

AMUN-RE

REINER KNIZIA

Amun Re est un jeu de Reiner Knizia, édité par Hans im Glück. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).
Adresse internet : www.geniedelalampe.org / e-mail: info@geniedelalampe.org

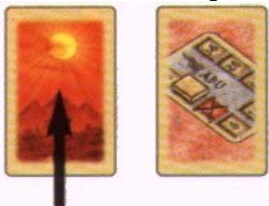
Note préalable: les cartes de résumé n'ont pas été traduites. Vous en trouvez des exemplaires en français sur le site <http://jeux2rody.free.fr> à l'adresse directe: <http://jeux2rody.free.fr/doc/amunre-aide1.pdf>
La dernière page des règles originales (explications des cartes) n'a pas été traduite pour les mêmes raisons. Jeux2Rody fourni cette page à l'adresse directe: <http://jeux2rody.free.fr/doc/amunre-aide2.pdf>
Le même site propose avec la fiche du jeu (<http://jeux2rody.free.fr/jeux/amunre.html>) une variante pour limiter le hasard du tirage des cartes de pouvoir. Cette variante est donnée dans la présente traduction avec mention.

MATÉRIEL

- 66 cartes pièces d'or (18x1, 12x2, 12x5, 9x10, 10x20, 5x"-3")

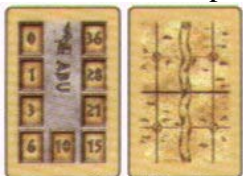


- 39 cartes de pouvoir

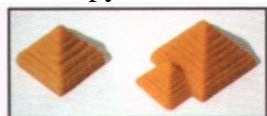


Le verso des cartes or et pouvoir est identique

- 15 cartes de provinces



- 15 pyramides simples et 15 pyramides doubles



- 15 briques pour la construction de pyramides



- 10 pions (2 par joueur, l'un servant à dénombrer les points et l'autre à miser) de cinq couleurs



- 1 marqueur temple d'Amun Re



- 1 marqueur Pharaon pour le premier joueur
- 15 marqueurs de province (trois par joueur) de cinq couleurs



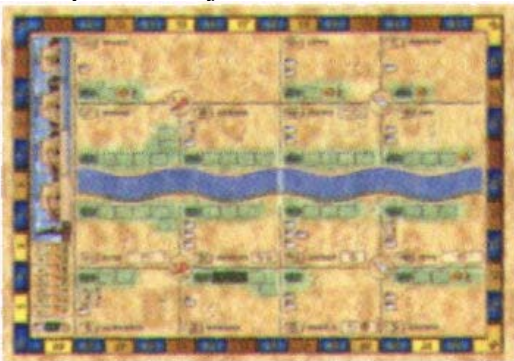
- 45 pions paysans



- 5 cartes de résumé (traduction: <http://jeux2rody.free.fr/doc/amunre-aide1.pdf>)



- 1 plateau de jeu



- les présentes règles

PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les pions des planches. Les pions Pharaon et temple sont dotés d'un socle qui s'insère dans le pion.

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table
- Parmi les cartes de pouvoir, chaque joueur reçoit une carte Architecte. Les autres cartes de pouvoir sont mélangées pour constituer une pioche face cachée à côté du plateau
- Les 15 cartes de province sont mélangées pour constituer une pioche face cachée à côté du plateau
- Les pyramides, briques et paysans sont placés à côté du plateau
- Chaque joueur reçoit les deux pions de sa couleur (il en place un sur la valeur 0 de l'échelle des points de victoire qui entoure le plateau), les trois marqueurs de province de sa couleur, une fiche de résumé, un trésor de 20 pièces d'or et d'une carte "-3"
- Le joueur le plus âgé (sic) tient la banque. Il sépare les cartes or par valeur qu'il place face visible devant lui. A moins de 5 joueurs, les cartes "-3" restantes ne sont pas utilisées. Elles sont remises dans la boîte.
- Le marqueur Temple est placé sur la case Amun Re de l'échelle des temples (en haut à droite du plateau)
- Le joueur le plus âgé (sic) prend le marqueur Pharaon et devient le premier joueur du premier tour.



cartes
côté du

DÉTAIL DES ÉLÉMENTS DU PLATEAU DE JEU ET DES PHASES DURANT LESQUELLES ILS SONT UTILISÉS.

Symbole et nom de la province	Carte pouvoir gratuite	Brique gratuite	Or et carte pouvoir gratuit
Phases 1 et 2			
Cartes pouvoir à acheter	Emplacements pour les paysans	Emplacements pour les pyramides	Echelle de prix
Phase 3			

Amun Re

Echelle des temples



Phase 4

2 paysans
(BAHARYA)

Revenu (toujours)

Revenu (pas toujours)

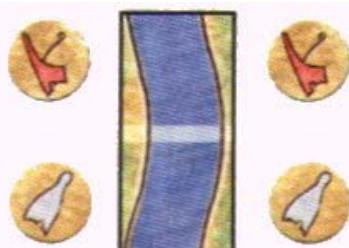


Phase 5

Temple dans la
province

Trait de séparation
Haute / Basse Egypte

Echelle des points



DÉROULEMENT

Une partie est constituée de deux périodes, l'ancien et le nouveau royaume. Chaque période est divisées en trois tours. Les deux premiers tours de chaque période comprennent 5 phases, le troisième tour de chaque période en comprend 6.

