



935326

Joueurs : 2-5 personnes**Âge :** À partir de 8 ans**Temps de jeu :** 20 minutesUn jeu créé par Florian et Helmut Ortlepp
ainsi que Steffen Benndorf**CONTENU** 4 dés de couleur, 1 bloc, 5 crayons

CONCEPT DU JEU

Le pharaon Cheops a rassemblé les meilleurs architectes de son royaume pour lui construire une magnifique pyramide. Un arc de triomphe et un motif au sol doivent l'orner. Dans ce jeu, tu incarnes un architecte et peut montrer l'étendue de ton talent. Construis les imposants édifices pierre après pierre sur ta propre feuille de jeu. Fais preuve d'ingéniosité, économise tes matériaux de construction et collecte les récompenses au passage pour gagner la partie et devenir le meilleur architecte de tous les temps.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit sa **propre** feuille de bloc et un crayon. Elles peuvent être différenciées grâce à la lettre en bas à droite.

Utilisez **le même nombre de pierres joker** que de **joueurs** et rayez les pierres en trop.

À deux, vous jouez avec seulement **3 dés**, sinon avec 4 dés.

Choisissez qui sera le premier joueur, il prendra les dés.



LES RÈGLES DE CONSTRUCTION

ou comment cocher les cases sur la feuille de jeu

Par tour, tu peux ajouter **maximum 2 pierres** à tes édifices. Pour cela, coche les cases sur ta feuille de jeu. Choisis les pierres adaptées en fonction des dés de couleur et de ta propre **carrière de pierres**.



- Pour le **motif au sol**, tu dois cocher **2 cases à la fois**. Elles doivent se trouver directement à **côté l'une de l'autre, verticalement ou horizontalement**.



- Pour la **pyramide**, tu peux cocher 1 ou 2 cases. La construction doit **commencer par le bas**. Tu peux uniquement cocher une case une **rangée au-dessus** si tu as déjà coché les **deux cases situées en-dessous d'elle**.



- Pour l'arc de triomphe, tu peux cocher 1 ou 2 cases. La construction des colonnes de l'arc doit commencer **par le bas**.

Les colonnes peuvent être construites à un rythme différent, mais tu peux uniquement cocher la **dernière case** si les deux colonnes sont achevées.



*Tu peux également **répartir** tes 2 pierres entre la pyramide et l'arc de triomphe !
Tu peux aussi décider de ne **rien construire**.*

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur devient automatiquement le premier joueur actif. En tant que joueur actif, tu lances les dés une fois et les places en évidence au centre de la table. Ensuite, tu peux **cocher jusqu'à 2 cases** de tes édifices (fais attention aux règles de construction !).

Pour chaque case cochée, tu dois **immédiatement prendre** un **dé** correspondant au centre de la table et le placer sur ta feuille de jeu. **S'il n'y a aucun dé** de la couleur de la case cochée, tu dois barrer une case de la même couleur ou une case de pierre joker () **dans la carrière de pierres.**

Tu dois toujours commencer à barrer les cases de couleur de la carrière de pierres depuis la gauche. Tu peux sauter autant de cases que tu veux. Tu peux uniquement barrer des cases si elles se trouvent à droite de la dernière case cochée.



***Exemple :** La dernière case barrée par Florian dans la carrière de pierres était bleue. Il a sauté la rouge et la violette, et peut maintenant barrer les cases à partir de l'orange.*

Si tu veux utiliser 2 pierres de la carrière de pierres pour le même édifice (la pyramide ou l'arc de triomphe), tu dois barrer les cases dans l'ordre de la carrière de pierres, comme l'ordre dans lequel tu peux les utiliser pour l'édifice.

Regarde attentivement au préalable ! Si tu ne peux ni prendre un dé, ni une pierre ou une pierre joker dans la carrière de pierres, alors tu ne peux pas cocher de case dans ton édifice !

Si tu as pris un dé, tu ne le **remets pas** au centre de la table après ton action !

C'est désormais aux **autres joueurs** de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils peuvent également cocher jusqu'à 2 cases dans leurs édifices selon les règles ci-dessus. Ils peuvent toutefois uniquement utiliser les **dés se trouvant encore au centre de la table**, non plus ceux que tu as utilisés en tant que joueur actif.

