Pharaon

Enfant de Pharaon, vous allez consacrer
une grande partie de votre vie à préparer
votre passage dans l'Au-Delà.
Organisez des rites funéraires fastueux.
Placez vertu et justice au coeur de votre existence.
Chacun de vos actes sera jugé au moment
de la pesée de votre âme !



Pharaon est un jeu de Sylvain "Sylas" Lasjuilliarias et Henri "Pym" Molliné, illustré par Christine Alcouffe, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games.
Graphisme : Christine Alcouffe - Mise en page : Clément Milker - Relecture : Camille Mathieu - Septembre 2019 - Catch Up Games.

Matériel

1 plateau central Tablette des Dieux
(composé de 5 Quartiers + 1 Roue des Actions)
1 plateau Pyramide du Temps
30 tuiles Vase
1 jeton Premier Joueur
1 jeton Pharaon
1 jeton Direction
120 jetons Ressource
1 sac des Offrandes
40 jetons Offrande
30 cartes Artisan
26 cartes Noble
40 jetons en bois (5 grands disques,
5 cubes, 30 petits disques)
5 grandes tuiles Traître

Note : ces instructions d'installation concernent les parties de 3 à 5 joueurs. Les visuels de cette section montrent une mise en place pour 3 joueurs. Les ajustements nécessaires pour 2 joueurs ou pour le mode Solo sont détaillés en page 8.

1 plateau Tablette des Dieux

Assemblez aléatoirement les cinq grands Quartiers de la Tablette des Dieux en un cercle, au centre de la table. Insérez la Roue des Actions au centre de ce cercle, de manière à attacher les cinq Quartiers entre eux. La partie supérieure de la roue doit pouvoir tourner sans que le reste du plateau bouge. Orientez-la aléatoirement, en veillant à aligner les colonnes des Dieux.











1 plateau Pyramide du Temps

Placez-le à côté de la Tablette des Dieux.



30 tuiles Vase

Mélangez-les toutes et formez une pile, face cachée, à proximité de la Pyramide. Révélez autant de Vases qu'il y a de joueurs.



1 jeton Direction

Placez ce jeton en évidence, sur l'une de ses deux faces, au hasard. Ce jeton indique le sens de rotation de la Roue des Actions pour cette partie.





Jeton Pharaon

1 jeton Premier joueur et 1 jeton Pharaon

Tirez au sort le joueur qui débutera la partie. Il récupère le jeton Premier joueur devant lui. Le jeton Pharaon est placé près de la Pyramide du Temps.



Jeton Premier joueur

5 grands disques, 5 cubes et 30 petits disques en bois

Chaque joueur choisit une couleur et prend les huit jetons en bois correspondants.
Chacun place son grand disque sur la première étape du compte-tour de la Pyramide.
Chacun place son cube sur le Quartier de la Chambre Funéraire, à gauche de la première étape du parcours de construction.
Chacun place un de ses petits disques en dessous de chacune des pistes du Quartier du Nil.
Le dernier est conservé par chaque joueur devant lui pour indiquer sa couleur.

120 jetons Ressource

Formez six réserves, une de chaque couleur, à proximité du plateau.



1 sac des Offrandes et 40 jetons Offrande

Mettez tous les jetons Offrande dans le sac et placez-le à proximité du Quartier des Offrandes. Piochez des lots de 2 jetons dans le sac et disposez-les sur les emplacements prévus à cet effet sur le Quartier des Offrandes. Il doit y avoir autant de lots de 2 jetons Offrande qu'il y a de joueurs plus un. Piochez ensuite autant de jetons Offrande qu'il y a de lots et mettez-les sur l'emplacement Bonus, au centre du Quartier.



26 cartes Noble

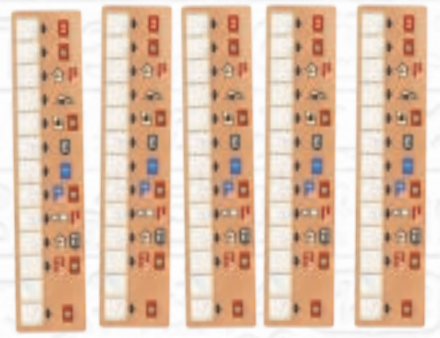
Mélangez-les en une pile face cachée, près du Quartier des Nobles. Révélez une carte Noble sur chacun des trois emplacements de ce Quartier.

30 cartes Artisan

Mélangez-les en une pile face cachée, près du Quartier des Artisans. Révélez une carte Artisan sur chacun des quatre emplacements de ce Quartier.

5 tuiles Traître

Ces tuiles ne sont utilisées que pour le mode Solo (voir page 8).



Avant de débuter

En commençant par le joueur à la droite du premier joueur, et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun accomplit les trois étapes suivantes :

- Piocher deux cartes Noble, en choisir une et la placer devant soi, face visible. Ce sera le Noble de départ du joueur. Les pouvoirs des Nobles sont détaillés en page 10.
- Choisir un des Vases disponibles face visible près de la Pyramide du Temps, prendre dans la réserve les trois ressources indiquées dessus puis défausser le Vase.
- Prendre deux jetons Argent dans la réserve.

Tous les Nobles qui n'ont pas été sélectionnés sont mélangés dans la pioche. Révélez à nouveau autant de Vases qu'il y a de joueurs pour remplacer ceux qui viennent d'être pris. La partie peut ensuite débuter.

Mode Découverte



Nous conseillons vivement aux joueurs qui découvrent le jeu de remplacer la règle normale de sélection des Nobles par la suivante : prendre les cinq cartes Scribe, les mélanger et en distribuer une à chacun des joueurs ayant opté pour ce mode Découverte. Ce sera leur Noble de départ.

Note : Dans une même partie, certains joueurs peuvent opter pour le mode découverte, et d'autres pour le mode normal.

