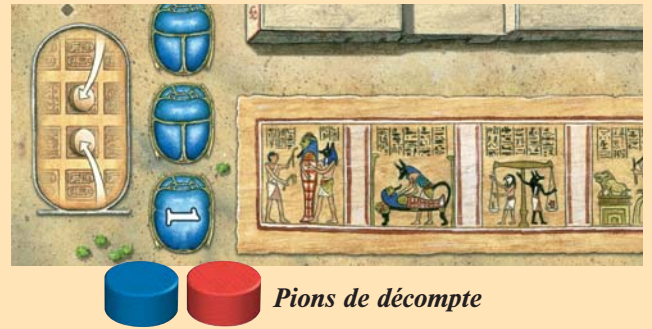


Préparation du jeu

Assembler le plateau de jeu et le placer entre les deux joueurs.

Chaque joueur reçoit les 29 pions de la couleur de son choix, la série de cartes de couleur correspondante et un pion « de troc » blanc.

Les joueurs mélangent leurs cartes et les posent faces cachées à côté du plateau de jeu. Les pions de décompte servant à indiquer les points sont placés à côté de la case « 1 » de la piste de score.



Déroulement du jeu

- ▶ Chaque joueur tire les 4 premières cartes de sa pioche, les regarde et pose ensuite respectivement 1 carte face cachée à côté de l'un de ses cartouches.

Une fois pendant la durée du jeu, chaque joueur a le droit – en échange de son pion « de troc » – de se défausser des quatre cartes qu'il a tirées et d'en tirer quatre nouvelles. Le pion « de troc » est alors écarté du jeu.

- ▶ Lorsque les deux joueurs ont posé leurs quatre cartes à côté des cartouches, ils les retournent et en comptent la valeur respective [voir : 1^{er} cartouche à 4^{ème} cartouche].

- ▶ Une fois les valeurs des huit cartes comptées, les cartes découvertes sont défaussées et chaque joueur tire 4 nouvelles cartes. Un autre tour est joué. Si la pioche d'un joueur est épuisée, il mélange les cartes défaussées qui constituent alors sa nouvelle pioche.



Les différents cartouches

■ 1^{er} cartouche – points de victoire :

Les valeurs des cartes placées ici par les deux joueurs sont comparées. Le joueur possédant la carte de valeur supérieure reçoit le double de la différence en points de victoire. En cas d'égalité, aucun point n'est attribué.



Exemple : Peter joue ici un « 1 », Elke un « 4 », la différence est de 3. Elke reçoit deux fois la différence, soit 6 points de victoire.

Remarque : les points sont indiqués sur la piste de score. Chaque joueur avance son pion d'autant de cases qu'il a reçu de points.

- Les cartouches 2-4 déterminent l'ordre des joueurs et indiquent dans quels temples combien de pions sont retirés ou posés.

- Le joueur dont c'est le tour traite les cartouches 2 à 4 l'un après l'autre, puis c'est au tour de l'autre joueur.

■ 2^{ème} cartouche – ordre / retirer des pions :

La carte posée ici détermine deux choses :

- l'ordre de jeu des deux joueurs pour le reste du tour.



Exemple : le joueur « Rouge » commence.

Le joueur possédant la carte de valeur **inférieure** commence. En cas de valeurs égales, c'est le joueur qui a joué la valeur **inférieure** à côté du « cartouche 1 » qui commence. S'il y a égalité ici aussi, les deux joueurs tirent des cartes dans leur pioche jusqu'à ce que l'un des deux tire une carte de **valeur inférieure**. Ce joueur commence alors (les cartes tirées sont replacées en dessous de la pioche respective).



Exemple : si un joueur a posé une carte de valeur 4 à côté de ce cartouche, il peut retirer du plateau de jeu $4 - 2 = 2$ pions adverses. Avec une carte de valeur 2, il ne peut retirer aucun pion.

b) Retirer des pions (*pas au 1^{er} tour*).

Le joueur dont c'est le tour retire maintenant des pions dans les temples. Le **nombre** de pions à retirer est égal à la **valeur de la carte posée moins 2**.

- Si le résultat est positif, le joueur retire le nombre correspondant de **pions adverses** de son choix.
- Si le résultat est -1, le joueur doit retirer un propre pion de son choix.

S'il n'y a **pas assez** de pions dans les temples, on en retire d'autant moins.

Remarque : la carte à côté du cartouche 3 indique dans quels temples des pions sont retirés.

Les pions retirés sont placés dans le royaume des morts.

■ 3^{ème} cartouche - déterminer les temples :

La carte placée ici indique le temple dans lequel le joueur a le droit de **retirer** ou de **poser** des pions. Tous les temples dont le numéro est inférieur ou égal à la valeur de la carte peuvent être utilisés.



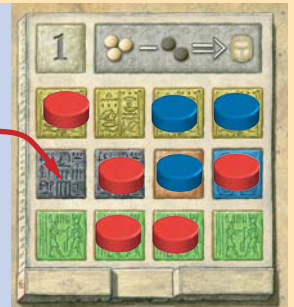
Exemple : avec une carte de valeur « 2 », on a le droit de retirer ou de poser des pions dans les temples « 1 » et « 2 ».

