

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



AN DEN UFERN DES NILS

BUT DU JEU

Les joueurs doivent essayer, en tenant compte du flux et du reflux du Nil, de faire pousser des plantes et de les vendre. Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

MATÉRIEL

Plateau de jeu : le bateau sert à placer les plantes vendues et les nouvelles semences, l'autre côté du Nil sert à mettre les cartes eau utilisées, le cercle en 3 parties sert pour le flux et le reflux, de chaque côté du fleuve se trouvent deux zones de champs de 2, 3, 4 et 5 cases, au dessus du bateau, le marché avec 4 rangs de 3, 4, 4 et 5 cases, au dessus, le tableau de décompte des points avec 30 cases, en bas, deux cases pour la pose des cartes désert. 30 cartes désert. 45 cartes eau.

75 plantes en 5 couleurs (5 lins, 4 blés, 3 raisins, 2 oignons, 1 aubergine). D'un côté, se trouve la plante mûre et de l'autre, les semences de cette plante.

5 cartes résumé d'un tour.

5 pions.

3 bandes (pour cacher) à moins de 5 joueurs.

1 obélisque.

1 petit pion pour marquer le flux et le reflux.

1 pilier en bois pour le premier joueur.

PRÉPARATION

Selon le nombre de joueurs, des rangées de champs vont être recouvertes par les bandes.

2 joueurs : les deux rangées de 2 et une rangée de 3 sont recouvertes.

3 joueurs : les deux rangées de 2 sont recouvertes.

4 joueurs : 1 rangée de 2 est recouverte.

5 joueurs : rien de recouvert.

Chaque joueur reçoit le pion et les 15 plantes de sa couleur. Les plantes sont tournées du côté semences.

Tous les pions sont placés sur la première case du tableau de décompte. L'obélisque est placé sur la dernière case. Le petit pion est placé sur le cercle dans la case Flut (flux).

Mélanger les cartes désert face cachée. En placer trois au choix sur des champs adjacents au désert (avec 1 ou 2 palmiers). Chacun reçoit deux cartes désert qui lui serviront de joker. Les déserts restants sont placés face cachée sur une des deux cases du bas.

Les cartes eau sont mélangées face cachée (face vague vers le haut) et distribuées équitablement entre les joueurs (le reste est retiré du jeu définitivement). Les joueurs ne peuvent regarder leurs cartes ; ils doivent former deux piles, face cachée, de dimension à peu près identique devant eux.

Le joueur le plus âgé est le premier joueur et prend le pilier de bois.

DÉROULEMENT

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, place deux plantes de son choix, face semences vers le haut, dans le bateau. Puis, chacun place une carte eau sur un champ libre. Il faut placer ces cartes selon le principe des dominos. A côté d'une vague (Nil ou autre carte), ne peut être posé qu'une seule vague. A côté d'une vague double, ne peut être posé qu'une autre vague double. A côté d'une carte sans vague, on ne peut rien poser. Une seule carte par champ.

Le premier joueur place alors une plante de son choix et une semence de son choix sur les champs de son choix. Les autres joueurs font de même dans le sens du jeu. Les champs où se

trouvent de l'eau ou du désert ne peuvent recevoir de plantes. Deux plantes maximum par champ. Un joueur ne peut avoir deux de ses plantes dans un même champ.

Le jeu se déroule en tours qui sont divisés en 4 phases :

1) Flux et reflux.

2) Actions

3) Changement du premier joueur.

4) Décompte.

1) Flux et reflux

Seul le premier joueur fait cette phase.

Flux

Lorsque le marqueur se trouve sur Flut, le premier joueur doit placer l'une après l'autre deux cartes eau selon les règles habituelles. Le joueur a le choix entre 3 cartes : les 2 du haut de ses tas et celle qui apparaît après qu'il ait posé sa première carte. Les plantes recouvertes par de l'eau sont mises dans le bateau. Si on recouvre une carte désert posée avec une carte eau, la carte désert est retournée et l'événement correspondant est appliqué. Le premier joueur prend ensuite la carte désert, la place devant lui et pourra s'en servir comme joker par la suite. Le flux s'arrête lorsqu'un joueur ne peut plus poser de cartes eau ; le pion est déplacé vers Ebbe 1 (reflux 1). Si le premier joueur ne peut poser qu'une carte, le reflux commencera avec le prochain premier joueur. Si le premier joueur ne peut poser aucune carte, il déplace le pion vers Ebbe 1 et joue le reflux aussitôt.