Phase 1: dévoiler les cartes province

Phase 2: acquisition des provinces

Phase 3: action des joueurs (achat et utilisation des cartes de pouvoir, paysans et briques)

Phase 4: offrandes au dieu Amun Re

Phase 5: récolte et autres revenus

Phase 6: décompte des points (dernier tour de chaque période uniquement)

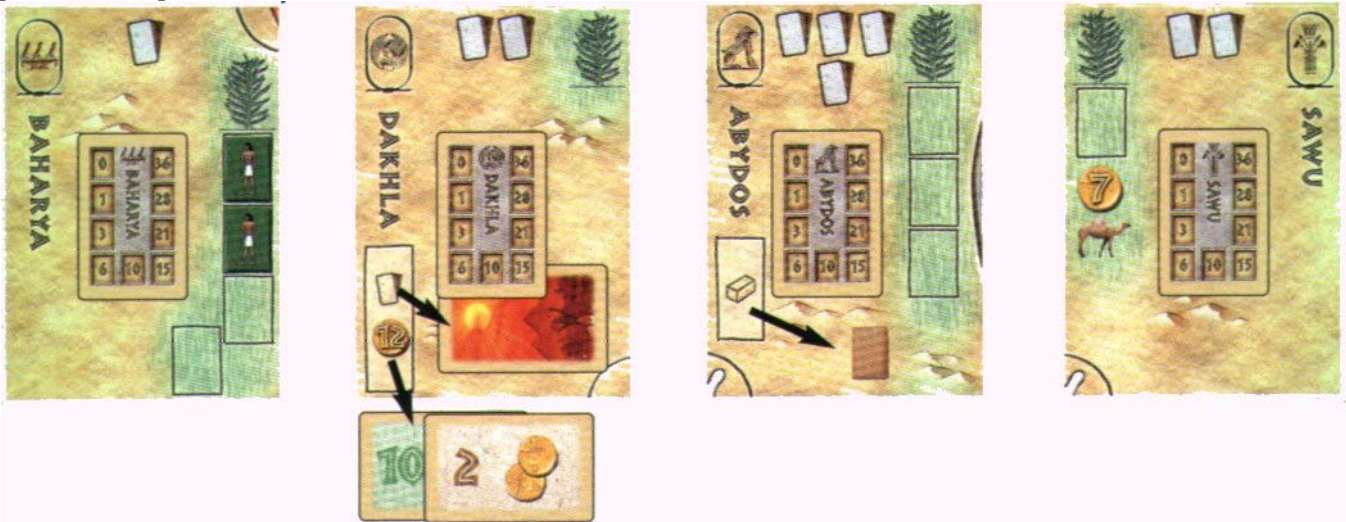
La période de l'ancien royaume se termine au troisième tour avec un décompte. Trois tours sont encore joués dans la période du nouveau royaume qui se termine également par un décompte.

ANCIEN ROYAUME

PHASE 1: DÉVOILER LES CARTES DE PROVINCE

Le 1^{er} joueur pioche autant de cartes de province qu'il y a de joueurs. Il place les cartes face visible sur les provinces concernées. Sur certaines province il convient de rajouter, en plus de la carte, quelques éléments gratuits qui reviendront à l'acquéreur de la province: 1 carte pouvoir à BUTO, DAKHLA et EDFU, 2 cartes pouvoir à THEBES, 1 brique à ABYDOS, 2 briques à MEMPHIS, 12 or à DAKHLA. NOTE: les cartes pouvoir sont tirées et placées face cachées sur la province, l'or est placé face visible par le banquier.

Exemple (à 4 joueurs): les cartes des 4 provinces suivantes ont été tirées et placées face visible sur leur province respective.



Deux paysans se trouvent déjà dans la province BAHARYA. Cette province ne fournit aucun élément gratuit

La province DAKHLA fournit 12 or gratuit et une carte pouvoir face cachée.

Une brique gratuite est posée sur la province ABYDOS

Pas d'élément gratuit dans la province SAWU

PHASE 2: ACQUISITION DES PROVINCES

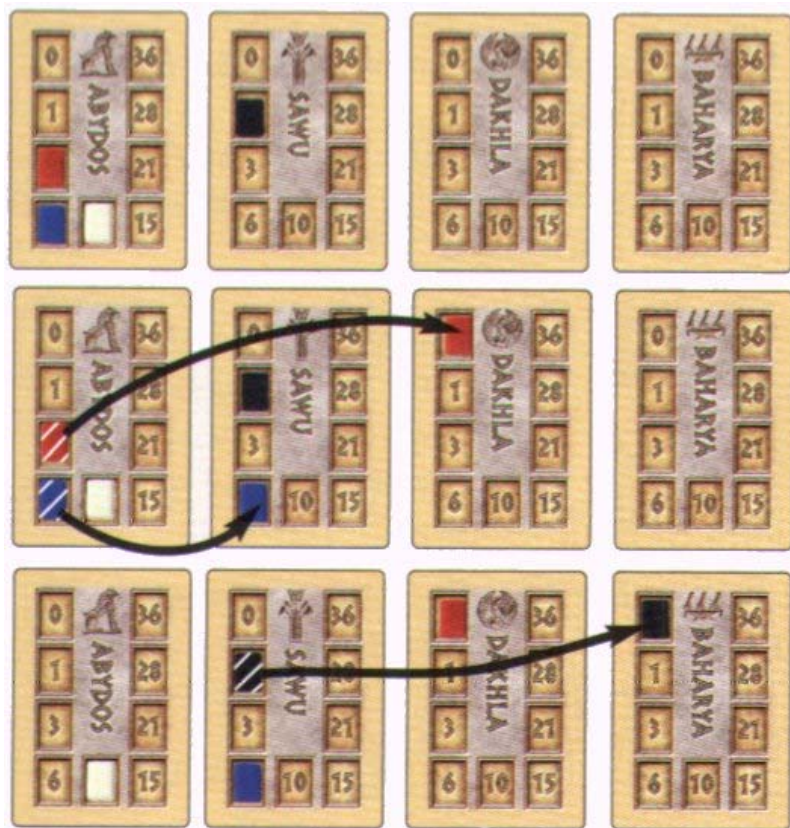
Chaque joueur pourra acquérir une et une seule province à chacune de ces phases. Les province s'acquièrent selon un système d'enchères. Le 1^{er} joueur place le pion de sa couleur sur une case de son choix d'une des cartes province de son choix. Il a ainsi fait son offre. Les autres joueurs font de même en sens horaire en respectant les règles suivantes:

