



PYRAMIDICE

de Luigi Ferrini
1-4 joueurs/30-60 minutes

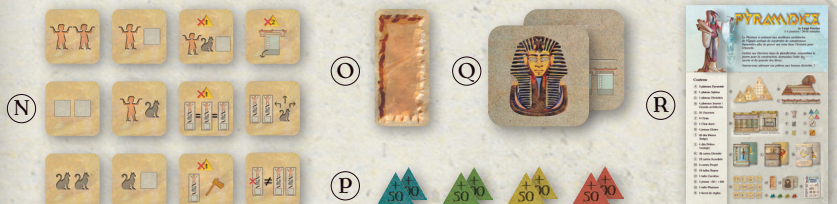
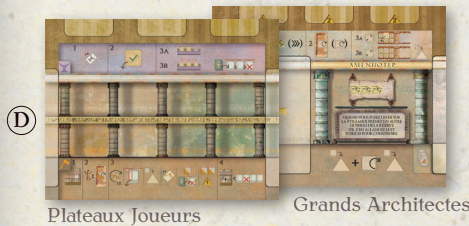
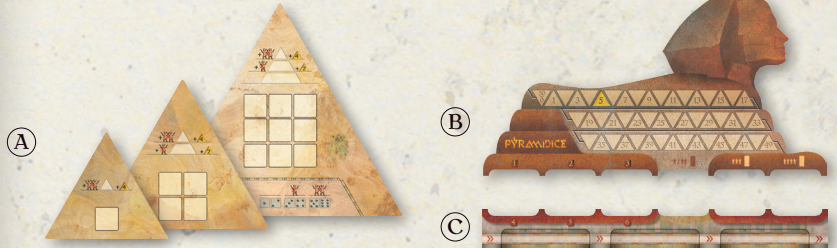
Le pharaon a ordonné aux meilleurs architectes de l'Égypte antique de construire de somptueuses pyramides afin de graver son nom dans l'Histoire pour l'éternité.

Guidez vos ouvriers dans la planification, rassemblez la pierre pour la construction, demandez l'aide des chats sacrés et du pouvoir des dieux.

Saurez-vous adresser vos prières aux bonnes divinités ?

Contenu

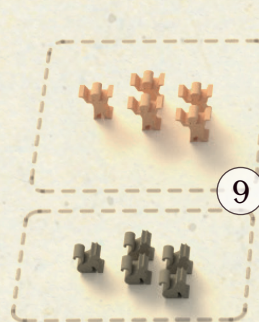
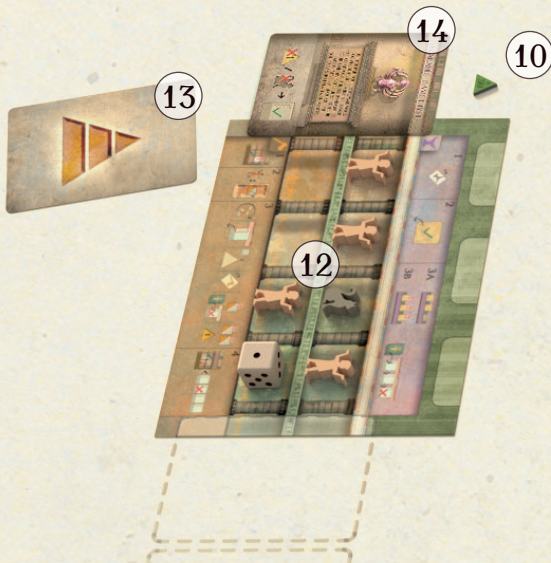
- (A) 3 plateaux Pyramide
- (B) 1 plateau Sphinx
- (C) 1 plateau Divinités
- (D) 4 plateaux Joueur/
Grands architectes
- (E) 21 Ouvriers
- (F) 9 Chats
- (G) 1 Chat doré
- (H) 4 jetons Gloire
- (I) 20 dés Pierre
(beige)
- (J) 4 dés Prière
(orange)
- (K) 38 cartes Divinité
- (L) 12 cartes Scarabée
- (M) 6 cartes Projet
- (N) 12 tuiles Repos
- (O) 1 tuile Carrière
- (P) 4 jetons +50/+100
- (Q) 1 tuile Pharaon
- (R) 1 livret de règles



MISE EN PLACE

pour 2-4 joueurs

- 1 Placez les **plateaux Pyramide** au milieu de la table : utilisez-les tous à 4 joueurs, à 3 joueurs remettez Mykérinos dans la boîte et à 2 joueurs, rangez les plateaux Mykérinos et Khéphren dans la boîte.
- 2 Placez le **plateau Sphinx** près des Pyramides et assemblez-le avec le **plateau Divinités**, avec la **tuile Carrière** entre les deux selon le nombre de joueurs (sur le quatrième emplacement depuis la gauche pour une partie à 2 joueurs, sur le cinquième emplacement à 3 joueurs, sur le sixième à 4 joueurs).
- 3 Mélangez les **tuiles Repos** et piochez-en 6 au hasard dans une partie à 2 joueurs, 8 à 3 joueurs et 10 à 4 joueurs (rangez les tuiles restantes dans la boîte). Placez les tuiles Repos entre les plateaux Sphinx et Divinités, afin de remplir tous les espaces disponibles à gauche de la tuile Carrière.