■ 4^{ème} cartouche - poser des pions :

La carte placée ici indique **combien de ses propres pions** le joueur respectif peut, pendant ce tour de jeu, prendre dans sa propre réserve et répartir dans les temples. **1 pion** est toujours posé sur **1 case inoccupée** dans un temple. Si l'on n'a plus de pions en réserve, on ne pose aucun pion.



Exemple : le joueur « Rouge » a ici à sa disposition quatre cases inoccupées sur lesquelles il peut poser son pion.



Chaque pion qui **ne peut être placé** est posé sur une case vide dans le **royaume des morts**.

Remarque : la carte à côté du cartouche 3 indique dans quel temple on a le droit de poser les pions.

Pions au royaume des morts :

Sont placés dans le royaume des morts les pions qui :

- ont été retirés des temples ou
- ne peuvent être posés dans un temple (plus de place).

Un pion concerné est posé sur une case vide du royaume des morts. Si le celui-ci est **entièrement occupé**, on procède, une fois que **les deux joueurs** ont terminé leurs coups, à un **décompte**.

Exemple : Peter a le droit de poser 4 pions dans les temples 1 et 2. Le temple 2 a encore une case vide, le temple 1 en a encore deux. Peter ne peut donc pas poser son quatrième pion. Le pion est placé dans le royaume des morts.

Remarque : s'il n'y a plus assez de place dans le royaume des morts, les pions qui devraient normalement y être placés sont remis dans la réserve.

Décompte

Les points de victoire suivants sont attribués lors d'un décompte :

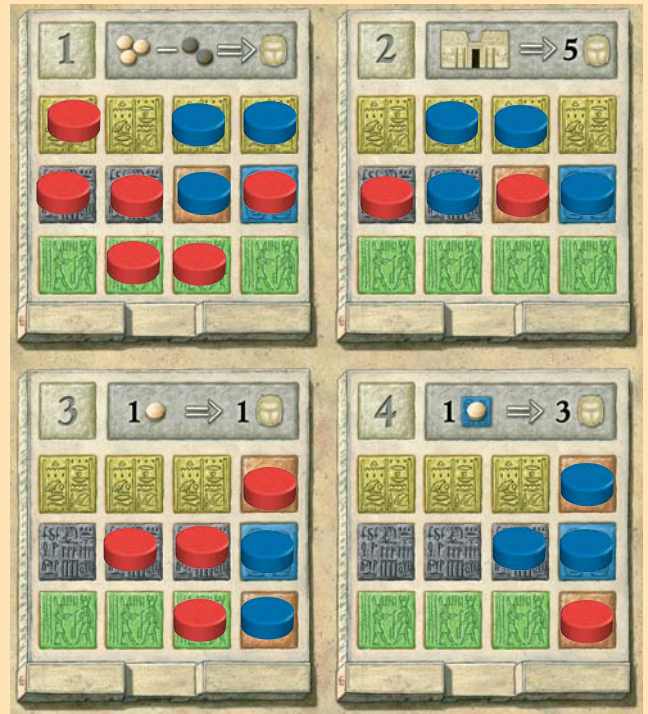
- **Temple 1** : le joueur possédant le plus de pions dans ce temple reçoit le nombre de points de victoire correspondant à la **différence des pions** des deux joueurs dans ce temple.
- **Temple 2** : le joueur possédant le plus de pions dans ce temple reçoit **5 points de victoire**.
- **Temple 3** : le joueur possédant le plus de pions dans ce temple reçoit les points de victoire correspondant au **nombre** de ses **pions** posés ici.
- **Temple 4** : le joueur possédant le plus de pions dans ce temple reçoit **respectivement 3 points de victoire pour chaque case bleue qu'il occupe** (chacun des quatre temples possédant une case bleue).
- **Cases noires** : le joueur possédant le plus de pions sur ces cases reçoit **8 points de victoire**.
- **Cases bonus** : chaque joueur qui a placé un pion sur une case bonus reçoit la valeur qui y est indiquée (+1 ou +2) comme point(s) de victoire.

Après un décompte, les deux joueurs retirent tour à tour dans les temples 4 de leurs propres pions, en commençant par le joueur en tête (en cas d'égalité, le joueur « Rouge » commence).

A cette occasion, un **propre pion** doit – si possible – être **retiré dans chaque temple**. Si un joueur ne possède pas de pions dans un temple, il doit alors retirer un pion dans le temple le plus haut dans lequel il a des pions.

Les pions du royaume des morts sont remis dans la réserve respective des joueurs de même que les pions tout juste retirés.

Si le jeu n'est pas encore terminé, un autre tour est joué.