Il place son pion sur une case de son choix sur une carte de province où ne se trouve encore aucun pion
Il choisit une province sur la carte de laquelle se trouve déjà un (ou plusieurs) pion d'un (ou de plusieurs) autre joueur, auquel cas il doit poser son pion sur une case de rang plus élevé que le (ou les) pion déjà en place (en fait il s'agit de surenchérir)

Au terme d'un premier tour de table, si une surenchère est constatée sur une (ou plusieurs) carte, les joueurs dont le pion est sur un rang inférieur doivent déplacer leur pion (toujours en sens horaire) vers une autre province (exception: le joueur abat la carte pouvoir d'enchère sur une même province) et le

placer sur une case de rang supérieur à un (ou plusieurs) éventuel pion déjà placé sur la carte province. Cette procédure est poursuivie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul pion par carte province.

Exemple



1^{er} tour d'enchère, rouge commence et place son pion sur la case 3 d'ABYDOS. Noir pose sur la case 1 de SAWU. Bleu surmise sur rouge sur la case 6 et blanc surmise à ABYDOS sur la case 10

2^e tour d'enchère, rouge doit jouer et doit choisir une autre province, en l'occurrence DAKHLA où il choisit la case 0. A son tour, bleu doit également miser sur une autre province, il décide de surmiser à SAWU sur la case 6. Blanc ne doit pas modifier sa mise et ne peut pas bouger

3^e tour, noir reste le seul à devoir modifier sa mise. Il doit choisir une nouvelle province et se décide pour BAHARYA. Il y a désormais 1 pion par province et l'enchère est terminée. Noir aurait pu surmiser blanc ou rouge, auquel cas blanc (ou rouge) aurait dû modifier sa mise

Les joueurs paient chacun à la banque le montant indiqué par leur rang sur la carte province, reprennent leur pion, placent un marqueur de propriété de leur couleur sur la province acquise et prennent les éventuelles cartes de pouvoir ou d'or associées à la province. Si une brique est y est associée, elle demeure sur la province (et pourra servir à la phase de construction). Les cartes de province sont défaussées définitivement.

Un joueur ne peut pas miser un montant plus élevé que le total de son trésor. Si ce devait être le cas, le joueur doit rendre à la banque l'intégralité de son trésor et l'enchère est reprise au début.



A cette phase peuvent être jouées les cartes "Blocage d'enchère" et "Enchérir sur une même province" (voir fiche explicative des cartes fournies par Jeux2Rody)

PHASE 3: ACTION DES JOUEURS (ACHAT ET UTILISATION DES CARTES DE POUVOIR, PAYSANS ET BRIQUES)

En débutant par le 1^{er} joueur et en suivant en sens horaire chaque joueur effectue les actions suivantes dans l'ordre indiqué:

- Acheter puis jouer de cartes pouvoir
- Acheter puis installer des paysans
- Acheter puis placer des briques

Chaque joueur effectue ces actions (toutes facultatives) avant que ne vienne le tour du joueur suivant. Le coût des achats est toujours identique (tableau en haut à gauche du plateau de jeu). Pour chaque type (carte de pouvoir, paysan ou brique) acheter une unité coûte une pièce d'or, deux unités coûtent 3 pièces d'or, trois unités coûtent 6 pièces d'or etc... Il est possible d'acheter plus de 7 unités (8 unités coûtent 36 or, 9 unités 45 ors, 10 unités 55 or etc...)