But du jeu

L'objectif est d'être le joueur avec le plus de Points de Prestige (PP) en fin de partie. Vous devrez gérer vos ressources pour tirer profit des actions de la Tablette des Dieux : construire une Chambre Funéraire somptueuse, vous entourer de puissants Nobles, recruter des Artisans, faire des Offrandes, prospérer dans la région du Nil. Ces actions vous permettront de répondre aux exigences rituelles des Dieux et seront autant de sources de prestige ! La clé résidera dans la Roue centrale, qui détermine le Coût d'Accès aux actions.

Déroulement du jeu

Une partie de Pharaon se joue en cinq manches. Lors de chaque manche, en commençant par le premier joueur, les joueurs enchaînent les tours de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. La manche en cours se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient décidé de passer.

À son tour, un joueur peut, au choix :

A. effectuer l'action d'un Quartier
ou
B. passer

Le tour passe ensuite au joueur suivant.

A. Effectuer l'action d'un Quartier

La Tablette des Dieux est composée de cinq Quartiers, séparés les uns des autres par les colonnes des Dieux. À son tour, un joueur peut effectuer une action, sur le Quartier de son choix.
Pour cela, le joueur doit payer le **Coût d'Accès** au Quartier, puis le **Coût de l'Action** de ce Quartier.

Coût d'Accès

En face de chaque Quartier, la Roue des Actions indique l'une des cinq ressources de base du jeu. Pour avoir le droit d'effectuer l'action de ce Quartier, le joueur doit payer une ressource du type demandé sur l'un des emplacements libres de la Roue.
Un jeton ne peut jamais être posé sur un emplacement contenant déjà un jeton. S'il n'y a plus d'emplacement disponible, il n'est plus possible d'effectuer cette action lors de cette manche.

Important : Le quatrième emplacement en face de chaque Quartier n'est utilisable que dans les parties à 4 et 5 joueurs. Ignorez-le s'il y a moins de joueurs.



Coût de l'Action

Une fois qu'il a payé le Coût d'Accès sur la Roue, le joueur peut effectuer l'action du Quartier. Il doit pour cela payer le Coût de l'Action, indiqué sur le Quartier.
La ressource payée sur la Roue pour accéder à ce Quartier peut toujours être déduite du coût de cette action, si elle correspond. Il est donc judicieux de s'arranger pour intégrer le Coût d'Accès au Coût de l'Action.
Les ressources dépensées pour payer **le Coût de l'Action** sont immédiatement remises dans la réserve.



Exemple : *l'action du Quartier des Artisans demande trois ressources identiques. Sylvain a déjà dépensé 1 pour payer le Coût d'Accès, il peut donc dépenser 2 supplémentaires pour s'acquitter du Coût de l'Action. Il aurait également pu payer 3 ressources identiques d'une autre couleur, à la place des 2 .*

Précisions sur les ressources

Il existe cinq ressources de base différentes, que les joueurs gagnent et dépensent tout au long de la partie. Ces ressources représentent différents domaines d'influence, sources de pouvoir dans l'Égypte antique.


l'Agriculture


la Justice


la Royauté


la Construction


le Commerce

Il existe, en plus de ces 5 ressources de base, un joker : l'Argent, symbole de la clairvoyance. Il peut remplacer n'importe quelle ressource, à tout moment.


l'Argent

Les icônes de ressources apparaissent sur les éléments de jeu sous deux formes distinctes :


Une icône de ressource de **forme carrée** indique un **coût** : le joueur **dépense** cette ressource.


Une icône de ressource de **forme ronde** indique un **gain** : le joueur **gagne** cette ressource.

Les joueurs conservent les ressources qu'ils possèdent, visibles de tous, dans leur zone personnelle, devant eux. Lorsqu'ils gagnent des ressources, ils les prennent dans la réserve pour les ajouter à leur zone personnelle. Quand ils en dépensent, ils le font depuis leur zone personnelle. Si la réserve d'une des ressources est vide au moment où un joueur doit gagner cette ressource, ce gain est ignoré.

Les Vases

Quand un joueur gagne un Vase, il gagne les trois ressources indiquées sur cette tuile Vase, puis il la défausse. S'il n'y a plus de tuile Vase dans la pioche au moment d'en révéler une nouvelle, mélangez les Vases défaussés pour refaire la pioche, puis révélez un Vase.



Description des actions

Chaque Quartier du plateau permet d'effectuer une action qui lui est propre. Le Coût de l'Action est différent pour chaque Quartier.

Quartier des Offrandes

Coût de l'Action : 1 ressource de votre choix
+ 1 ressource supplémentaire identique facultative.

Prenez un des lots de 2 jetons Offrande encore disponibles sur le Quartier.
Vous pouvez **payer une ressource identique** supplémentaire pour prendre, en plus, **UN jeton bonus**. Ce jeton bonus peut être pris, au choix :

- **sur l'emplacement Bonus**
- **ou dans le sac des Offrandes, au hasard.**

Exemple : *Christine dépense 1 pour accéder au Quartier des Offrandes. Le Coût d'Accès est déduit du Coût de l'Action et Christine prend un lot de 2 jetons. Elle dépense 1 supplémentaire pour prendre un troisième jeton, qu'elle choisit de prendre sur l'emplacement Bonus.*



Christine aurait pu payer 2 ressources identiques, en plus du Coût d'Accès, pour profiter du même gain.

Les lots et jetons Bonus pris par les joueurs sont remplacés à la fin de la manche uniquement.
À tout moment, si vous devez révéler un jeton du sac et qu'il est vide, tous les jetons Offrande se trouvant dans la défausse sont remis dans le sac.
S'il n'y en a toujours pas assez pour compléter, faites un maximum de lots complets de 2 jetons Offrande et placez les jetons restants sur la zone Bonus.

Les 3 types de jetons Offrande



3 de chaque de type

Ces jetons peuvent être dépensés à tout moment pour remplacer la ressource correspondante.