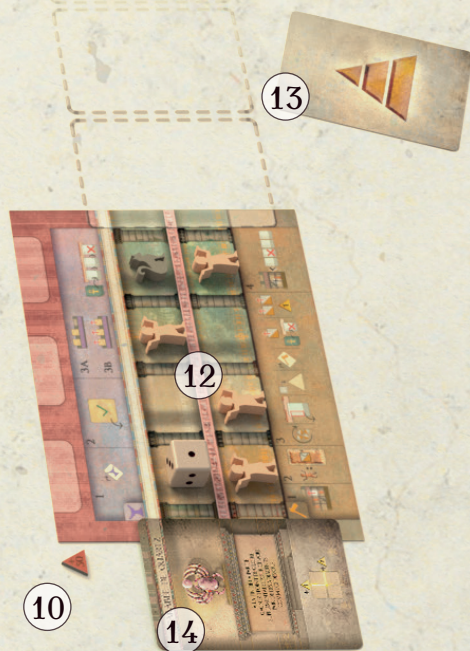
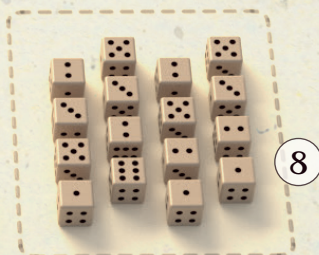


- 4 Placez 4 **dés Prière** sur la tuile Carrière.
- 5 Mélangez les cartes Divinité et retirez-en 10 au hasard dans une partie à 2 joueurs, 5 à 3 joueurs et 3 à 4 joueurs. Rangez les cartes retirées dans la boîte, sans les regarder. Placez la pile restante face cachée à gauche du plateau Divinités, puis piochez 3 cartes et placez-les face visible sur les 3 emplacements du plateau Divinités.
- 6 Prévoyez un espace libre à droite du plateau Divinités pour défausser les cartes Divinité.





10



- 7 Placez la **tuile Pharaon** au milieu de la table avec les conditions de fin de partie en évidence.
- 8 Prenez 14 **dés Pierre** dans une partie à 2 joueurs, 19 à 3 joueurs et 20 à 4 joueurs. Placez ces dés sur la table à portée de tous les joueurs (réserve) et rangez les dés restants (s'il y en a) dans la boîte.
- 9 Placez les **Ouvriers** et les **Chats** (sauf le Chat doré) sur la table à portée de tous les joueurs (réserve).
- 10 Chaque joueur choisit une couleur et prend le **plateau Joueur**, le **pion Gloire** et le **pion +50/+100** de cette couleur (placez le pion +50/+100 à côté du plateau Sphinx lorsque vous dépassez le seuil de points de Gloire correspondant).
- 11 Chaque joueur place son pion Gloire sur la case « 5 » de la piste de Gloire (sur le plateau Sphinx).

- 12 Chaque joueur prend dans la réserve 4 **Ouvriers**, 1 **dé Pierre** et 1 **Chat** et les place au choix sur 6 des 8 emplacements disponibles sur le plateau Joueur, une ressource par emplacement.
- 13 Chaque joueur pioche au hasard 1 **carte Projet**, la regarde et la conserve face cachée à côté de son plateau Joueur. Rangez les cartes restantes dans la boîte.
- 14 Chaque joueur pioche 2 **cartes Scarabée** au hasard, en choisit une et la place à gauche de son plateau Joueur, déclarant ainsi sa capacité aux autres joueurs. Rangez les cartes Scarabée défaussées et restantes dans la boîte.

LE JEU

Choisissez un premier joueur au hasard. En commençant par lui, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit de faire un tour de Repos ou un tour de Travail.



Repos

Si vous choisissez de faire un tour de Repos, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre (comme indiqué en haut du plateau Joueur) :

1. Activer une Divinité
2. Choisir une tuile Repos et l'activer
3. Fin du tour

1. Activez une Divinité


Si vous avez les cartes Divinité Bes et/ou Hâpy, vous pouvez les faire pivoter pour utiliser leur capacité (plus de détails dans la section « CARTES DIVINITÉ »).

2. Choisir une tuile Repos et l'activer

Prenez 1 des tuiles Repos disponibles sous le plateau Sphinx et placez-la devant vous sur le premier emplacement disponible en haut à gauche de votre plateau Joueur (vous ne pouvez pas prendre les tuiles Repos qui se trouvent déjà devant les autres joueurs) et **activez tous ses effets**. Si la tuile montre des **ressources (Ouvriers, Chats, et/ou dé Pierre)** prenez-les dans la réserve et placez-les sur votre plateau Joueur, une ressource par emplacement. Certaines tuiles Repos montrent un effet spécial (plus de détails dans la section « TUILES REPOS »).

Chaque emplacement de votre plateau Joueur ne peut contenir qu'une seule ressource : si vous obtenez plus de ressources que vous n'avez d'emplacements disponibles, vous devez choisir les ressources à garder parmi celles que vous venez juste d'obtenir et celles que vous aviez déjà sur votre plateau Joueur. **Lorsque vous défaissez des ressources, remettez le dé Pierre dans la Carrière ainsi que les Ouvriers et les Chats dans la réserve.**

3. Fin du tour.

Replacez en position verticale les cartes Divinité activées disposant d'un symbole  ; elles pourront être de nouveau activées dans les prochains tours. Vérifiez quel cas s'applique :

- A. Il y a 1 ou 2 tuiles Repos sur votre plateau Joueur. C'est la fin de votre tour et c'est le début de celui du joueur suivant.
- B. Il y a 3 tuiles Repos sur votre plateau Joueur. Replacez-les sous le plateau Sphinx, les rendant de nouveau disponibles. Défaussez la dernière carte Divinité sur la droite de la rangée, faites glisser les cartes Divinité restantes vers la droite et complétez la rangée en piochant la première carte Divinité de la pile. C'est au tour du joueur suivant.

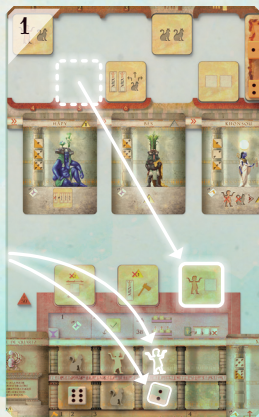
Si vous remplissez l'une des conditions de fin de partie (voir la section « FIN DE LA PARTIE ») prenez la tuile Pharaon, retournez-la pour afficher sa face Pharaon et placez-la face à vous pour indiquer que votre prochain tour marquera la fin de la partie.

Exemple

1) Vous faites un tour de Repos : prenez la tuile Repos qui donne 1 Ouvrier et 1 dé Pierre et placez ces ressources sur votre plateau Joueur pour compléter deux emplacements vides.

2) Vous avez à présent 3 tuiles Repos devant vous, remettez-les sous le plateau sphinx.