Exemple



2 cartes coûtent 3 or

4 paysans coûtent 10 or

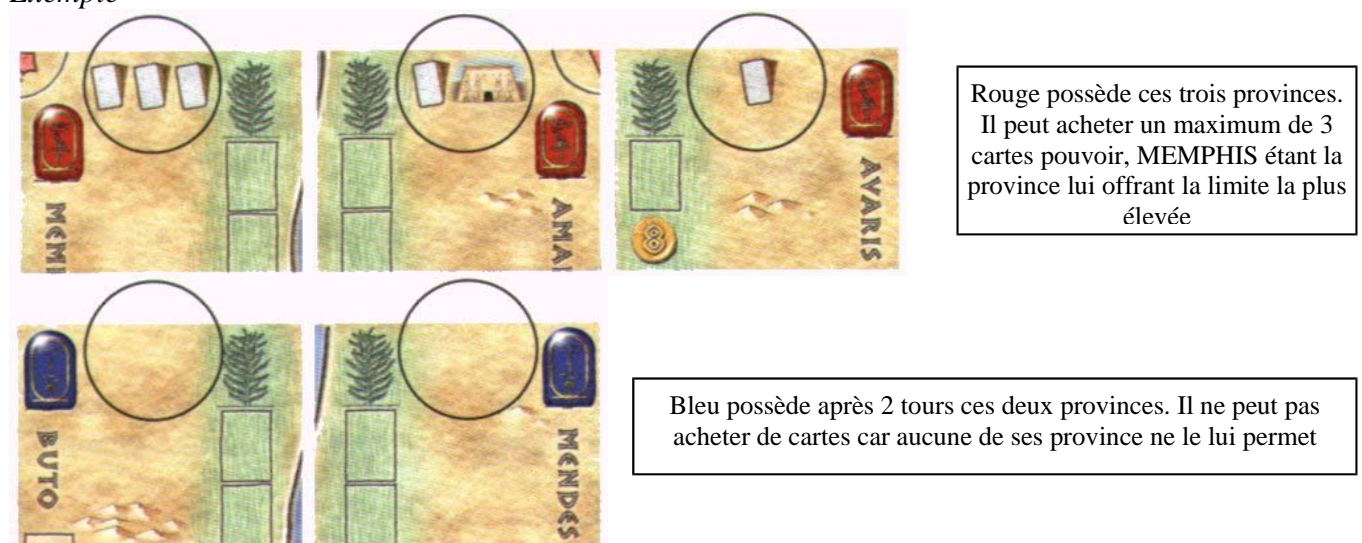
3 briques coûtent 6 or

Le joueur doit payer 19 or

Action A: cartes de pouvoir

Le joueur peut acheter des cartes de pouvoir. Il paie le montant voulu et tire sur la pioche le nombre de cartes correspondant (*). Les cartes achetées peuvent être jouées dès leur acquisition à la phase correspondante (voir l'aide-mémoire de Jeux2Rody). Le nombre maximal de cartes de pouvoir qu'un joueur peut acquérir durant cette phase est donné par les provinces possédées par le joueur (**voir exemple ci-dessous**)

Exemple



Rouge possède ces trois provinces. Il peut acheter un maximum de 3 cartes pouvoir, MEMPHIS étant la province lui offrant la limite la plus élevée

Bleu possède après 2 tours ces deux provinces. Il ne peut pas acheter de cartes car aucune de ses province ne le lui permet

Le nombre de cartes pouvoir détenues par un joueur n'est pas limité (contrairement au nombre de cartes qu'il peut acheter). Une fois jouée, une carte pouvoir est défaussée face visible à côté de la pioche. A tout moment de la partie un joueur peut volontairement se défausser de cartes pouvoir qu'il a en main (sans en appliquer l'effet évidemment). Pour chaque carte défaussée il reçoit une pièce d'or prise à la banque.

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes de la défausse sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche face cachée.

(*) Variante proposée sur le site <http://jeux2rody.free.fr> : si un joueur souhaite acheter n cartes Pouvoir, il pioche $n+2$ cartes et en choisit le nombre voulu. Les 2 cartes restantes sont alors remises faces cachées sous la pile. On peut décider en début de partie de montrer ou non aux autres joueurs les 2 cartes ainsi rejetées.

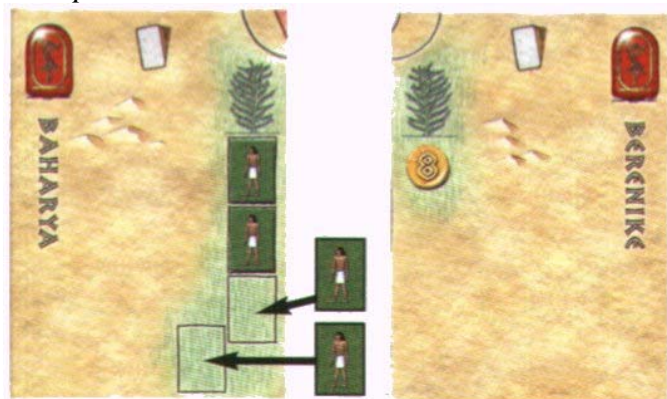
Action B: paysans

Le joueur peut acheter des paysans qui rapporteront de l'or au moment de la récolte. Si le joueur achète des paysans il doit les placer immédiatement sur les cases adéquates (vertes) de provinces qu'il contrôle. Il indique le nombre de paysans qu'il veut acheter, verse le montant correspondant à la banque et prend les paysans. Il les répartit ensuite comme il le désire sur les cases de ses provinces. Le nombre de paysan sur une province ne peut toutefois pas excéder le nombre de cases vertes de la province.



Exception: en jouant à cette phase la carte pouvoir "Paysan gratuit", le joueur reçoit gratuitement un paysan qu'il place dans la province (zone beige) et pas sur une case verte

Exemple



Rouge possède ces deux provinces où il n'y a aucun paysan. à BAHARYA deux paysans sont déjà imprimés sur le plateau et rouge ne doit plus les acheter. Il achète deux paysans et les place sur les deux emplacements libres. Il ne peut pas placer de paysan à BERENIKE car cette province ne dispose d'aucun emplacement.
Exception: si rouge joue une carte pouvoir "Paysan gratuit", il peut placer un paysan à BERENIKE, en l'occurrence dans la zone beige