Reflux

Lorsque le marqueur se trouve sur Ebbe 1 ou Ebbe 2, le premier joueur retire deux cartes eau. Les cartes sont aussitôt retournées et les événements appliqués. Les cartes sont ensuite défaussées. Le reflux se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes eau à retirer ou que le flux revient à cause de la flèche (voir événement). Si le premier joueur ne peut retirer qu'une carte, le pion est mis sur Flut et le prochain premier joueur jouera le flux. S'il ne peut jouer aucune carte, il déplace le pion vers Flut et joue le flux aussitôt.

2) Actions

Dans cette phase, chaque joueur a 3 points d'action (PA) à sa disposition. En utilisant les cartes désert comme joker, on peut avoir un point supplémentaire par carte. Pas de limite du nombre de jokers utilisés. Les déserts ainsi utilisés sont défaussés et les événements n'ont aucune conséquence. Un joueur dépense tous ses points avant que le suivant puisse jouer. L'ordre et la fréquence des actions est libre. On peut ne pas dépenser tous ses points mais pas les garder pour un tour suivant. Pour les plantes : une plante ne peut être activée qu'une fois par phase ; on ne peut donc planter et faire pousser en même temps.

Semer : placer une de ses plantes face semences vers le haut dans un champ. Ceci coûte 1 PA si le champ est vide et 2 PA s'il y a déjà une plante d'un autre joueur. Les règles de pose sont les mêmes que lors de la phase initiale de placement.

Faire pousser : tourner une plante du côté semences vers le côté plante mûre. Ceci coûte 1 PA si le champ est vide et 2 PA s'il y a déjà une plante d'un autre joueur.

Récolter : prendre une de ses plantes mûres et la placer dans une case marché. Ceci coûte 1 PA si le champ est vide et 2 PA s'il y a déjà une plante d'un autre joueur.

Le nombre de palmiers dans le champ indique la qualité et la valeur de la plante. Une plante de valeur 4 peut être placée

AN DEN UFERN DES NILS

dans une des 4 rangées du marché, une de valeur 3 dans les trois rangées de droite, une de valeur 2 dans les deux rangées de droite, une de valeur 1 dans la rangée la plus à droite. Une plante doit être placée dans la case vide la plus haute d'une rangée et à côté d'une autre plante ou en première position. S'il y a déjà d'autres plantes, la plante posée ne peut pas être identique aux deux plantes précédentes. Exemple p 7 : on ne peut pas poser le blé ou l'aubergine mais on peut poser le lin, l'oignon ou même le raisin car il est éloigné de 3 cases.

Acheter des semences : pour 1 PA, on peut prendre une semence de sa couleur dans le bateau et la mettre devant soi.

Acheter un joker : pour 1 PA, on peut acheter une carte désert comme joker. Une seule par joueur par phase.

3) *Changement du premier joueur*

Lorsque tous les joueurs ont joué, l'ancien premier joueur donne l'obélisque à son voisin de gauche qui devient le nouveau premier joueur.

4) *Décompte*

Le nouveau premier joueur regarde si au moins une des rangées du marché est pleine. Dans ce cas, toutes les rangées pleines vont être décomptées une par une. Dans chaque rangée, 6 points de victoire vont être attribués à un maximum de 3 joueurs. Les plantes pourries prennent une case du marché mais ne comptent pas pour la détermination de la majorité.

Si un joueur est seul sur une rangée de marché, il marque les 6 points.

A 2 joueurs, le joueur avec le plus de plantes reçoit 4 points et le second 2 points.

A 3 joueurs, 3 points au premier, 2 points au deuxième et 1 point au troisième.

S'il y a égalité sur le nombre de plantes, c'est le joueur qui posé la dernière plante (même pourrie) qui l'emporte.

Pour chaque plante pourrie, le joueur doit retirer un point de victoire.