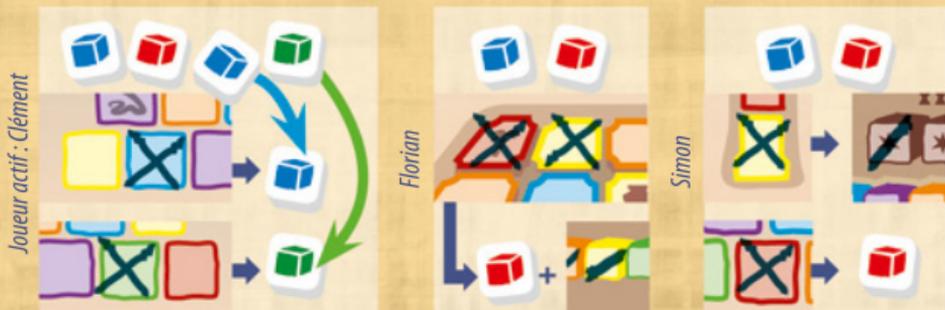
Une fois leur action terminée, ils **remettent** les dés qu'ils ont utilisés au centre de la table.

IMPORTANT : Seuls les dés utilisés par le joueur **actif** pour cocher des cases sont bloqués pour les autres joueurs !

Exemple : Clément est le joueur actif. Il a obtenu 1 dé rouge, 1 vert et 2 bleus. Il coche d'abord une case bleue dans la pyramide et place pour cela le dé bleu sur sa feuille de jeu. Puis, il coche une case verte et place le dé vert sur sa feuille de jeu.

C'est maintenant au tour de Florian. Il coche une case jaune et une case rouge du motif au sol, il prend pour cela le dé rouge au centre de la table et barre une case jaune dans sa carrière de pierres. Après son action, il remet le dé rouge au centre de la table.

Simon coche désormais une case jaune dans l'arc de triomphe et barre à cet effet une case de pierre joker. Il coche ensuite encore une case rouge dans la pyramide et prend pour cela le dé rouge.



As-tu mérité une récompense en construisant vite ?

Si tu coches un **symbole individuel** (🦂🐜🐍👁️♀️) dans un édifice ou le **dernier symbole du même type** (👁️🦂), dis-le à voix haute et marque le symbole bonus correspondant comme récompense sur ta feuille de jeu.



SERPENT!



Symbole bonus
pyramide

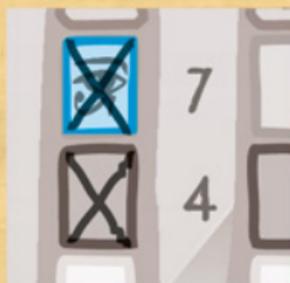
Symbole bonus
arc de triomphe

Symbole bonus
motif au sol

Tous les **joueurs suivants** peuvent **encore** obtenir le même **bonus** s'ils ont pu cocher les cases nécessaires **lors du même tour**.

Si tu n'as pas réussi à obtenir un bonus, barre le symbole bonus correspondant pour une meilleure visibilité.

Différents bonus peuvent être obtenus lors d'un tour.



Simon



Florian



Clement



Le tour actuel prend fin lorsque le dernier joueur a terminé son action. Le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre devient le nouveau joueur actif. Il lance tous les dés, effectue son action comme décrit, puis les autres joueurs jouent selon les règles, et ainsi de suite.

FIN DU JEU ET COMPTAGE DES POINTS

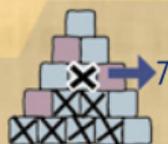
Le jeu se termine directement **après le tour** lors duquel l'un d'entre vous au moins a **fini de construire son deuxième édifice**. Chacun des joueurs ayant pu achever 2 édifices et ainsi sonné la fin du jeu obtient un **bonus**.



Vous calculez les points pour vos édifices et notez la valeur dans les cases de votre feuille de jeu.



Pour la **pyramide**, le nombre de points gagnés correspond à la valeur de la case **la plus haute** cochée.



Si les deux colonnes de l'**arc de triomphe** sont à la même hauteur, vous obtenez les points de ce niveau. Sinon, vous obtenez les points de la colonne **la plus basse**.



Pour le **motif au sol**, comptez les **cases cochées** et calculez le nombre **de points correspondant** : 4 cases = 4 points, 6 cases = 6 points, 8 cases = 8 points, 10 cases = 11 points, 12 cases = 15 points



Chaque **bonus** obtenu donne **3 points**.



Chaque **pierre restante de la carrière de pierres** (à droite de la dernière case barrée) vaut **1 point**.

Chaque **pierre joker non utilisée** vaut **2 points**.



Additionnez tous les points. Le joueur ayant obtenu le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur ayant coché plus de cases dans la pyramide gagne.