Action C: briques

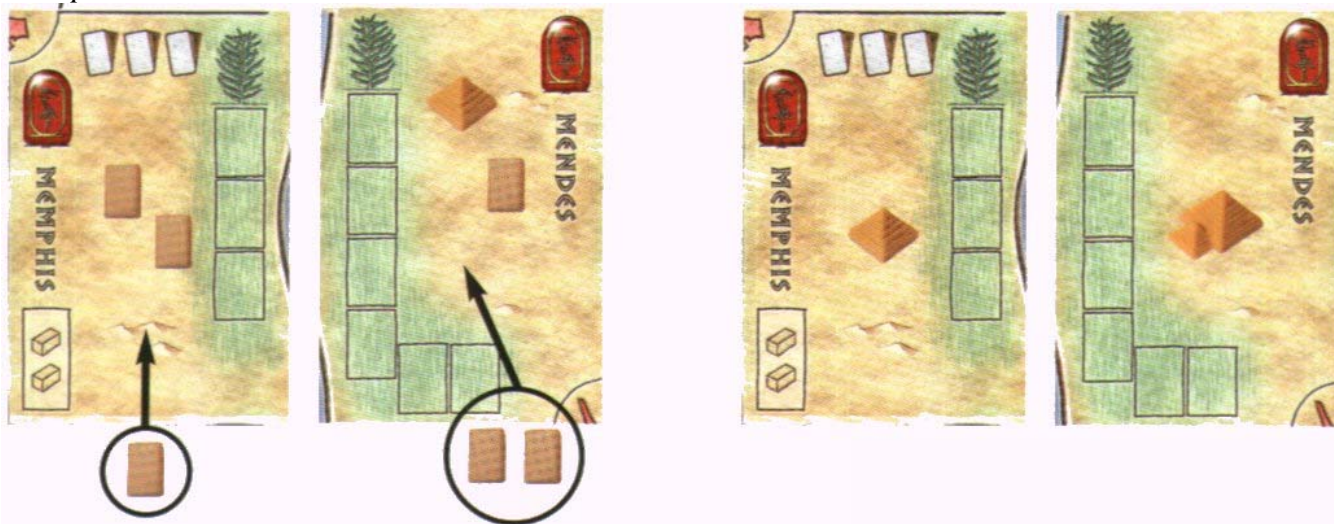
Le joueur peut acheter des briques destinées à la construction de pyramides, lesquelles rapportent des points lors des décomptes.

Lorsque le joueur achète des briques, il doit les placer immédiatement. Il indique le nombre de brique qu'il veut acheter, paie le prix correspondant et place les briques comme il l'entend sur les provinces qu'il contrôle (dans la zone beige). Dès qu'il y a trois briques sur une province, une pyramide est construite. Les trois briques reviennent à la réserve et sont remplacées par un pion pyramide. Si le joueur construit une seconde pyramide sur une province, les deux pions pyramide peuvent être remplacés par un pion pyramide double (même si l'une des pyramides est plus petite, elle compte pour une pyramide normale ☺)



A ce moment il est possible de jouer une carte pouvoir "Architecte" qui permet au joueur de construire une pyramide avec 2 briques au lieu de 3.

Exemple



La province MEMPHIS contient déjà 2 briques et il y a 1 pyramide et 1 brique à MENDES. Rouge achète 3 briques (pour 6 or). Il place 1 brique à MEMPHIS, il y a donc 3 briques immédiatement transformées en pyramide. Les 2 autres briques vont à MENDES où il y a désormais 3 briques immédiatement transformées en une seconde pyramide (pion pyramide double car une pyramide est déjà présente).
A droite, la situation finale.

PHASE 4: OFFRANDES AU DIEU AMUN RE

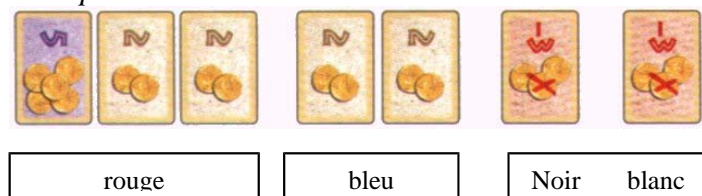
Amun Re réclame maintenant son dû. Selon l'importance des offrandes, la récolte sera plus ou moins généreuse.

Chaque joueur met dans sa main autant de cartes d'or qu'il désire (y compris les "-3", lesquels doivent être joués seuls à l'exclusion de toute autre carte or. Exception: carte pouvoir "Ajustement de l'offrande".

Le choix du nombre de cartes se fait en secret. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes sont dévoilées. Le montant total de l'or (ne pas oublier de compter les "-3") indique le montant de l'offrande. Le pion temple est placé sur la case de l'échelle des offrandes correspondante au montant de l'offrande (chiffre bleu au-dessus du temple dans la case).

ATTENTION: toute carte autre que des cartes or ou la carte pouvoir "Ajustement de l'offrande" jouée par inadvertance compte chacune comme un "-3" (la règle allemande ne précise pas si c'est aussi le cas pour une (ou plusieurs) carte or jouée avec un "-3", ndt).

Exemple



Offrandes:
Rouge: 9 or
Bleu: 4 or
Noir: -3 or
Blanc: -3 or
TOTAL: 7 or

Le pion Temple est placé sur la case 2, le total de 7 or étant dans l'intervalle 3 à 12 indiqué au-dessus du temple sur cette case

Amun Re récompense maintenant les joueurs selon leurs offrandes. Le joueur qui a offert la plus grande somme peut prendre dans la réserve trois unités (carte pouvoir, paysan, brique) de son choix (panachage autorisé). Le joueur qui a fait la seconde offre la plus importante peut choisir deux unités et les autres joueurs une unité.

ATTENTION: un joueur qui a joué un "-3" ne peut en aucun cas prendre d'unité. Il a volé 3 or à l'offrande et reçoit 3 or de la banque.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, l'avantage est donné au premier joueur (celui qui a le pion Pharaon), puis aux autres en sens horaire.

Particularités:

- Un joueur qui prend des cartes pouvoir n'est pas lié au nombre maximal de cartes qu'il peut acheter (nombre indiqué sur ses provinces)
- Un joueur qui prend des paysans doit les placer immédiatement sur des cases libres de ses provinces (la carte pouvoir "Paysan gratuit" ne peut pas être jouée durant cette phase)
- Un joueur qui prend des briques les places immédiatement dans ses provinces. Si une province a 3 briques ou davantage, il retire immédiatement trois briques pour les convertir en pyramide. La carte pouvoir "Architecte" ne peut pas être jouée à cette phase.

