

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modulaire 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



KEMET

UN JEU DE JACQUES BARIOT ET GUILLAUME MONTIAGE,
ILLUSTRÉ PAR DIMITRI BIELAK, EMILE DENIS ET NICOLAS FRUCTUS
POUR 2 À 5 JOUEURS DE 13 ANS ET PLUS. DURÉE DE JEU : 60 MINUTES

Dans une Egypte Antique fantasmée, les puissants dieux lancent leurs troupes dans des batailles titanesques pour asseoir leur puissance. Dans le désert ou aux pieds de temples gigantesques, ils utilisent leurs nombreux pouvoirs pour soutenir leurs troupes, contrôler des créatures mythologiques et accéder à la victoire.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de remporter 8 Points de Victoire (Mode court) ou 10 Points de Victoire (Mode long), le choix du mode de jeu est déterminé avant de commencer la partie.

ÉLÉMENTS DU JEU

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est composé de deux faces. L'une est utilisée pour 3 et 5 joueurs, l'autre pour 2 et 4 joueurs.

De plus, à 2 et 3 joueurs, la rive droite du Nil est inaccessible pour toute la partie.



5 joueurs



4 joueurs



3 joueurs



2 joueurs

Le plateau est divisé en cases de désert et cases spéciales : cités des joueurs, temples et Sanctuaire de tous les Dieux. De plus, les ports et les obélisques, intégrés dans certaines cases, influent sur le mouvement.



LES CITÉS DES JOUEURS :
Chaque joueur dispose d'une cité composée de trois quartiers. Chaque quartier constitue une case et contient l'emplacement pour une pyramide. Chaque quartier est entouré d'une muraille (voir page 6).



LES TEMPLES :
Contrôler un temple permet d'obtenir un Point de Victoire temporaire et des Points de Prière. De plus, contrôler deux temples en fin de tour de phase Jour ou plus permet d'obtenir un Point de Victoire permanent.



LE SANCTUAIRE DE TOUS LES DIEUX :
Le Sanctuaire de tous les Dieux n'est pas considéré comme un temple. Si le joueur qui le contrôle y sacrifie deux unités, il gagne un Point de Victoire permanent.



LES OBÉLISQUES :
Tous les temples, le Sanctuaire de tous les Dieux et certaines cases de désert contiennent un obélisque.



LES PORTS :
Les ports permettent de passer le Nil, ils ne constituent pas une case à part.

Éléments du jeu :

- 1 Plateau de jeu
- 48 Tuiles Pouvoir (16 blanches, 16 rouges et 16 bleues)
- 7 créatures : Sphinx, Phénix, Prêtre-Momie, Scorpion démon, Scarabée géant, Guivre du désert et Eléphant Ancestral
- 35 cartes Intervention Divine
- 32 cartes Combat dont 2 spéciales
- 53 Points de Victoire
- 3 Jetons d'Action argentés, et 1 doré.

Pour chaque joueur (5 couleurs) :

- 12 Unités
- 5 Jetons d'Action
- 1 Marqueur Points de Prière
- 1 Plateau individuel
- 1 Marqueur d'ordre
- 3 Pyramides (1 blanche, 1 rouge et 1 bleue)
- 1 Fiche récapitulative des Interventions Divines et Pouvoirs
- 6 cartes Combat



LES PYRAMIDES : Chaque joueur dispose de trois pyramides : une blanche, une rouge et une bleue. Les pyramides permettent d'acheter des tuiles Pouvoir (voir page 4). La valeur d'une pyramide est indiquée sur le chiffre du haut. Chaque pyramide doit être placée sur un quartier différent appartenant à la cité du joueur.

LES TROUPES : Chaque figurine représente une unité. L'ensemble des unités d'un joueur présent sur une case constitue une troupe.

IMPORTANT !

Une troupe ne peut jamais contenir plus de 5 unités. Autrement dit, un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 unités sur la même case.

LES POINTS DE PRIÈRE : Les Points de Prière sont la ressource principale du jeu et permettent de réaliser les différentes actions. Le symbole des Points de Prière est un ankh ♁. Un joueur ne peut JAMAIS posséder plus de 11 ♁, même avec des Pouvoirs.

LES POINTS DE VICTOIRE : Différents objectifs et événements permettent d'en obtenir.

- Les Points de Victoire de forme carrée sont permanents et ne peuvent jamais être perdus.
- Les Points de Victoire de forme ronde sont temporaires et peuvent être perdus (généralement suite à une invasion).
- Les Points de Victoire sont nommés PV et ont pour symbole un oeil.

➤ Une pyramide de niveau 0 n'est pas placée sur le plateau. Elle reste dans la réserve du joueur jusqu'à ce qu'elle évolue au niveau 1 ou supérieur.



Comment remporter des PV permanents :



En attaquant et gagnant des combats



Par l'acquisition d'une tuile Pouvoir « Victoire »



En contrôlant le Sphinx



En contrôlant 2 temples en fin de phase jour



En sacrifiant 2 unités dans le Sanctuaire de tous les Dieux

Comment remporter des PV temporaires :



En élevant ses pyramides au niveau 4 ou en contrôlant celle d'un opposant.



En contrôlant des temples

LES CARTES INTERVENTION DIVINE : Elles sont au nombre de 35. Dans les règles, elles sont indiquées cartes ID.