3) Puisque vous avez replacé les tuiles Repos, défaussez la dernière carte Divinité sur la droite, faites glisser les cartes restantes et révélez une nouvelle carte Divinité de la pile.



TROIS RESSOURCES

Ouvriers



Les Ouvriers sont la principale ressource de ce jeu ; vous en avez besoin pour lancer les dés, construire un dé Pierre sur les pyramides, prendre des cartes Divinité et activer certains pouvoirs lorsque c'est précisé. Ne les défaussez pas lorsque vous calculez le nombre de dés que vous vous apprêtez à lancer ; pour les autres cas, remettez les Ouvriers dans la réserve.

Dés Pierre



Les dés beiges sont les dés Pierre ; vous en avez besoin pour construire les pyramides, prendre des cartes Divinité et activer certains pouvoirs lorsque c'est précisé. Les dés Pierre utilisés pour la construction des pyramides restent sur les plateaux Pyramides sur lesquels ils ont été placés ; sinon, remettez-les dans la Carrière. Lorsque vous les sortez de la réserve, ils n'y retourneront plus. **Sortir le dernier dé Pierre de la réserve provoque la fin de la partie.**

Chats



Les Chats vous permettent de modifier le résultat de n'importe quel dé que vous lancez à **tout moment de votre tour de Travail**. Pour chaque Chat défaussé, vous pouvez augmenter ou réduire la valeur du dé de 1 point. Vous ne pouvez pas faire moins de 1 ni plus de 6. Vous pouvez utiliser plusieurs Chats sur le même dé. Vous avez aussi besoin des Chats pour prendre des cartes Divinité et pour activer certains pouvoirs lorsque c'est précisé. Après chaque utilisation, remettez les Chats dans la réserve.



Travail

Si vous choisissez de faire un tour de Travail, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre (comme indiqué en bas du plateau Joueur) :

1. Déplacer un dé Pierre dans la Carrière
2. Choisir et lancer des dés
3. Utiliser les dés
4. Soutenir le culte des Divinités



1. Déplacer un dé Pierre dans la Carrière

Déplacez tous les dés Pierre de votre plateau Joueur à la Carrière (s'il y en a), les ajoutant alors aux dés Prière et aux autres dés Pierre déjà présents du fait des tours précédents.

2. Choisir et lancer des dés

Dans la Carrière, prenez 1 dé pour chaque Ouvrier dont vous disposez sur votre plateau Joueur. Choisissez entre les dés Prière et les dés Pierre disponibles (si vous avez plus d'Ouvriers qu'il n'y a de dés disponibles, prenez-les tous), puis lancez-les.

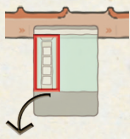
3. Utiliser les dés

Une fois les dés lancés, effectuez les actions ci-dessous dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez choisir la même action plusieurs fois. Chaque dé ne peut être utilisé que pour une action. Les actions disponibles sont :



I. Relancer les dés

Une fois par tour, vous pouvez relancer un nombre de dés Pierre ou Prière inutilisés de votre choix, avant ou après une action.



II. Vénérer une divinité

Choisissez une des 3 cartes Divinité face visible du plateau Divinités et payez le coût en dés et/ou ressources comme indiqué dans la colonne de gauche. Si le coût est un dé beige, vous devez utiliser un dé Pierre, mais si le dé est orange et beige, vous pouvez utiliser le dé de votre choix. Le dé que vous dépensez doit afficher la valeur exacte indiquée sur la carte ; s'il n'y a pas de valeur, vous pouvez choisir un dé de la valeur de votre choix. Remettez le dé dépensé dans la Carrière. Si le coût d'une carte montre des Chats ou des Ouvriers, prenez-les sur votre plateau Joueur et remettez-les dans la réserve. Placez la carte Divinité de votre choix à gauche de votre plateau Joueur. **NE piochez PAS** pour remplacer la carte que vous venez de prendre. Si vous ne pouvez pas payer pour une carte Divinité, vous ne pouvez pas choisir cette action.




III. Construire une pyramide

Vous ne pouvez construire une pyramide qu'avec un dé Pierre. Lorsque vous posez un dé Pierre sur une pyramide, placez-le sur le plateau pyramide de votre choix : vous pouvez construire sur un emplacement vide du premier étage, ou sur un des étages supérieurs tant que le niveau inférieur contient 4 dés arrangés en carré (vous construisez sur l'intersection de ces 4 dés). Lorsqu'un dé Pierre est posé sur la pyramide, il y reste pour toute la partie. Pour poser un dé Pierre, vous devez défausser un nombre d'Ouvriers dépendant de la valeur du dé (comme indiqué dans le tableau de construction de la section inférieure de la pyramide de Khéops) et de l'étage sur lequel vous construisez (chaque pyramide indique le coût supplémentaire pour chacun de ses niveaux). Si vous ne disposez pas de tous les Ouvriers nécessaires, vous ne pouvez pas choisir cette action. Gagnez **immédiatement** un nombre de points de Gloire égal à la valeur du dé posé, en plus des autres bonus accordés selon l'étage (chaque plateau pyramide indique un nombre de points de Gloire supplémentaire pour chacun de ses niveaux) et selon certaines cartes Divinité.



IV. Activer le pouvoir d'une Divinité

Au cours de votre tour de Travail, vous pouvez activer toutes les cartes Divinité que vous avez, même celles que vous venez d'acquérir. Les Divinités disposant d'un symbole  ne peuvent être activées qu'une seule fois par tour de Travail : faites-les pivoter après les avoir utilisées. D'autres cartes ont des effets continus ou qui ne peuvent être activés qu'à certains moments (voir « CARTES DIVINITÉ » pour plus de détails).



V. Remplacer une Divinité

Remettez 1 dé de votre choix dans la Carrière afin de défausser une carte du plateau Divinités. Faites glisser toutes les cartes Divinité restantes vers la droite, piochez la première carte Divinité de la pile et placez-la face visible sur l'emplacement vide le plus à gauche (ne piochez qu'une carte même s'il y a plusieurs emplacements vides).