Les cartes or jouées pour l'offrande sont remises à la banque (la règle ne précise pas si c'est aussi le cas pour d'éventuelles autres cartes jouées par inadvertance, mais il n'y a aucune raison pour que les joueurs les garde en main, ndt). Le joueur qui a fait l'offrande la plus élevée devient le 1^{er} joueur et prend le pion Pharaon. Si tous les joueurs ont joué des cartes "-3", le 1^{er} joueur ne change pas.



La carte pouvoir "Ajustement de l'offrande" peut être jouée durant cette phase. Le joueur qui veut en faire usage doit la placer avec son offre ou avec une carte or "-3" (c'est la seule carte qui peut être jouée avec une carte "-3"). Après avoir calculé la somme de l'offrande, tous les joueurs qui ont placé une carte "Ajustement de l'offrande" (en débutant par le 1^{er} joueur et en suivant en sens horaire) doivent indiquer s'il augmentent ou diminuent le total de 3 or (le montant de l'offrande est adapté en conséquence). **ATTENTION:** la carte "Ajustement de l'offrande" fait toujours référence au montant total de l'offrande, pas au montant de l'offrande faite par le joueur qui a joué la carte.

PHASE 5: RÉCOLTE ET AUTRES REVENUS

En débutant par le 1^{er} joueurs et en suivant en sens horaire, chaque joueur reçoit ses revenus. Il existe deux types de revenus: les revenus des récoltes et les revenus des provinces. Les revenus des récoltes concernent les provinces où sont installés des paysans, les revenus des provinces concernent les provinces sur lesquelles figure une pièce d'or. Certaines provinces bénéficient des deux types de revenu.

Revenus des récoltes:

Pour chaque paysan dans ses provinces, le joueur reçoit autant d'or que le montant indiqué sur la case où se situe le pion temple (chiffre jaune au centre de la case).

Revenus des provinces:

- Le propriétaire de la province **ABU** reçoit **4 or**
- Le propriétaire de la province **BERENIKE** reçoit **8 or**
- Le propriétaire de la province **KHARGA** reçoit **5 or** uniquement si le marqueur temple est sur la case 1 ou 2 (case avec un dromadaire)
- Le propriétaire de la province **SAWU** reçoit **7 or** uniquement si le marqueur temple est sur la case 1 ou 2 (case avec un dromadaire)

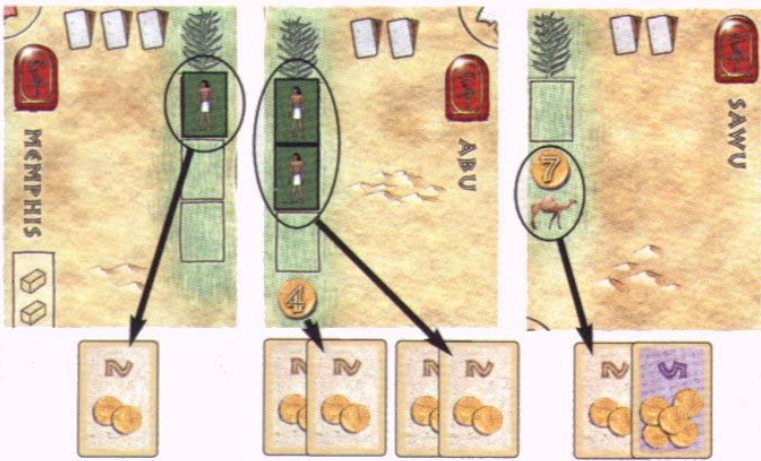
- Le propriétaire de la province **AVARIS** reçoit **8 or** uniquement si le marqueur temple est sur la case 1 ou 2 (case avec un dromadaire)

Ces revenus de provinces sont perçus même s'il n'y a aucun paysan sur la province.

Exemple



La position du pion Temple détermine le revenu agricole, en l'occurrence 2 or par paysan. En raison de la présence d'un dromadaire sur cette case, la province de SAWU touche **7 or**



Revenus du rouge:

MEMPHIS:
1 paysan → **2 or**

ABU:
2 paysans → **4 or**
revenu de la province → **4 or**

SAWU:
Revenu de la province → **7 or**

TOTAL → 17 or



A cette phase peuvent être jouées les cartes pouvoir "8 or" (le joueur pose cette carte sur une de ses provinces de son choix et touche 8 or, en contrepartie cette province ne rapportera pas ses revenus normaux) et "Revenu supplémentaire" (le joueur pose cette carte sur une de ses provinces, le revenu des récoltes dans cette province est augmenté de 1 or par paysan présent sur la province).

Lorsque tous les joueurs ont touché leurs revenus, le tour est terminé. S'il s'agit du 3^e ou du 6^e tour, on passe à la phase de décompte. Sinon, le tour est terminé et un nouveau tour débute avec la phase 1.

