec Cyrus Productions en 2008 où j'ai pu travailler sur de nombreux films d'animation. En 2012, j'ai pu illustrer mes premiers jeux de société « Cardline Animaux » et « Ginkgopolis ». Ensuite, j'ai eu la chance de pouvoir retravailler avec de nombreuses maisons d'édition comme Asmodee, Bombyx, Space Cowboys, Pearl Games, Repos Production, Cygames (Japon)...

J'ai jusqu'à présent illustré une quinzaine de jeux de société et je collabore aussi avec certaines maisons d'édition de livres (Fleurus et Albin Michel). Mes thèmes préférés à illustrer sont souvent liés à l'histoire, en particulier l'Antiquité et ses civilisations anciennes.



UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support>.

Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Ankh'or est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2019 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Ankh'or et des SPACE Cowboys

sur www.spacecowboys.fr, sur