VI. Gagner de la Gloire

Remettez 2 dés de votre choix dans la Carrière et gagnez 1 point de Gloire. Déplacez votre pion Gloire de 1 case sur la piste de Gloire.

Soutenir le culte des Divinités

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas effectuer d'autres actions, remplacez tous les dés inutilisés dans la Carrière, puis soutenez le culte des Divinités. Comptez le nombre de cartes Divinité que vous possédez. **Si vous avez plus de Divinités que de ressources, vous DEVEZ défausser UNE carte Divinité, peu importe la différence entre les deux valeurs.** Si vous n'avez pas plus de Divinités que de ressources sur votre plateau Joueur, il ne se passe rien.

C'est ici que votre tour s'achève ; s'il y a moins de 3 cartes dans la rangée des Divinités, faites glisser les cartes restantes vers la droite et piochez les cartes nécessaires dans la pile afin de compléter la rangée, puis remettez les cartes Divinité activées disposant d'un symbole  en position verticale, prêtes à être de nouveau activées lors des prochains tours. C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

Si vous remplissez l'une des conditions de fin de partie (voir la section « FIN DE LA PARTIE ») prenez la tuile Pharaon, retournez-la pour afficher sa face Pharaon et placez-la face à vous pour indiquer que votre prochain tour marquera la fin de la partie.

Exemple

1) Vous faites un tour de Travail avec 4 Ouvriers : puisque vous n'avez pas de dé Pierre à remettre dans la Carrière, vous choisissez 3 dés Prière et 1 dé Pierre parmi ceux disponibles dans la Carrière. Puisque vous êtes satisfaits de votre premier lancer, vous décidez de ne pas relancer vos dés.

2) Vous utilisez 1 Chat pour changer un « 2 » en « 1 » et un autre Chat pour changer un « 6 » en « 5 », puis vous remettez tous vos dés dans la Carrière pour prendre Hathor.

3) Enfin, pour soutenir le culte de vos 4 Divinités, vous avez 4 ressources et n'avez donc pas besoin de défausser de carte Divinité. Afin de compléter la rangée de 3 cartes Divinité sur le plateau, vous révélez la dernière carte de la pile, puis vous prenez la tuile Pharaon qui annonce la fin de la partie.



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est provoquée par l'une des conditions suivantes :

→ **La réserve de dés Pierre est vide.**



→ **La pile de cartes Divinité est épuisée.**

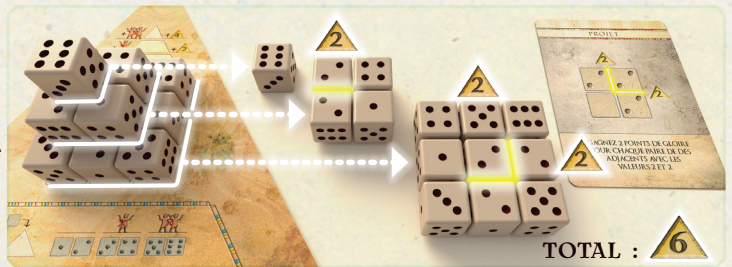


Si vous provoquez la fin de la partie, vous prenez la tuile Pharaon et vous la placez avec la face Pharaon visible devant vous. Elle sert à rappeler à tous les joueurs que la partie s'achèvera après la fin de votre prochain tour. À ce moment-là, chaque joueur ajoutera des points de Gloire bonus à ses points de Gloire remportés au cours de la partie :

Cartes Scarabée : Les Scarabées de Quartz et d'Obsidienne donnent des points de Gloire bonus comme expliqué sur leurs cartes.

Cartes Divinité : Certaines cartes Divinité vous accordent des points de Gloire, indiqués dans le coin supérieur droit. Si les Divinités appartiennent à l'Ennéade d'Héliopolis, vous gagnez des points en fonction du nombre de cartes Ennéade que vous possédez, comme indiqué sur les cartes.

Cartes projet : Démontez les pyramides étage par étage, sans changer la valeur ou la position des dés Pierre. Chaque joueur révèle ensuite la carte Projet choisie au début de la partie et, à chaque étage de la pyramide (du sommet à la base), le joueur gagne des points en fonction de la condition indiquée sur sa carte.



Le joueur ayant le plus de points de Gloire est le meilleur architecte d'Égypte et remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de ressources sur son plateau Joueur est le gagnant. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

TUILES REPOS

Les tuiles Repos présentent des capacités spéciales et/ou des ressources à prendre dans la réserve. Certaines des tuiles Repos indiquent un coût en ressources ou en points de Gloire : **si vous ne pouvez pas payer ce coût, vous ne pouvez pas prendre la tuile Repos**. Si vous choisissez une tuile Repos avec un coût en points de Gloire, reculez immédiatement votre pion Gloire sur la piste des points de Gloire (vous ne pouvez pas descendre en dessous de zéro point de Gloire). Plus de détails concernant les tuiles Repos ci-dessous :

	<p>Défaussez 1 ressource de votre choix (les Ouvriers et les Chats retournent dans la réserve et les dés Pierre dans la Carrière) puis prenez 2 ressources au choix, différentes de celle défaussée.</p>		<p>Perdez 1 point de Gloire et prenez 1 ressource de chaque type.</p>			
	<p>Perdez 2 points de Gloire et prenez une carte Divinité parmi les cartes face visible sur le plateau (faites glisser les cartes restantes et complétez la rangée après l'activation).</p>		<p>Prenez 2 ressources de votre choix. Tous les autres joueurs gagnent un Chat.</p>			
	<p>Perdez 1 point de Gloire et prenez 3 exemplaires de la même ressource.</p>		<p>Perdez 1 point de Gloire et prenez 1 ressource de votre choix, puis jouez directement un tour de Travail.</p>			
						<p>Prenez les 2 ressources indiquées sur la tuile.</p>



CARTES SCARABÉE

Au début de la partie, chaque joueur pioche 2 cartes Scarabée au hasard et en garde une des deux. Les cartes Scarabée donnent des pouvoirs uniques pour le reste de la partie ; gardez la face visible à gauche de votre plateau Joueur de manière que tous puissent la voir.