PHASE 6: DÉCOMPTE DES POINTS (DERNIER TOUR DE CHAQUE PÉRIODE UNIQUEMENT)

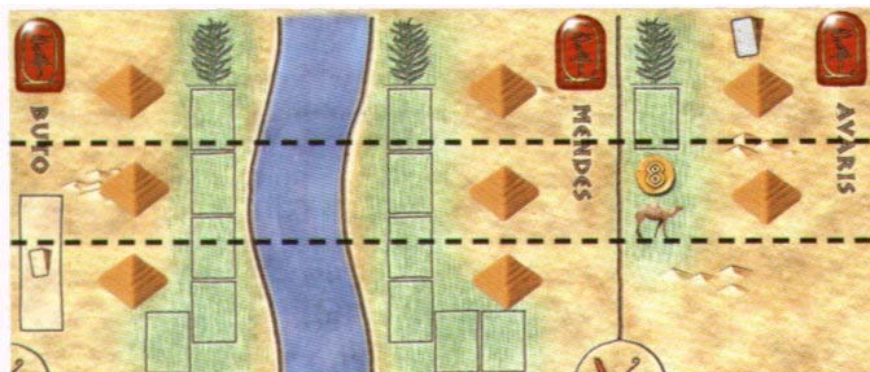
Les points sont comptabilisés sur l'échelle qui entoure le plateau. Chaque joueur gagne:

- 1 point par pyramide qu'il a construit dans les provinces qu'il contrôle.



4 pyramides = **4 points**

- 3 points supplémentaire pour chaque jeu complet de 3 pyramides dans ses provinces (s'il a 1 pyramide sur chacune de ses 3 provinces, il marque 3 points, s'il a 2 pyramides sur chacune de ses 3 provinces il marque 6 points, etc... S'il a par exemple 3 pyramides sur 2 provinces et 2 pyramides sur la 3^e province, il marque 6 points (deux jeux complets de pyramides))



Jeu complet de 3 pyramide → **3 points**

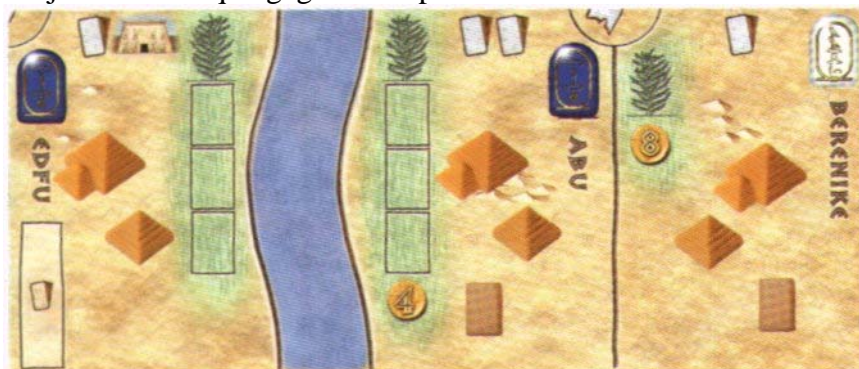
Jeu complet de 3 pyramides → **3 points**

Jeu incomplet de pyramide
(il en manque 1) → **0 point**

Naturellement les 3 provinces ne doivent pas être alignées comme dans l'exemple ci-dessus

Rouge marque **6 points** supplémentaires

- 5 points supplémentaire vont au joueur qui contrôle la province qui détient le plus de pyramide à l'est du Nil, et 5 points supplémentaire vont au joueur qui contrôle la province qui détient le plus de pyramide à l'ouest du Nil. En cas d'égalité, les 5 points vont, parmi les ex æquo, au joueur qui a le plus de brique sur la province considérée. Si l'égalité persiste, tous les joueurs ex æquo gagne les 5 points.

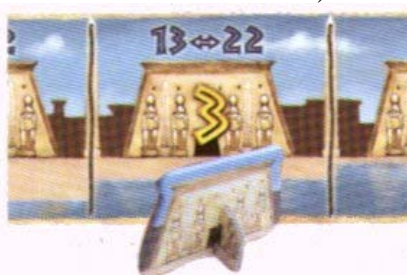


Bleu possède à l'ouest du Nil la province qui a le plus de pyramides (EDFU). A l'est du Nil, bleu et blanc sont à égalité avec les province contenant le plus de pyramide.

Bleu marque **deux fois 5 points**
soit **10 points**

Blanc marque **5 points**

- 1, 2, 3 ou 4 points par temple aux propriétaires des provinces DAMANHUR, EDFU et AMARNA. Sur ces provinces sont imprimés des temples. Par temple figurant sur la province, le joueur propriétaire de la province marque autant de points qu'indiqué par la position du marqueur Temple sur l'échelle des offrandes (chiffre jaune au centre de la case).



Noir marque **3 points** par temple figurant sur sa province de DAMANHUR
soit un total de **6 points**



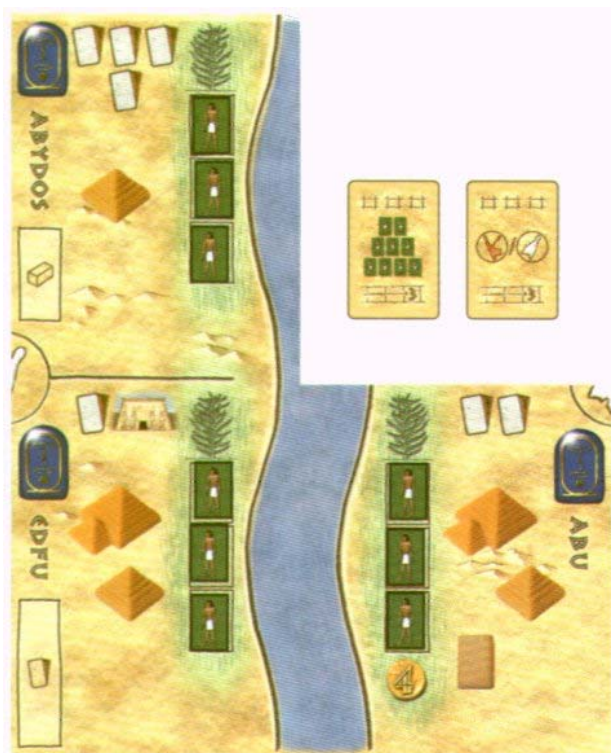
- 3 points pour chaque carte pouvoir de bonus si les conditions sont remplies. A cette phase peuvent être jouées les cartes pouvoir "Bonus de cartes pouvoir" (le joueur marque 3 points si au moins sept sigles carte pouvoir figurent sur ses trois provinces), "Bonus de paysans" (le joueur marque 3 points s'il a placé au moins 9 paysans dans ses provinces), "Bonus Haute/Basse Egypte" (le joueur marque 3 points si ses 3 provinces sont toutes