3 de chaque de type

Ces jetons peuvent être dépensés à tout moment pour remplacer la ressource de votre choix dans le Coût d'Accès ou le Coût d'Action du Quartier correspondant.



x6 x4

Ces jetons rapportent 1 ou 2 Points de Prestige en fin de partie.

Quartier des Nobles

Coût de l'Action : 5 ressources différentes.



Prenez un Noble, soit parmi les trois visibles sur le Quartier, soit au hasard dans la pioche. Placez-le face visible devant vous. Il doit en permanence y avoir trois Nobles visibles sur ce Quartier. Dès qu'un emplacement est vide, révélez un nouveau Noble de la pioche pour compléter.
Un emplacement ne peut rester vide que si la pioche est épuisée.

À partir du moment où vous avez un Noble devant vous, vous pouvez bénéficier de son pouvoir, indiqué dans le cartouche inférieur de la carte.

Les 3 types de pouvoirs

Vous ne bénéficiez de ce pouvoir qu'une seule fois, au moment où vous prenez ce Noble.

Ce pouvoir a un effet permanent.

Ce pouvoir est utilisable une seule fois par manche. Inclinez la carte à 90° lorsque vous l'activez, pour indiquer qu'il a été utilisé.

Chaque Noble vous rapporte également des Points de Prestige en fin de partie, selon les conditions indiquées dans le cartouche supérieur de la carte.

Les pouvoirs et conditions de score des Nobles sont détaillés en page 10.

Quartier du Nil

Coût de l'Action : 2 ressources.

Remportez les gains indiqués en dessous du coût que vous avez choisi.

Les 3 types de gains



Gagnez la ressource correspondante



Piochez un Vase, au hasard



Montez votre jeton d'une case sur la piste de votre choix, parmi les deux couleurs indiquées dans la flèche. S'il n'y a pas de couleur, vous pouvez monter d'une case sur n'importe quelle piste.

Note : lorsqu'une flèche comporte deux couleurs spécifiques, il s'agit toujours de celles des deux ressources qui servent à payer cette action.

En fin de partie, chaque jeton rapporte des Points de Prestige en fonction de sa position sur sa piste.

Exemple : *Henri dépense 1 pour accéder au Quartier du Nil. Il souhaite faire monter ses jetons sur les pistes Bleue et Rouge. Il dépense donc 1 et 1 pour payer le Coût de l'Action, en plus du .*



Il gagne et et monte d'une case ses deux jetons sur les pistes Bleue et Rouge. Il aurait également pu faire monter de 2 cases son jeton de la piste Bleue ou son jeton de la piste Rouge.

Quartier des Artisans

Coût de l'Action : 3 ressources identiques, au choix.

Prenez un Artisan, soit parmi les quatre visibles sur le Quartier, soit au hasard dans la pioche. Placez-le face visible devant vous et gagnez immédiatement les ressources indiquées dans le cartouche de droite. S'il y a un Vase, prenez-en un au hasard dans la pioche et gagnez les ressources correspondantes.
Chaque Artisan rapporte également des Points de Prestige en fin de partie.



Il doit en permanence y avoir quatre Artisans visibles sur ce Quartier. Dès qu'un emplacement est vide, révélez un nouvel Artisan de la pioche pour compléter.
Un emplacement ne peut rester vide que si la pioche est épuisée

Quartier de la Chambre Funéraire

Coût de l'Action : 2 à 4 ressources, indiquées sur la prochaine étape de construction de la Chambre Funéraire.

Faites avancer votre cube de construction sur la prochaine étape de construction de la Chambre Funéraire. En fin de partie, vous gagnez les Points de Prestige indiqués sur l'étape que vous avez atteinte.



B. Passer

Quand un joueur passe, il retire son jeton du compte-tour, sur la Pyramide du Temps. Il le place sur la ligne sans jeton la plus basse de la Pyramide, sur la case la plus à gauche. Il choisit ensuite un Vase parmi ceux disponibles sous la Pyramide et gagne les ressources correspondantes.



Exemple : *Maël (jaune) passe son tour. Il place son jeton tout à gauche de la deuxième ligne car la première est occupée. Il choisit ensuite un des Vases restants et prend , et dans la réserve.*

Un joueur qui a passé **ne peut plus effectuer d'action** jusqu'à la fin de la manche en cours. Quand son tour revient, il **avance son jeton** d'une case vers la droite sur sa ligne. Il **prend ensuite le gain indiqué** sur sa case ou sur l'une de celles plus à gauche sur sa ligne. Un joueur qui a déjà atteint la dernière case de sa ligne ne peut plus progresser et ne gagne plus rien.

Gains de la Pyramide du Temps

Le joueur prend le jeton Premier Joueur. Il commencera la prochaine manche. En fin de partie, le jeton Premier Joueur rapporte 3 PP.

Le joueur prend 1 ressource de base de son choix dans la réserve. Il ne peut pas prendre d'Argent.

Le joueur prend 1 Argent dans la réserve.

Le joueur prend 1 jeton Offrande. Il le prend soit dans la zone Bonus du Quartier des Offrandes, soit au hasard dans le sac des Offrandes.



Exemple : *Sébastien (rouge) a déjà passé plus tôt dans la manche. Quand le tour lui revient, il avance son jeton d'une case vers la droite sur la Pyramide du Temps. Il prend 1 depuis la réserve. Il aurait pu, à la place, prendre une ressource de son choix, car c'était le gain d'une case précédente sur sa ligne.*



Fin de la manche et mise en place d'une nouvelle manche

Dès que tous les joueurs ont passé, la manche prend fin. Plus personne ne joue **ni ne progresse sur sa ligne de la Pyramide**. Le dernier joueur à avoir passé avance son jeton Compte-Tour d'une case au lieu de le placer sur la Pyramide. Les jetons des autres joueurs sont empilés dessus puis une nouvelle manche est mise en place :

- Tous les jetons se trouvant sur la Roue sont remis dans la réserve.