Le pouvoir de chacune des cartes Scarabée est expliqué sur la carte elle-même.



CARTES PROJET

Au début de la partie, chaque joueur pioche 1 carte Projet au hasard et la garde près de son plateau Joueur, cachée des autres joueurs pour le reste de la partie. Les cartes Projet accordent des points de Gloire bonus qui seront attribués en fin de partie en fonction de la manière dont les dés Pierre sont posés. Chaque carte donne des points de Gloire pour des agencements orthogonaux (jamais en diagonale) entre des valeurs de dé spécifiques à chaque étage. Les conditions pour gagner des points de Gloire sont expliquées et illustrées sur chaque carte Projet.

PYRAMIDES

Le tableau de construction, illustré à la base de la pyramide de Khéops, indique le nombre d'Ouvriers à défausser pour la construction selon la valeur du dé :



→ 0 Ouvrier pour les valeurs « 1 » et « 2 »

→ 1 Ouvrier pour les valeurs « 3 » et « 4 »

→ 2 Ouvriers pour les valeurs « 5 » et « 6 »



Khéops (dans une partie de 1 à 4 joueurs)

Chacun des 9 dés Pierre utilisés pour le premier étage est posé suivant le tableau de construction et accorde un nombre de points de Gloire égal à sa valeur. Les 4 dés du deuxième étage nécessitent 1 Ouvrier supplémentaire et donnent 2 points de Gloire en plus de la valeur du dé Pierre utilisé pour la construction. Le dé unique du troisième étage nécessite 2 Ouvriers supplémentaires et donne 4 points de Gloire bonus.



Khéphren (dans une partie de 3 à 4 joueurs)

Chacun des 4 dés du premier étage nécessite 1 Ouvrier supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué dans le tableau de construction et donne 2 points de Gloire en plus de la valeur du dé Pierre utilisé pour la construction.

Le dé unique du deuxième étage nécessite 2 Ouvriers supplémentaires et donne 4 points de Gloire bonus.





Mykérinos (seulement pour les parties à 4 joueurs)


Le seul dé de cette pyramide nécessite 2 Ouvriers supplémentaires par rapport à ce qui est indiqué dans le tableau de construction et donne 4 points de Gloire en plus de la valeur du dé Pierre utilisé pour la construction.



CARTES DIVINITÉ

La plupart des cartes Divinité présentent le symbole  dans le coin inférieur gauche : vous ne pouvez activer ces Divinités qu'une seule fois par tour de Travail (inclinez-les après activation).

2 cartes Divinité présentent ce symbole  dans le coin inférieur gauche : vous ne pouvez activer ces Divinités qu'une seule fois par tour de Repos (inclinez-les après activation).

Les cartes Divinité qui présentent ce symbole  dans le coin inférieur gauche n'ont pas d'effet sur le jeu, mais donnent des points de Gloire à la fin de la partie. Vous devez empiler ces cartes après les avoir prises de manière que leurs effets restent visibles pour tous les joueurs.

Toutes les autres cartes n'ayant aucun symbole peuvent être activées seulement au cours d'un tour de Travail, plusieurs fois par tour.



Points de Gloire gagnés à la fin de la partie

Le coût des Divinités est indiqué sur la gauche de leur carte. Voici quelques exemples :



Remettez 1 dé Pierre ou Prière de la valeur indiquée dans la Carrière.



Remettez 1 Chat dans la réserve.



Remettez 1 dé Pierre ou Prière de la valeur de votre choix dans la Carrière.



Remettez 1 Ouvrier dans la réserve.



Remettez dans la Carrière 1 dé Pierre de la valeur indiquée.

ATOUM, SHOU, TEFNOUT, GEB, NOU, OSIRIS, SETH, ISIS, NEPHTYS, HORUS.



L'Ennéade est un groupe de 9 Divinités vénérées à Héliopolis, Horus l'Ancien s'ajoute souvent à elles. Les prêtres d'Héliopolis ont essayé en vain d'étendre leur supériorité dans tout le royaume.

Effet : Ces Divinités s'empilent. Elles comptent comme une Divinité unique dans toutes les situations du jeu (pour la phase de « Soutien du culte des Divinités », par exemple).

À la fin de la partie, elles vous donnent des points de Gloire en fonction de leur nombre total, comme indiqué sur les cartes concernées (0 point pour 1 carte, 2 points pour 2 cartes, 6 points pour 3 cartes et ainsi de suite...)

KHNOUM, SATIS, ANOUKIS



La triade d'Éléphantine : père, mère et fille. Les Divinités créatrices et protectrices des crues du Nil.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous avez 1 dé Pierre « virtuel » supplémentaire avec

l'une des deux valeurs indiquées sur la carte. La valeur de ce dé « virtuel » n'est pas modifiable par Amon ou par des Chats.

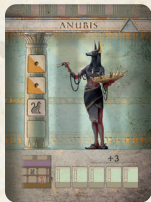
AMON



Divinité créatrice, transcendante, et autocréée ; considéré comme le roi des dieux.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez changer la valeur de 1 dé Prière pour la valeur de votre choix. Cette carte vaut 2 points de Gloire à la fin de la partie.

ANUBIS



Divinité protectrice de la nécropole et du monde sous-terrain. Taxidermiste et inventeur de la momification.

Effet : Lors de la phase de « Soutien du culte des Divinités », vous pouvez garder jusqu'à 3 Divinités de plus que vous n'avez d'emplacements occupés sur votre plateau Joueur.

ATON



Représentant du pouvoir du disque solaire. Divinité principale de l'Atonisme, par lequel le culte d'Aton serait devenu exclusif.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez défausser une de vos cartes Divinité (sauf Aton) afin de gagner 4 points de Gloire. Toute l'Ennéade d'Héliopolis compte comme 1 seule Divinité pour Aton. Cette carte vaut 1 point de Gloire à la fin de la partie.

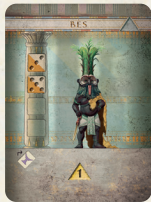
BASTET



Divinité au tempérament doux et protecteur Divinité des Chats, du Foyer et des Femmes.