situées en Haute Egypte ou toutes situées en Basse Egypte), "Bonus Est/Ouest du Nil" (le joueur marque 3 points si ses 3 provinces sont toutes situées à l'est du Nil ou toutes situées à l'ouest du Nil), "Bonus rives du Nil" (le joueur marque 3 points si ses provinces sont toutes côtières du Nil ou si aucune de ses provinces n'est côtière du Nil).

- L'or rapporte également des points mais uniquement au terme du 6^e tour. Le joueur le plus riche marque 6 points, le second marque 4 points et le troisième marque 2 points. En cas d'égalité à une place, les joueurs ex æquo marquent tous les points et le rang suivant est sauté (exemple: deux joueurs sont à égalité à la première place, chacun marque 6 points et le second marquera les points du 3^e rang, soit 2 points. S'il y avait 3 joueurs à égalité à la première place, le joueur en seconde place ne marquerait aucun point).

Exemple

Bleu joue les cartes bonus ci-dessous.



Bleu marque:
 7 pyramides → **7 points**
 1 jeu complet de 3 pyramides → **3 points**
 Le plus de pyramides dans une province
 à l'est et à l'ouest du Nil → **10 points**
 1 temple à EDFU (pion temple sur la case 1) → **1 point**
 2 cartes bonus conditions remplies → **6 points**
 Admettons qu'il n'a pas d'or → **0 points**

TOTAL → 27 points

PASSAGE DE L'ANCIEN AU NOUVEAU ROYAUME

Après le décompte marquant la fin de l'ancien royaume (fin du tour 3), les marqueurs de propriété des provinces et les paysans sont retirés du plateau. Les pyramides et les briques restent en place. Lors de l'acquisition des provinces, elles seront propriété de l'acquéreur de la province.

Les cartes de provinces sont mélangées et remises face cachée à côté du plateau (les cartes de province non utilisées, à 3 ou 4 joueurs, sont mises de côté. Elles ne reviennent pas en jeu pour la seconde période).

La période du nouveau royaume se déroule de la même manière que la période précédente (tirage des cartes de province, acquisition des provinces etc...)

Une phase de décompte a lieu au terme du 3^e tour de cette période, en y incluant le décompte relatif à la fortune. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, gagne le joueur parmi les ex æquo qui contrôle le plus de pyramides. Si l'égalité persiste, le nombre de briques sert à départager les ex æquo. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs vainqueurs.



DESCRIPTION DES CARTES DE POUVOIR

- Les cartes de pouvoir ne peuvent être utilisées que lors de la phase indiquée
- Les cartes de pouvoir peuvent en tout temps être vendues à la banque à raison d'une carte pour 1 or (la carte est défaussée)
- Un joueur ne peut jamais, durant une même phase, jouer deux cartes pouvoir identiques



Blocage d'enchère (2x): les autres joueurs doivent surenchérir de 2 cases sur votre enchère (valable durant toute la phase d'enchère).

Utilisation en phase 2



Paysan gratuit (5x): le joueur prend un paysan de la réserve et le place sur une de ses provinces (en zone beige) quel que soit le nombre de paysan déjà présent sur la province.

Utilisation en phase 3



Ajustement de l'offrande (4x): le joueur peut corriger le montant total de l'offrande au dieu de +3 ou -3 (voir aussi le chapitre correspondant des règles).

Utilisation en phase 4



Revenu supplémentaire (5x): le joueur pose la carte sur une province de son choix. Le revenu agricole dans cette province est augmenté de 1 or par paysan présent.

Utilisation en phase 5



Bonus de paysans (2x): si le joueur a au moins un total de 9 paysans présents dans ses provinces, il marque 3 points de victoire supplémentaires.

Utilisation en phase 6

Bonus est/ouest du Nil (2x): si toutes les provinces du joueur sont situées à l'est du Nil ou toutes à l'ouest du Nil, le joueur marque 3 points de victoire.

Utilisation en phase 6



Surenchérir dans la même province (2x): le joueur peut surenchérir dans la même province et ne doit pas changer de province.

Utilisation en phase 2



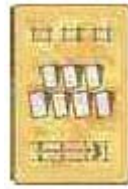
Architecte (8x): deux briques suffisent pour construire une pyramide.

Utilisation en phase 3



8 or (3x): le joueur pose cette carte sur une de ses provinces et touche 8 or en lieu et place du revenu normal de la province (lequel n'est naturellement pas versé).

Utilisation en phase 5



Bonus de carte pouvoir (2x): si les trois provinces du joueur totalisent au moins 7 cartes pouvoir (addition des sigles en haut de la province), le joueur marque 3 points de victoire.

Utilisation en phase 6



Bonus haute/basse Egypte (2x): si les trois provinces du joueur sont toutes situées en haute Egypte, ou toutes en basse Egypte, le joueur marque 3 points de victoire.

Utilisation en phase 6



Bonus rive du Nil (2x): si les trois provinces du joueur sont toutes adjacentes au Nil ou si aucune de ses provinces n'est adjacente au Nil, le joueur marque 3 points de victoire.

Utilisation en phase 6