- Piochez autant de jetons que nécessaire dans le sac des Offrandes pour compléter le Quartier des Offrandes. Il doit y avoir autant de lots de 2 jetons Offrande qu'il y a de joueurs, plus un. L'emplacement Bonus, au centre du Quartier, doit contenir autant de jetons Offrande qu'il y a de lots. S'il n'y a pas assez de jetons Offrande dans le sac, tous ceux se trouvant dans la défausse sont remis dans le sac. S'il n'y en a toujours pas assez pour compléter, faites un maximum de lots complets de 2 jetons Offrande, et placez les jetons restants sur la zone Bonus.

- Faites tourner la Roue d'un cran dans le sens indiqué par le jeton Direction, jusqu'à créer le prochain alignement de colonnes.
- Redressez les cartes Noble dont le pouvoir a été utilisé.
- Sous la Pyramide du Temps, révélez autant de nouveaux Vases qu'il y a de joueurs.
  Note : ignorez cette étape lorsque vous mettez en place la cinquième manche. Personne ne gagne de Vase en passant lors cette dernière manche.

Quand la cinquième et dernière manche s'achève, les joueurs procèdent au décompte final.

La succession de Pharaon

Le premier joueur à avoir **deux Nobles** devant lui et à avoir atteint **la troisième étape de construction** de la Chambre Funéraire devient Pharaon. Il prend devant lui le jeton Pharaon, qui lui rapporte **7 Points de Prestige** en fin de partie.



Les objectifs des Dieux

Les Dieux représentés sur les colonnes qui séparent les Quartiers composent cinq objectifs, qui varient à chaque partie en fonction de l'agencement des Quartiers. Au-dessus de chaque Dieu sont indiqués, à sa gauche et à sa droite, un gain en Points de Prestige ainsi que la condition pour le remporter.
Un Dieu forme toujours **un objectif unique et indivisible**. **En fin de partie**, si le joueur satisfait **en totalité** les conditions de gauche et de droite, **l'objectif est réalisé**. Le joueur remporte **la somme des Points de Prestige** indiqués à gauche et à droite de ce Dieu.
S'il ne satisfait que **partiellement** les conditions de gauche ou de droite, **il ne réalise pas l'objectif** et ne remporte **aucun point** pour ce Dieu.

Conditions des objectifs des Dieux

Chaque Dieu demande de réunir deux conditions, une pour chacun des deux Quartiers qui l'entourent. Chaque Quartier indique pour cela un même type de condition à gauche et à droite.

2 — Avoir construit au moins 2 étapes de la Chambre Funéraire en fin de partie.

3 — Posséder au moins 3 jetons Offrande devant soi en fin de partie.

2 — Posséder au moins 2 cartes Noble devant soi en fin de partie.

3 — Posséder au moins 3 cartes Artisan devant soi en fin de partie.

3 — Être présent sur au moins 3 pistes du Quartier du Nil en fin de partie.

Important : pour remplir les conditions des deux Dieux qui bordent un même Quartier, le joueur **ne peut pas compter les mêmes éléments** plusieurs fois.
Plusieurs joueurs peuvent satisfaire l'objectif d'un même Dieu.



Exemple : *pour satisfaire ces 2 Dieux, il faut avoir construit 4 étapes de la Chambre Funéraire, posséder 3 jetons Offrande et être présent sur 2 pistes du Quartier du Nil. Cela rapporte 16 PP. Dans la même situation, si un joueur a moins de 3 jetons Offrande, il ne marque que 6 PP parce qu'il ne satisfait les conditions que d'un seul Dieu (celui du bas).*



Décompte final

Au bout de cinq manches, la partie s'arrête et on procède au décompte final. Munissez-vous du carnet de score et remplissez pour chaque joueur l'ensemble des colonnes indiquées, puis faites le total.

Objectifs des Dieux

Le joueur vérifie pour chacun des cinq Dieux s'il remplit les deux conditions de l'objectif. Pour chaque Dieu entièrement satisfait, il gagne la somme des Points de Prestige indiqués à gauche et à droite de ce Dieu. Tout Dieu qui n'est que partiellement satisfait ne rapporte rien.

Nobles

Le joueur additionne les Points de Prestige rapportés par l'ensemble de ses Nobles. Les conditions de score des Nobles sont détaillées en page 10.

Artisans

Le joueur additionne les Points de Prestige indiqués sur l'ensemble de ses cartes Artisan.

Chambre Funéraire

Le joueur remporte les Points de Prestige indiqués sur la dernière étape qu'il a atteinte.

Pistes du Nil

Pour chaque piste du Quartier du Nil où il a un jeton, le joueur gagne les Points de Prestige correspondant à la ligne où il se trouve : 0, 3 ou 7 PP.

Jetons Ressource / Offrande

Le Joueur gagne 1 Point de Prestige pour chaque jeton Ressource (y-compris Argent) ou Offrande qu'il a conservé. Il ajoute les bonus de prestige indiqués sur ses jetons Offrande.

Pharaon / Premier Joueur

Le joueur qui possède le jeton Pharaon remporte 7 Points de Prestige
Le joueur qui possède le jeton Premier Joueur remporte 3 Points de Prestige.

Le joueur totalisant le plus de Points de Prestige est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant gagné le titre de Pharaon l'emporte, ou, à défaut, celui avec le plus de jetons Ressource et/ou Offrande devant lui. Si l'égalité persiste, les joueurs à ex aequo se partagent la victoire.

Règles pour deux joueurs

Le jeu à deux se déroule selon les règles normales, à une seule exception près.

Vases disponibles sous la Pyramide du Temps

Lors de la mise en place et au moment d'en révéler à nouveau en fin de manche, placez trois Vases sous la Pyramide du Temps.
Au début du jeu et à la mise en place d'une nouvelle manche, les ressources indiquées sur le **Vase qui n'a été pris par personne** sont placées sur les **emplacements correspondants de la Roue**.