Effet : Vous pouvez considérer vos Ouvriers comme des Chats et inversement.

BÈS



Dieu protecteur du Foyer, du Sommeil et du Mariage. Il a combattu les forces du mal.

Effet : Une fois par tour de Repos, vous gagnez 1 point de Gloire.

HAPY



Personnification de la fertilité et de la prospérité de la terre grâce aux crues du Nil.

Effet : Au cours des tours de Repos, au lieu de choisir une tuile Repos et de l'activer (phase 2), vous pouvez utiliser ce pouvoir. Défaussez 1 ressource de votre plateau Joueur (Ouvrier, Chat ou dé Pierre) et prenez 3 ressources différentes de celle que vous avez défaussée (remettez le dé Pierre dans la Carrière et non dans la réserve). Cette carte vaut 1 point de Gloire à la fin de la partie.

HATHOR



Divinité de la Joie, de l'Amour, de la Danse, de la Maternité et de la Beauté.

Effet : Pas d'effet en cours de partie, mais 6 points de Gloire bonus à la fin de la partie.

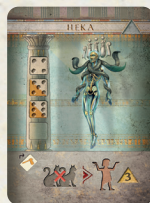
HEH



Divinité symbolisant le flux illimité du temps, l'éternité et l'infinité.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous gagnez 1 point de Gloire.

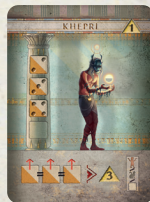
HEKA



Déification de la magie, qui se manifestait en activant le pouvoir de l'âme.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 2 Chats dans la réserve afin de gagner 1 Ouvrier (de la réserve) et 3 points de Gloire.

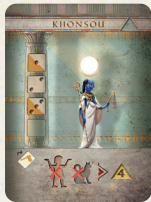
KHEPRI



Divinité qui conduisait le bateau du Soleil pour son voyage quotidien dans le monde sous-terrain.

Effet : Vous pouvez remettre dans la Carrière 3 dés (Pierre et/ou Prière) de même valeur pour gagner 3 points de Gloire et 1 ressource de votre choix (Ouvrier, Chat ou dé Pierre). Prenez l'Ouvrier ou le Chat de la réserve et placez-le sur votre plateau Joueur ; prenez le dé Pierre de la réserve et lancez-le immédiatement puis utilisez-le pendant le tour en cours. Cet effet peut être activé plusieurs fois. Cette carte vaut 1 point de Gloire à la fin de la partie.

KHONSOU



Divinité de la Lune et de la Jeunesse. Il mesurait le temps des hommes.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre dans la réserve 1 Ouvrier et 1 Chat afin de gagner 4 points de Gloire.

MAAT



Personnification de l'équilibre cosmique, de l'harmonie, de la moralité et de la justice.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez relancer autant de dés que voulu. Ce lancer s'ajoute à celui dont vous disposez à chaque tour de Travail. Cette carte vaut 3 points de Gloire à la fin de la partie.

MERTSEGER



Déesse-cobra, protectrice de la nécropole de Thèbes et de la nature. Terrible, mais miséricordieuse envers ses fidèles.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 2 dés de votre choix dans la Carrière pour prendre immédiatement 1 dé Pierre de la réserve, le lancer et l'utiliser pendant le tour en cours. Cette carte vaut 2 points de Gloire à la fin de la partie.

MIN



Divinité de la Fertilité, de la Reproduction et de la Virilité.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 2 dés de votre choix dans la Carrière pour prendre 1 Ouvrier dans la réserve. Placez-le sur votre plateau Joueur. Cette carte vaut 2 points de Gloire à la fin de la partie.

MONTU



Dieu-falco de la Guerre, incarnation de la vitalité conquérante du Pharaon.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 2 Ouvriers dans la réserve afin de gagner 1 Chat (de la réserve) et 4 points de Gloire.

MOUT



Divinité, mère à l'origine du monde.

Effet : Une fois par tour de Travail vous pouvez changer la valeur de 1 dé Pierre en la valeur de votre choix.

NEITH




Divinité de la Chasse et de la Guerre, forgeuse des armes des guerriers et gardienne des morts sur le champ de bataille.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 1 Chat dans la réserve afin de gagner 2 points de Gloire.

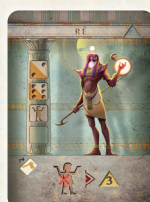
PTAH



Créateur de l'univers ; patron des artisans et des architectes, divinité de l'Apprentissage et du Savoir.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 1 dé de votre choix dans la Carrière afin de restaurer toutes les cartes  que vous avez activées pendant le tour de Travail en cours (remettez-les en position verticale). Cette carte vaut 2 points de Gloire à la fin de la partie

RÊ



Une Divinité majeure d'Égypte, identifiée par le soleil de midi. Il régnait dans tous les mondes : le ciel, la terre et le monde sous-terrain.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 1 Ouvrier dans la réserve afin de gagner 3 points de Gloire.

SEKHMET



Divinité de la Guerre, des Épidémies et de la Guérison. Elle pouvait générer un désert avec son souffle.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 1 Ouvrier et 1 Chat dans la réserve puis 1 dé Pierre dans la Carrière afin de gagner 7 points de Gloire.

SERKET



Déesse-scorpion, protectrice contre le venin des animaux et les morsures des serpents, même ceux du monde sous-terrain.

Effet : Au cours de votre tour de Travail, lorsque vous posez 1 dé Pierre sur une base de 4 autres dés Pierre, vous gagnez 3 points de Gloire.

SESHAT



Divinité de l'Écriture, de l'Arithmétique et de la Conception architecturale des temples et des bâtiments.

Effet : Au cours de votre tour de Travail, lorsque vous posez 1 dé Pierre sur une pyramide, vous n'avez pas besoin de payer le coût habituel, mais seulement le coût indiqué sur cette carte.