Exemples : Rouge, bleu gâté, rouge, bleu gâté, vert : bleu a 3 points car c'est lui qui a placé la dernière plante, rouge a 2 points et vert 1 point.

Rouge, vert gâté, jaune pourri, bleu gâté, blanc : blanc a 3 points car c'est lui qui a placé la dernière plante, bleu a 2 points car il a placé en avant-dernier, jaune ne compte pas car il est pourri, vert a donc 1 point et rouge rien. Jaune a en plus 1 point en moins à cause de la plante pourrie.

Bleu pourri, bleu pourri, rouge : comme les deux bleus sont pourris, rouge a les 6 points.

Pour chaque point de victoire, le marqueur de chaque joueur est déplacé d'autant de cases sur le tableau de décompte des points. Les points négatifs ne sont pas retirés, on reste sur place. Les plantes vendues sont placées dans le bateau et pourront être achetées comme semences au tour suivant. On effectue les ventes marché par marché mais on met toutes les plantes en même temps dans le bateau après la vente dans le dernier marché.

Si, avant le décompte des points, se trouvent encore des plantes dans le bateau, elles sont retirées définitivement du jeu. De plus, pour chaque couleur retirée (donc 5 maximum), l'obélisque est reculée d'autant de cases.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête lorsque, après que le décompte ait été fait dans tous les marchés, l'obélisque et un ou plusieurs pions des

joueurs sont sur la même case ou se sont croisés. Le joueur le plus avancé sur le tableau de décompte l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a perdu le moins de plantes qui gagne.

EVÉNEMENTS

Lorsque se trouve une flèche sur la carte événement, en plus de l'effet, il faut déplacer le marqueur d'une case sur le cercle de flux et de reflux.

Pourriture : s'il y a des palmiers à l'arrière de la carte, des plantes pourrissent. Le nombre de palmiers indique dans quelles rangées du marché des plantes pourrissent. Avec 4 palmiers, le premier joueur peut choisir une des 4 rangées. A 3 palmiers, les trois rangées de droite. A 2 palmiers, les 2 rangées de droite. A 1 palmier, la rangée de droite avec 5 cases.

Dans la rangée choisie, deux plantes sont concernées. Les plantes sont tournées du côté semences et sont gâtées. Les plantes gâtées sont tournées de 45° et sont complètement pourries. Les plantes pourries ne peuvent pas pourrir plus. Les plantes pourries comptent un point négatif lors du décompte. Il est possible de choisir une rangée vide le cas échéant.

Désert : une carte désert est prise de la pioche. Elle est placée dans un champ de la même rangée que la carte eau qui vient d'être retirée. La carte est placée à côté du désert ou d'une carte désert déjà placée. Les plantes de ce champ sont mis dans le bateau.

Hippopotame : dans la règle de base, cela n'a aucun effet. On peut toutefois décider de jouer la variante ci-après.

VARIANTES

Hippopotame :

Une phase supplémentaire avec 3 PA en jeu est mise aux enchères. Chacun prend en main un nombre de plantes de son choix. Chacun ouvre la main en même temps et ajoute à ce nombre le nombre de plantes de sa couleur dans le bateau. Celui qui a le nombre le plus haut l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de plantes en main l'emporte. Si encore égalité, personne ne gagne.

Le joueur qui l'a emporté met toutes les plantes de sa main dans le bateau. Contrairement à la règle normale, le gagnant joue ses 3 PA aussitôt (pas de joker possible) puis le joueur en phase reprend la main.

Détermination du premier joueur :

Chaque joueur prend en début de partie un nombre de plantes de son choix en main. Tout le monde ouvre sa main en même temps. Le joueur avec le plus grand nombre est le premier joueur. En cas d'égalité, on refait la mise. Toutes les plantes mises sont placées dans le bateau. En faisant cette variante, les joueurs ne posent pas les 2 plantes de début de partie dans le bateau.

Achat de semences :

Un joueur peut acheter des semences d'un autre joueur venant du bateau. Cela coûte 2 PA par semence. Ceci permet à un joueur de ralentir la fin de partie.

Joker :

Le joueur peut décider d'utiliser son joker pour faire passer une plante gâtée du côté plante. Une plante pourrie ne peut plus être retournée.