Exemple : *Christine et Maël ont tous les deux passé leur tour et choisi leur Vase. Ils placent les ressources du Vase restant sur la Roue des Actions. 3 cases , et sont bloquées pour la prochaine manche. Il n'y aura que 2 cases disponibles sur le Quartier rouge, et 1 seule sur le Quartier jaune.*



Mode Solo : Le complot du Traître

L'heure de la succession approche, mais cela fait naître des ambitions parmi les Nobles qui gravitent autour de Pharaon, votre père. Il est désormais clair que l'un d'eux ourdit un complot pour profiter de votre jeune âge et prendre le pouvoir à votre place.

Dans ce mode de jeu, vous jouez seul contre un adversaire virtuel : le Traître. Votre objectif est de déjouer son complot en terminant la partie **avec davantage de Points de Prestige** que lui. Mettez en place votre stratégie, mais n'oubliez pas de contrôler la progression de ce redoutable adversaire.

Mise en place

Effectuez la mise en place comme expliqué en pages 2 et 3. Ne révélez que deux Vases près de la Pyramide. Choisissez une couleur de jetons pour le Traître, comme pour un joueur normal, et placez-les sur le plateau.
Installez les cinq tuiles Traître les unes à côté des autres, sur leur face la plus claire, dans un ordre aléatoire. Prenez une ressource de base de chacun des cinq types et répartissez-les aléatoirement sur les cinq tuiles. Posez ces ressources au bas de chacune des tuiles, sur la première case disponible. Chaque tuile se trouve ainsi associée, pour toute la durée de la partie, à l'une des cinq ressources de base.
Prévoyez un espace près des tuiles Traître, pour y conserver les éléments en possession du Traître.
Prenez, sans les regarder, autant de Vases qu'indiqué au bas de la tuile Traître la plus à gauche et placez-les en formant une pioche, face cachée, dans la zone de jeu du Traître.



Sur le Quartier des Offrandes, remplissez les trois lots de jetons Offrande de la colonne de gauche. Tirez trois jetons pour la zone Bonus centrale et veillez à les placer **en une colonne**.





Vous choisissez votre Noble de départ, l'un des Vases disponibles et prenez 2 , exactement comme dans une partie normale. Comme dans les règles pour deux joueurs, les ressources du Vase qui n'a pas été pris sont placées sur les emplacements correspondants de la Roue, puis ce Vase est défaussé. Révélez ensuite deux nouveaux Vases.
Placez la carte Noble que vous ne conservez pas dans la zone du Traître. C'est son Noble de départ, qui le représente pour cette partie.
Note : si vous jouez en Mode Découverte, le Traître débute avec l'un des quatre Scribes restants, pris au hasard.

Tirez au sort qui de vous ou du Traître commence la partie. Le jeu peut débuter.

Augmenter la difficulté du Traître

Vous pouvez augmenter la difficulté du mode Solo en retournant de 1 à 5 des tuiles Traître sur leur face la plus foncée. Plus vous retournez de tuiles, plus le Traître sera difficile à vaincre.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme une partie normale. Comme un adversaire réel, le Traître effectue des tours de jeu. Il peut passer avant vous et progresser sur la Pyramide, ou continuer à jouer alors que vous avez passé.
Ce qui change, c'est ce que fait cet adversaire à son tour.

Tour du Traître

Révélez un Vase de la zone du Traître pour **effectuer son tour**.
Commencez par placer sur les tuiles Traître la ressource indiquée **au bas du Vase**. Puis, parmi les deux ressources en haut du Vase, placez celle de votre choix sur les tuiles Traître et l'autre sur la Roue des Actions. Quel que soit votre choix, toutes les ressources du Vase **doivent forcément être placées**.

Placer une ressource sur les tuiles Traître

Posez la ressource sur la tuile Traître associée à cette ressource (voir Mise en place du mode Solo). Placez-la sur la première case libre de cette tuile, en partant du bas. S'il y a des icônes à côté de la case recouverte, **les effets correspondants sont immédiatement résolus** (voir ci-contre).
Si la tuile Traître sur laquelle vous devez poser une ressource est pleine, placez cette ressource sur la tuile suivante, à droite. Quand vous ne pouvez pas poser une ressource sur la tuile la plus à droite, placez-la sur la tuile la plus à gauche.

Placer une ressource sur la Roue des Actions

Posez la ressource sur un emplacement libre de la couleur correspondante.
Si les trois emplacements d'une couleur sont déjà occupés, vous ne pouvez pas choisir cette ressource pour la placer sur la Roue.
Note : s'il n'y a de place pour aucune des deux ressources sur la Roue, les deux sont placées sur les tuiles Traître, en commençant par la ressource de gauche.

Effets des tuiles Traître

Le Traître avance son cube d'une étape sur le Quartier de la Chambre Funéraire.

En fin de partie, le Traître marque les Points de Prestige pour l'objectif de ce Dieu

Le Traître prend et conserve devant lui le Noble disponible correspondant au chiffre indiqué, en partant de la gauche. Ignorez le contenu de ces cartes Noble.

En fin de partie, chaque carte Noble que le Traître possède lui rapporte le plus haut niveau de Points de Prestige atteint, à la place des conditions de score indiquées sur la carte.

Défaussez le Noble disponible correspondant au chiffre indiqué, en partant de la gauche. Ce Noble n'est pas pris par le Traître et ne compte pas pour son score en fin de partie.

Le Traître prend et conserve devant lui l'Artisan de plus forte valeur en Prestige parmi les quatre disponibles sur le Quartier des Artisans. S'il y a une égalité, le Traître prend l'Artisan le plus à gauche parmi ceux concernés.

Le Traître prend et conserve devant lui l'Artisan de plus faible valeur en Prestige parmi les quatre disponibles sur le Quartier des Artisans. S'il y a une égalité, le Traître prend l'Artisan le plus à gauche parmi ceux concernés.