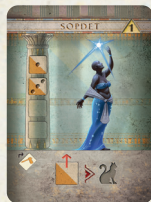
SOBEK



Divinité liée au pouvoir du pharaon et au pouvoir militaire.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 2 dés Pierre dans la Carrière pour gagner 3 points de Gloire.

SOPDET



Divinité personnifiant l'étoile Sirius qui guidait et nourrissait les morts dans le ciel.

Effet : Une fois par tour de Travail, vous pouvez remettre 1 dé de votre choix dans la Carrière pour prendre 1 Chat dans la réserve et le placer sur votre plateau Joueur. Cette carte vaut 1 point de Gloire à la fin de la partie.

THOT



Divinité de la Sagesse, de la Mesure du temps, des Mathématiques et de la Géométrie.

Effet : Au cours de votre tour de Travail, lorsque vous posez 1 dé Pierre sur une pyramide, vous gagnez 1 point de Gloire supplémentaire pour chaque Ouvrier défaussé pour la construction (vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si, grâce au Scarabée de Perle, la construction a lieu au cours du tour d'un autre joueur).

MODE SOLO

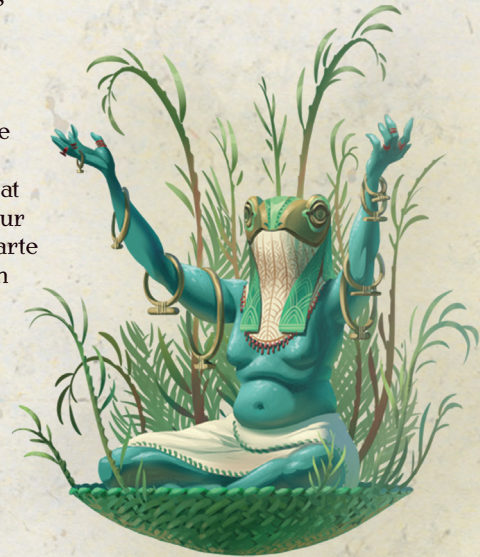
Un joueur solo peut défier l'un des Grands Architectes de l'Égypte antique : Snéfrou, Héliounou, Amenhotep et Imhotep (du plus facile au plus difficile). Les Grands Architectes sont représentés à l'arrière des plateaux Joueur et leur niveau (1, 2, 3 ou 4) est indiqué par le nombre d'yeux sur le parchemin.

MISE EN PLACE (image page 14)

Choisissez 1 des Grands Architectes à défier et placez le plateau correspondant face visible sur la table. Puis choisissez une des couleurs disponibles et placez le plateau Joueur près de celui du Grand Architecte, afin d'avoir les deux à portée. Le reste de la mise en place est la même que pour une partie à 2 joueurs ; la seule exception étant que vous ne prenez pas de carte Scarabée (par respect pour le Grand Architecte).

Placez au hasard 2 cartes Projet face visible (3 contre Amenhotep) à droite du plateau Grand Architecte. Prenez 1 carte Projet au hasard parmi celles restantes et placez-la face visible à côté de votre plateau Joueur. Le nombre de cartes Projet à piocher pour chaque Architecte est indiqué dans le coin inférieur droit de son plateau. Chaque Grand Architecte a un pouvoir expliqué et illustré sur le plateau qui lui confère une capacité spéciale continue ; prenez-la en considération aux moments indiqués et de la manière décrite.

Vous commencez en suivant les règles de base. Puis c'est au tour du Grand Architecte ; alternez les tours de cette manière, jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie.





TOUR DU GRAND ARCHITECTE

Durant le tour du Grand Architecte, suivez les étapes ci-dessous (telles que représentées dans la partie supérieure du plateau Grand Architecte) dans l'ordre :

1. Le Grand Architecte prend, sur le plateau Divinités, la carte Divinité dont la valeur en points de Gloire est la plus élevée (coin supérieur droit). Les cartes Ennéades sont toujours considérées comme ayant la valeur la plus élevée comparée aux autres Divinités. En cas d'égalité, l'Architecte prend celle qui se trouve la plus à droite parmi les cartes à égalité. Placez la carte face cachée sur le plateau Grand Architecte.
2. Lancez 1 dé Pierre pris dans la Carrière ; s'il n'y en a pas, prenez-le dans la réserve et lancez-le. Comparez la valeur obtenue avec les chiffres indiqués sur les plateaux Sphinx et Divinités, à côté des six tuiles Repos du jeu.

L'un des cas suivants se produit :

- 3A. La tuile Repos correspondante est toujours sur le plateau : le Grand Architecte la prend et la place sur l'emplacement le plus à gauche au-dessus de son plateau sans l'activer. Si cet emplacement indique une valeur en points de Gloire, avancez le pion Gloire du Grand Architecte du nombre de cases correspondant. Si l'emplacement sur lequel la tuile est placée est le dernier emplacement disponible sur son plateau, remettez toutes les tuiles Repos du Grand Architecte sur le plateau Sphinx, en remplissant tous les emplacements disponibles à votre convenance. Défaussez ensuite la dernière carte Divinité sur la droite du plateau, faites glisser la carte restante vers la droite et piochez de nouvelles cartes Divinité afin de compléter la rangée. Le dé Pierre que vous avez lancé est remis dans la Carrière.
- 3B. La tuile Repos correspondante n'est pas disponible : le Grand Architecte pose le dé Pierre sur la pyramide en commençant par le niveau incomplet le plus bas et l'emplacement vide le plus en haut à gauche (selon l'orientation du plateau Pyramide). Mais si l'Architecte peut compléter l'un des agencements de ses cartes Projet avec cette construction, il pose le dé Pierre dans cette position, ignorant alors les règles susmentionnées (si plusieurs agencements sont disponibles, placez le dé Pierre dans le premier emplacement disponible selon les règles principales de construction du Grand Architecte). Dès que le dé Pierre est posé, avancez le pion Gloire du Grand Architecte en fonction de la valeur du dé (en ajoutant les bonus liés au niveau de la pyramide ou au pouvoir spécial du Grand Architecte).