Temple 1 : Rouge reçoit 3 points de victoire (PV)
[6 pions rouges moins 3 pions bleus = 3 PV]

Temple 2 : Bleu reçoit 5 PV
[Majorité reçoit toujours 5 PV]

Temple 3 : Rouge reçoit 4 PV
[Majorité se compose de 4 pions = 4 PV]

Temple 4 : Bleu reçoit 9 PV
[Majorité reçoit 3 PV pour chaque case bleue occupée = 9 PV]

Cases noires : Rouge reçoit 8 PV
[Majorité reçoit toujours 8 PV]

Cases bonus : Rouge reçoit 4 PV, Bleu reçoit 4 PV
[1 ou 2 PV comme indiqué sur la case]

Remarque : si aucune majorité ne devait régner dans un temple, aucun joueur n'y reçoit de points de victoire. Cela vaut également pour le décompte des cases noires.

Fin du jeu

- Le jeu se termine **immédiatement** lors du traitement du 1^{er} ou du 4^{ème} cartouche si l'une des quatre conditions de victoire est remplie à ce moment (**40 points de victoire, toutes les cases d'un temple occupées, toutes les cases jaunes ou vertes occupées**).

Le joueur qui a rempli cette condition de victoire gagne – évidemment – la partie.

- Sinon, le jeu se termine après le **décompte** dans lequel un joueur a obtenu **40 points de victoire ou plus**. On procède à cette occasion au **décompte complet**.

Le joueur possédant le plus de points de victoire gagne (les points supérieurs à 40 comptent également). En cas d'égalité, les joueurs sont ex aequo.

Les grands prêtres des deux divinités égyptiennes Aton et Amon luttent pour la suprématie. Les deux chefs veulent placer leurs prêtres aux endroits décisifs dans les quatre grands temples de Thèbes.

ATON



Un jeu de Thorsten Gimmler pour 2 personnes

français

But du jeu

Chaque joueur se glisse dans le rôle d'un grand prêtre pour tenter de prendre le pouvoir à Thèbes dans l'ancienne Egypte.

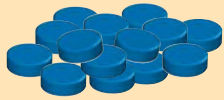
Le vainqueur est le premier joueur qui :

- obtient **40 points de victoire** ou
- occupe **toutes les cases d'un temple** ou
- occupe **toutes les cases jaunes** des quatre temples ou
- occupe **toutes les cases vertes** des quatre temples.

Matériel de jeu et mise en place

- 72 cartes à jouer de valeur 1 à 4, respectivement 36 pour le joueur « Bleu » et le joueur « Rouge »
- 1 plateau de jeu en six parties
- 58 prêtres, les pions dans les couleurs rouge et bleu
- 2 pions « de troc » (blancs)
- 2 pions de décompte (rouge et bleu)
- 1 règle du jeu

29 pions bleus



Pion « de troc »

Pioches



L'un de 4 temples avec respectivement 12 cases de jeu, chaque case pouvant être occupée par 1 pion.

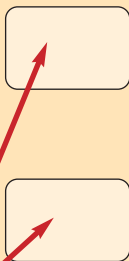


29 pions rouges

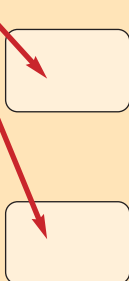


Pion « de troc »

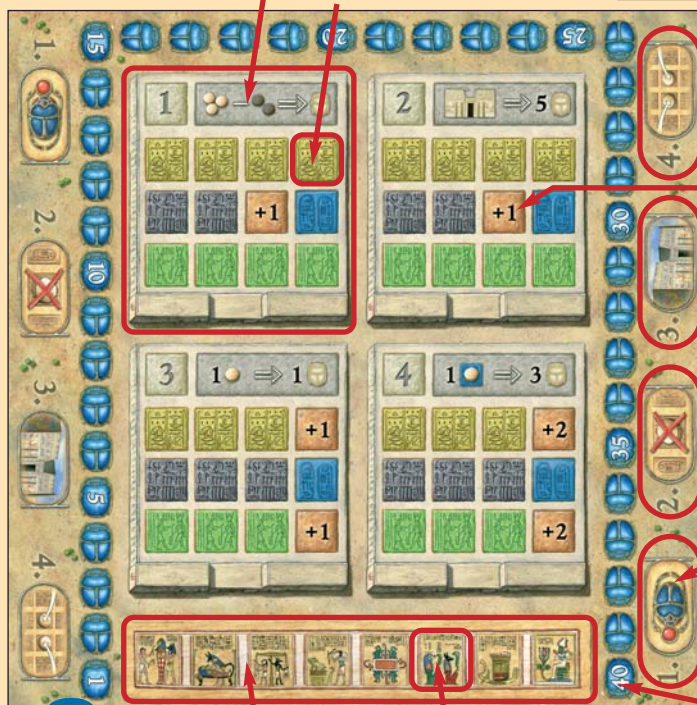
Les cartes à jouer sont posées à côté des cartouches*, ici les bleues, en face les rouges.



*On appelle cartouche l'encadrement elliptique des noms de rois dans les hiéroglyphes égyptiens.



2 pions de décompte



Royaume des morts avec 8 cases – dès que toutes les cases sont occupées, on procède à un décompte.

Case bonus

4 cartouches* sur chaque côté du plateau de jeu.

Piste de score (jusqu'à 40 points) – indique les points de victoire des deux joueurs.