Défaussez l'Artisan de plus forte ou de plus faible valeur en Prestige parmi les quatre disponibles sur le Quartier des Artisans. Cet Artisan n'est pas pris par le Traître et ne compte donc pas pour son score en fin de partie. S'il y a une égalité, le Traître défausse l'Artisan le plus à gauche parmi ceux concernés.

Le Traître prend le lot correspondant au chiffre indiqué, en partant du haut. Le Traître conserve devant lui les jetons qu'il prend. S'il n'y a plus de jetons sur l'emplacement désigné pour le Traître, il ne prend rien.

Le Traître prend dans la zone Bonus centrale le jeton Offrande correspondant au chiffre indiqué, en partant du haut. Le Traître conserve devant lui les jetons qu'il prend. S'il n'y a plus de jeton sur l'emplacement désigné pour le Traître, il ne prend rien.

Le Traître monte d'un cran sur une piste du Quartier du Nil, en choisissant celle qui correspond à la couleur de sa tuile Traître la plus remplie. En cas d'égalité, privilégiez la tuile la plus à gauche parmi les concernées. Si le Traître a déjà atteint le dernier niveau sur la piste concernée, ignorez l'effet de cette montée.

Le Traître monte d'un cran sur une piste du Quartier du Nil, en choisissant celle qui correspond à la couleur de sa tuile Traître la moins remplie. En cas d'égalité, privilégiez la tuile la plus à gauche, parmi les concernées. Si le Traître a déjà atteint le dernier niveau sur la piste concernée, ignorez l'effet de cette montée.



Exemple : *après avoir terminé son tour, Fred révèle un Vase de la zone du Traître. Il commence par poser 1 sur la tuile Traître correspondante.*



Il doit donc défausser le 3e Noble du Quartier des Nobles, en partant de la gauche.



Fred choisit ensuite de poser le sur la Roue des Actions, bloquant ainsi la dernière case disponible de cette couleur pour cette manche.



Il doit donc poser le restant sur la tuile Traître associée. Ce faisant, le Traître valide l'objectif du Dieu et marquera les PP correspondants en fin de partie.

Passer et fin de la manche

Quand vous ne pouvez pas révéler de Vase pour le Traître parce qu'**il n'y en a plus dans sa zone, il passe**.
Le Traître **ne prend pas de Vase** parmi ceux disponibles. Par contre, il se place normalement sur la première ligne de la Pyramide et progresse dessus si vous continuez à jouer et que le tour lui revient.
S'il gagne une ressource au choix, il prend n'importe laquelle. S'il gagne un jeton Offrande, il le tire au hasard dans le sac. Le Traître n'utilise jamais ses jetons mais ils lui rapportent normalement des points en fin de partie.

Quand vous décidez vous-même de passer, prenez le Vase de votre choix parmi les deux disponibles. Si le Traître n'a pas encore passé, placez normalement votre jeton sur la première ligne de la Pyramide. Si le tour revient à vous, vous prenez vos gains comme dans une partie à plusieurs joueurs. Le Traître ne passe que **lorsqu'il ne peut pas révéler de Vase** de sa zone, à son tour.

Quand les deux joueurs ont passé, mettez en place une nouvelle manche comme dans une partie à plusieurs, avec les aménagements suivants :

- Complétez le Quartier des Offrandes jusqu'à ce qu'il y ait **3 lots** de deux jetons Offrande. L'emplacement Bonus du Quartier des Offrandes doit contenir **3 jetons Offrande**, en une seule colonne.
- Comme dans les règles pour deux joueurs, les ressources indiquées sur le Vase qui n'a pas été pris **sont placées sur les emplacements correspondants de la Roue**, puis ce Vase est défaussé.
- Révélez **deux nouveaux Vases** (ignorez cette étape lorsque vous mettez en place la cinquième manche).
- En partant de la gauche, regardez la tuile Traître qui correspond au numéro de la manche à venir. Piochez, sans les regarder, le nombre de Vases indiqué au bas de cette tuile et placez-les en une pile face cachée dans la zone du Traître.
  Exemple : lors de la mise en place de la 3e manche, regardez le nombre de Vases sur la 3e tuile Traître en partant de la gauche.

Quand la cinquième et dernière manche s'achève, procédez au décompte final.

La succession de Pharaon

Le Traître peut, comme vous, remporter le jeton Pharaon s'il est le premier à en remplir les conditions, via les Nobles qu'il a devant lui et les étapes qu'il a atteintes sur le parcours de la Chambre Funéraire.

Décompte final

Vous marquez vos points comme dans une partie normale. Le Traître marque ses points normalement, en fonction des éléments qu'il a devant lui, à deux exceptions près.

Objectifs des Dieux



Chaque tuile Traître indique l'icône d'un des cinq Dieux à un certain niveau. Si le Traître a **atteint ou dépassé ce niveau, il marque les PP de ce Dieu**. Sinon il ne marque aucun point pour ce Dieu. Cela remplace, pour lui, les conditions indiquées sur les Quartiers.



Nobles

Regardez le niveau de prestige par carte Noble atteint par le Traître sur la tuile qui comporte ces icônes. Il marque ce nombre de Points de Prestige **pour chaque carte Noble** qu'il a devant lui. Cela remplace, pour lui, les conditions de score indiquées sur chaque carte Noble.
Précision : Dans un cas très rare où le Traître n'atteint même pas le premier palier, il gagne 6 PP pour chacun de ses Nobles.

Vous **remportez la partie** si vous totalisez **plus de prestige** que le Traître. En cas d'égalité, c'est lui qui l'emporte.

Détail des cartes Noble

Toutes les cartes Noble comportent un numéro, en haut à droite de l'illustration. Vous trouverez ici des précisions sur toutes les cartes Noble du jeu.