La fin de la partie est déclenchée selon les règles générales. Après avoir provoqué la fin de la partie, si le Grand Architecte doit jouer un tour sans cartes sur le plateau Divinités, il ne prend pas de carte. Par ailleurs, s'il n'y a plus de dés Pierre dans la Carrière ni dans la réserve, il prend la tuile Repos correspondante au chiffre le plus bas et joue la phase 3A normalement.

À la fin de la partie, vous révélez toutes les cartes placées sur le plateau Grand Architecte. Les points de Gloire du Grand Architecte sont calculés en ajoutant les points obtenus au cours de la partie aux points accordés par toutes les cartes Divinité sur le plateau Grand Architecte (les points indiqués dans le coin supérieur droit, ainsi que les points accordés par les cartes Ennéades) en plus de tous les points décernés par les cartes Projet.

Comptez vos points de Gloire en suivant les règles générales : celui qui a le plus de points de Gloire remporte la partie. En cas d'égalité, le Grand Architecte est toujours le gagnant.

Exemple

1) Snéfrou prend Hâpy du plateau Divinités (Hâpy donne autant de points de Gloire que Khépri, mais il est plus à droite).

2) Puisque la Carrière est vide, il prend le dernier dé Pierre de la réserve. La fin de la partie est déclenchée et il prend la tuile Pharaon (ce sera ensuite votre tour, puis le tour de Snéfrou sera le dernier).

3) Il obtient un « 2 » au dé. La tuile Repos numéro 2 est sous le plateau Sphinx, donc Snéfrou la prend.

4) Il la place sur son plateau dans l'emplacement vide le plus à gauche qui ne lui donne aucun point de Gloire. C'est la fin de son tour.



L'auteur ne sait pas ce qu'il ferait sans les braves volontaires qui acceptent de tester tous ses jeux. Alors, merci à :

Alessandro Lanzuisi, Andrés J. Voicu, Carmelo Andrea Lo Moro, Cristina Corsi, Daniele Piras, Damiano Faccia, Domenico Di Giorgio, Emanuele Giungarelli, Don Fabio Favilli, Filippo Tomasini, Giacomo Pantani, Gino Lucrezi, Giuseppe Tamba, Greta Tamošiuonaite, Laura Pippa, Leonardo Maggi, Luca Ferrara, Marco Mengoli, Marco Softani, Paola Lamberti, Pierfilippo Dionisio, Raffaele Prencipe, Roberta Barletta, Roberto Duca, Roberto Martire, Stefano Parducci, Roberto Pestrin.

Un grand merci à Daniele Ursini et à Lorenzo Maria Conti qui ont supporté la partie la plus difficile et fatigante du travail, et qui y ont cru dès le début.



 N'utilisez qu'une seule fois par tour de Travail/Repos.	 Un dé/un dé Prière/un dé Pierre.
 Empilez les cartes ayant le même symbole.	 Remettez 1 dé/1 dé Pierre dans la Carrière.
 Échangez ce qui est à gauche avec ce qui est à droite.	 Dé Pierre/dé Prière avec la valeur de votre choix.
 Remettez à la verticale (pour pouvoir activer à nouveau) toutes les cartes inclinées.	 Les dés ayant la même valeur.
 Prendre/défausser les Ouvriers indiqués.	 Relancer 1 fois autant de dés que désiré.
 Prendre/défausser les Chats indiqués.	 Action de construire sur les pyramides/sur des niveaux spécifiques des pyramides.
 Prenez/défaussez 1 ressource de votre choix.	 Prenez 1 carte Divinité face visible en payant le coût/sans payer le coût/défaussez 1 carte Divinité.
 Gagnez/perdez les points de Gloire indiqués dans le symbole.	 Défaussez 1 ressource de votre choix pour prendre d'autres ressources différentes de la ressource défaussée.
 Prenez 1 dé Pierre de la réserve, lancez-le et utilisez-le pendant le tour en cours.	 Prenez des ressources identiques.
 Effectuez un tour de Travail.	 Tous les autres joueurs prennent 1 Chat.

CLARIFICATIONS POUR CERTAINES CARTES SCARABÉE :

Scarabée d'Améthyste : Son pouvoir s'achève à la fin de votre tour de Travail. La carte Divinité choisie ne compte pas dans le nombre de cartes Divinité que vous possédez à la fin de votre tour, et ses points de Gloire ne comptent pas à la fin de la partie.

Scarabée d'Argent : Si votre plateau Joueur est plein (8 emplacements), gagner 1 nouvelle ressource ne déclenche pas le pouvoir du Scarabée.

Exemple : Vous avez 7 emplacements occupés et vous prenez une tuile Repos qui vous donne 2 Ouvriers. Avec le premier Ouvrier, vous remplissez votre plateau et gagnez 2 points de Gloire.

Avec le second Ouvrier, vous pouvez choisir quelle ressource défausser, mais vous ne gagnez pas à nouveau des points de Gloire.

Scarabée de Perle : En activant son pouvoir, vous gagnez autant de points de Gloire que votre adversaire, y compris ceux obtenus avec la construction ou les cartes Divinité. Vous ne pouvez pas activer le pouvoir de vos cartes Divinité.

Exemple : Si un adversaire possédant la carte Divinité de Thot pose 1 dé d'une valeur de 6 sur le premier niveau de la pyramide de Khéops, il peut utiliser 1 Ouvrier pour gagner 3 + 1 points de Gloire. Vous pouvez aussi les obtenir en dépensant 2 Ouvriers.

Scarabée d'Émeraude :

Si vous choisissez 1 tuile Repos possédée par l'adversaire, elle est retournée face cachée, mais reste devant lui.

Auteur : Luigi Ferrini

Graphismes : Marco Pantaleoni

Conception : Lorenzo Maria Conti et Daniele Ursini

Illustrations : Quentin Regnes et Oscar Casel

Coordination : Daniele Ursini

Édition : Alessandro Lanzuisi

Pyramidice est un jeu de Ergo Ludo Editions

©2023 Ergo Ludo Editions



Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Coordination : Nicolas Lion

Traduction : Clémence Bout

Maquette : Roman Cizeron

Correction : Mélissa Veludo

www.dontpanicgames.com