Pouvoirs permanents

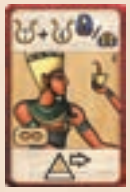


Les Scribes [1 à 5]

Points de Prestige : les 5 Scribes fonctionnent tous de la même manière. Chacun rapporte 4 PP, plus un bonus de 4 PP supplémentaires pour chacun des deux Dieux entourant le Quartier indiqué, si vous validez leur objectif.

Pouvoir : le pouvoir des Scribes vous autorise en permanence à utiliser l'une des deux ressources indiquées à la place de l'autre, exactement comme si elle était cette autre ressource. Par exemple, avec le Scribe [1], vous pouvez toujours payer  comme si c'était , ou  comme si c'était .
Précisions : la ressource considérée comme payée pour le Coût d'Accès reste celle indiquée sur la Roue. Vous pouvez dépenser un jeton Offrande représentant l'une de ces deux ressources comme s'il s'agissait de l'autre ressource indiquée.





Général [6]

Points de Prestige : gagnez 7 PP. Vous remportez un bonus de 4 PP supplémentaires si vous possédez le jeton Pharaon. Vous remportez un bonus de 4 PP supplémentaires si vous possédez le jeton Premier Joueur.

Pouvoir : au moment où vous passez votre tour, avancez directement d'une case sur votre ligne sur la Pyramide du Temps et prenez le gain indiqué.
Précisions : si le tour revient à vous, vous avancez normalement, d'une seule case. Si vous passez en premier, vous prenez le jeton Premier Joueur avant d'appliquer cet effet. Ce pouvoir ne s'applique pas si vous êtes le dernier joueur à passer.

Architecte [7], Grande Prêtresse [8], Contremaître [9] et Chef des Greniers [10]

Pouvoir : sur le Quartier indiqué, vous pouvez toujours payer n'importe quelle ressource sur la Roue pour le Coût d'Accès. Cette ressource compte pour sa propre couleur au lieu de celle indiquée sur la Roue.





Juge [11]

Pouvoir : sur le Quartier des Nobles, vous pouvez toujours payer les cinq ressources de votre choix au lieu des cinq différentes normalement demandées. Cela ne vous dispense pas de payer normalement le Coût d'Accès indiqué.

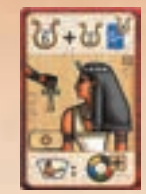


Grand Vizir [12]

Points de Prestige : gagnez 3 PP. Vous remportez un bonus de 3 PP supplémentaires pour chaque Noble que vous possédez, Grand Vizir compris.

Pouvoir : ce Noble n'a pas de pouvoir.

Une fois par manche



Médecin [13]

Points de Prestige : gagnez 6 PP. Vous remportez 2 PP supplémentaires pour chaque valeur en PP différente que vous possédez sur vos cartes Artisan.

Pouvoir : une fois par manche, vous pouvez faire l'action du Quartier des Artisans même s'il n'y a plus d'emplacement disponible sur la Roue. Cela ne vous dispense pas de payer la ressource demandée pour ce Coût d'Accès.



Maître d'Oeuvre [14]

Points de Prestige : gagnez 6 PP. Vous remportez 2 PP supplémentaires pour chaque étape de la Chambre Funéraire que vous avez atteinte.

Pouvoir : une fois par manche, vous pouvez faire l'action du Quartier de la Chambre Funéraire même s'il n'y a plus d'emplacement disponible sur la Roue. Cela ne vous dispense pas de payer la ressource demandée pour ce Coût d'Accès.



Grand Prêtre [15]

Points de Prestige : gagnez 6 PP. Vous remportez 2 PP supplémentaires pour chaque jeton Offrande que vous possédez.

Pouvoir : une fois par manche, vous pouvez faire l'action du Quartier des Offrandes même s'il n'y a plus d'emplacement disponible sur la Roue. Cela ne vous dispense pas de payer la ressource demandée pour ce Coût d'Accès.



Gouverneur [16]

Points de Prestige : gagnez 5 PP. Vous remportez 3 PP supplémentaires pour chaque piste du Quartier du Nil sur laquelle vous avez atteint le plus haut niveau.

Pouvoir : une fois par manche, vous pouvez faire l'action du Quartier du Nil même s'il n'y a plus d'emplacement disponible sur la Roue. Cela ne vous dispense pas de payer la ressource demandée pour ce Coût d'Accès.

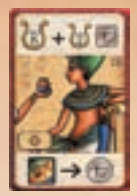


Femme Sage [17]

Points de Prestige : gagnez 3 PP. Vous remportez 3 PP supplémentaires pour chacun des cinq Dieux dont vous validez l'objectif.

Pouvoir : une fois par manche, vous pouvez échanger un jeton d'une ressource principale contre un jeton d'une autre ressource de base.

Précisions : vous pouvez dépenser un jeton Offrande représentant l'une des cinq ressources de base. Vous pouvez utiliser ce pouvoir au moment où vous passez et choisissez l'un des Vases disponibles



Chef du Trésor [18]

Points de Prestige : gagnez 8 PP. Vous remportez 2 PP supplémentaires pour chaque Argent que vous possédez.

Pouvoir : une fois par manche, vous pouvez défausser une ressource de base pour prendre un Argent à la place.

Précisions : Vous pouvez dépenser un jeton Offrande représentant l'une des cinq ressources de base. Vous pouvez utiliser ce pouvoir au moment où vous passez et choisissez l'un des Vases disponibles



Précepteur [19]

Points de Prestige : gagnez 7PP. Vous remportez 1PP supplémentaire pour chaque jeton de ressource de base que vous possédez.
Précision : Vos jetons Offrande représentant l'une des cinq ressources de base comptent pour calculer ce bonus.

Pouvoir : une fois par manche, au moment où vous gagnez un Vase, gagnez une ressource supplémentaire de votre choix parmi les cinq de base.
Précision : vous pouvez utiliser ce pouvoir au moment où vous passez et choisissez l'un des Vases disponibles.



Diplomate [20]

Points de Prestige : ce Noble vous rapporte autant de PP qu'un autre Noble de votre choix parmi ceux que vous possédez.

Pouvoir : une fois par manche, vous pouvez défausser un Vase que vous venez de gagner. À la place des ressources indiquées dessus, vous gagnez trois ressources de votre choix parmi les cinq ressources de base.
Précision : vous pouvez utiliser ce pouvoir au moment où vous passez et choisissez l'un des Vases disponibles.

Pouvoirs instantanés



Haut Fonctionnaire [21]

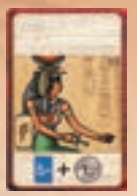
Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous progressez de trois cases sur la ou les pistes du Nil de votre choix et vous gagnez deux Argent . Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.



Haut Fonctionnaire [22]

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous gagnez deux jetons Offrande Bonus et vous progressez de deux cases sur la ou les pistes du Nil de votre choix. Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.

Précision : chaque jeton Offrande Bonus peut au choix être pris sur la zone Bonus du Quartier ou tiré au hasard dans le sac.



Haut Fonctionnaire [23]

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous gagnez une carte Artisan au choix parmi les quatre disponibles ou au hasard dans la pioche et vous gagnez un Argent . Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.

Précision : vous gagnez les ressources et Vases indiqués sur la carte Artisan.



Haut Fonctionnaire [24]

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous gagnez une carte Artisan au choix parmi les quatre disponibles ou au hasard dans la pioche et vous gagnez un jeton Offrande Bonus. Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.

Précisions : vous gagnez les ressources et Vases indiqués sur la carte Artisan. Le jeton Offrande Bonus peut au choix être pris sur la zone Bonus du Quartier ou tiré au hasard dans le sac.



Haut Fonctionnaire [25]

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous progressez d'une étape sur le parcours de la Chambre Funéraire et vous gagnez un Argent . Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.



Haut Fonctionnaire [26]

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous progressez d'une étape sur le parcours de la Chambre Funéraire et vous gagnez un jeton Offrande Bonus. Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.

Précision : Le jeton Offrande Bonus peut au choix être pris sur la zone Bonus du Quartier ou tiré au hasard dans le sac.



Résumé du jeu

Les joueurs enchaînent les tours de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur peut, au choix :

- **Effectuer une action**
- **Passer**

Effectuer une action

- Payez le **Coût d'Accès** sur la Roue,
- puis payez le **Coût de l'Action** du Quartier.

Le **Coût d'Accès** peut être déduit du **Coût de l'Action**.

Passer

- Prenez un des Vases disponibles,
- placez votre jeton Compte-Tour sur la Pyramide,
- quand le tour revient à vous, prenez un gain.

Fin de la manche

Dès que tous les joueurs ont passé.

Mise en place d'une nouvelle manche

- Défaussez tous les jetons se trouvant sur la Roue,
- remplissez le Quartier des Offrandes,
- faites tourner la Roue d'un cran dans le sens du jeton Direction,
- révélez de nouveaux Vases (sauf pour la cinquième manche).
- redressez les cartes Noble qui ont un pouvoir de type .

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la cinquième manche. Le joueur totalisant le plus de PP est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le jeton Pharaon l'emporte, ou, à défaut, celui avec le plus de jetons Ressource et/ou Offrande devant lui. Si l'égalité persiste, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Remerciements

Les auteurs remercient le FLIP de Parthenay pour l'accueil réservé à Pharaon, Clément pour avoir cru en ce projet, Seb et Christine, pour le travail pharaonique qu'ils ont tous trois abattu sur le jeu.
Christine remercie Clément et Sébastien pour leur confiance renouvelée, son papa et sa maman qu'elle aime très fort, et Maël pour l'avoir épaulée pendant tout le projet.
Catch Up Games remercie Sylvain, Henri et Christine. Le Shrubburo, Maël, Matthieu, Fred, Alex, Laurent, Marie, Seb, Denis, JB et tous les autres copains qui nous ont pu aider à tester et/ou relire.

Description des symboles


Payez une ressource Agriculture.


Payez une ressource Construction.


Payez une ressource Commerce.


Payez une ressource Royauté.


Payez une ressource Justice.


Payez la ressource de votre choix parmi les 5 ressources de base.


Gagnez une ressource Agriculture.


Gagnez une ressource Construction.


Gagnez une ressource Commerce.


Gagnez une ressource Royauté.


Gagnez une ressource Justice.


Gagnez la ressource de votre choix parmi les 5 ressources de base.


Gagnez un Argent, symbole de Clairvoyance. Cette ressource fonctionne comme un joker.


Gagnez un Vase, pris au hasard dans la pioche.


Le jeton Premier Joueur.


Le jeton Pharaon.


Prenez un jeton Offrande Bonus, soit parmi ceux disponibles sur la zone Bonus du Quartier, soit au hasard dans le sac des Offrandes.


Un jeton Offrande.


Une carte Artisan.


Une carte Noble.


Le Quartier des Artisans.


Le Quartier de la Chambre Funéraire.


Le Quartier du Nil.


Le Quartier des Nobles.


Le Quartier des Offrandes.


Un Dieu entourant le Quartier des Artisans.


Un Dieu entourant le Quartier de la Chambre Funéraire.


Un Dieu entourant le Quartier du Nil.


Un Dieu entourant le Quartier des Nobles.


Un Dieu entourant le Quartier des Offrandes.


Un des 5 Dieux du plateau.


Avancez votre jeton d'une case sur l'une des deux pistes correspondantes sur le Quartier du Nil.


Avancez votre jeton d'une case sur l'une des pistes de votre choix sur le Quartier du Nil.


Une piste du Quartier du Nil sur laquelle vous êtes au moins sur la première case.


Une piste du Quartier du Nil sur laquelle vous avez atteint la troisième case.


Une étape du parcours de la Chambre Funéraire.


La Roue des Actions


La Pyramide du Temps