LES TUILES POUVOIRS : Les Pouvoirs modifient considérablement les aptitudes de chaque joueur et peuvent modifier certaines règles du jeu. Il y a trois couleurs de Pouvoirs, correspondant aux couleurs des trois pyramides. Les familles de Pouvoirs sont composées de pouvoirs de niveaux 1 à 4. Il y a 4 cartes par niveau, soit 16 Pouvoirs pour chaque couleur. Les tuiles Pouvoirs doivent être toujours visibles.

➤ **Types de Pouvoirs :**
Blanc : dominante prière et ressources
Rouge : dominante attaque et mouvement
Bleu : dominante défense et contrôle

PRÉPARATION DU JEU

- Le plateau est placé au centre de la table 1. La face choisie dépend du nombre de joueurs (voir page 1). Rappel : A 2 et 3 joueurs, la rive droite est inaccessible.
- L'ensemble des tuiles Pouvoirs sont placées face visible sur le côté du plateau. 2
- Les PV temporaires des temples sont placés sur ces derniers. 3
- Le PV permanent du Sanctuaire de tous les Dieux est placé sur ce dernier. 4
- Les autres PV sont placés à côté du plateau de jeu. 5

Chaque joueur choisit une cité et reçoit :

- Un plateau de jeu individuel. 6
- 5 Jetons d'Action. 7
- 1 marqueur de ♁ placé sur la case 5 de l'échelle des Points de Prière. 8
- 12 unités (10 unités à répartir sur sa cité, sur les quartiers comportant une pyramide et dans le respect de la règle du maximum de 5 unités par case. 2 unités restent dans sa réserve). 9
- 6 cartes Combat. 10
- 3 pyramides (celles de niveau 0 restent dans la réserve du joueur). 11

Chaque joueur reçoit une carte ID au hasard. Les cartes ID restantes sont placées à côté du plateau, en une pile face cachée, appelée Pioche. 12

Lors du premier tour, les joueurs déterminent l'ordre aléatoirement. 13

Puis, chaque joueur dans l'ordre du tour répartit 3 points au choix entre ses trois pyramides parmi les combinaisons suivantes : 1 / 1 / 1 ou 2 / 1 / 0.



TOUR DE JEU

Le jeu verra une succession de phases nuit et jour jusqu'à la victoire d'un des joueurs.

A - NUIT (PHASE DE PRÉPARATION) :

- Distribution de 2 Points de Prière
- Distribution des cartes Intervention Divine
- Effets des Pouvoirs de Nuit
- Détermination de l'ordre du tour



B - JOUR (PHASE D'ACTION) :

- Utilisation des Jetons d'Action
- Attribution des Points de Prière et des Points de Victoire permanents du plateau.



Mode Débutant :

En phase de mise en place, seules les tuiles Pouvoirs de niveau 1 sont mises en place, les Pouvoirs de niveau 2 seront mis en place au début de la seconde phase Jour.

Les pyramides ne peuvent évoluer que jusqu'au niveau 2 et pas au-delà.

Le vainqueur est celui obtenant 4 PV au lieu de 8 en fin de phase Jour.

A - PHASE DE NUIT

1 • DISTRIBUTION DES POINTS DE PRIÈRE

Chaque joueur reçoit 2 ♀ (en plus de ses éventuelles tuiles Pouvoir).

2 • DISTRIBUTION DES CARTES ID

Chaque joueur reçoit une carte ID au hasard, distribuée dans l'ordre du tour. Le nombre de cartes que chaque joueur peut avoir en main n'est pas limité.

Jouer une carte ID ne compte pas comme une action. Il est possible de jouer plusieurs cartes ID lors de la même phase, y compris avec le même effet (les cartes se cumulent alors).
La carte ID jouée est défaussée face cachée. Quand la pioche de cartes ID est épuisée, il convient de mélanger la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Pour jouer une carte ID, il faut bien veiller à :

- Payer le coût éventuel (1 ♀)
- Respecter le moment où la carte ID peut être jouée.

3 • RÉSOLUTION DES POUVOIRS

Dans l'ordre du tour actuel, chaque joueur applique les effets des tuiles Pouvoirs contenant le symbole Nuit. Exemple : le Pouvoir «Main de Dieu» permettant d'élever d'un niveau une de ses pyramides sans en payer le coût.

4 • DÉTERMINATION DE L'ORDRE DU TOUR

L'ordre du tour sera déterminé de la manière suivante :

- Le joueur ayant le moins de PV détermine la totalité de l'ordre du tour
- En cas d'égalité, le joueur ayant joué précédemment le plus tôt dans l'ordre du tour détermine la totalité de l'ordre du tour.

Au premier tour, l'ordre des joueurs est déterminé aléatoirement.

COMPOSITION D'UNE CARTE INTERVENTION DIVINE

*Coût éventuel à payer au moment de l'utilisation
(certaines cartes sont gratuites, d'autres coûtent 1 ♀ lors de leur utilisation)*

*Effet de la carte
(se référer à la fiche récapitulative)*

Phase où la carte peut être jouée :



En phase de jour, à son tour de jeu, sauf lors d'un combat



Lors du tour d'un adversaire, sauf lors d'un combat



Dans un combat où l'on est impliqué





B - PHASE DE JOUR (PHASE D'ACTION)

Chaque joueur dispose de 5 Jetons d'Action.
 Dans l'ordre du tour, chaque joueur pose 1 Jeton d'Action sur l'une des cases Action de son plateau individuel, et en applique IMMEDIATEMENT l'effet.
 Puis, la procédure est répétée jusqu'à utilisation de tous les Jetons d'Action, soit pendant 5 tours de jeu.

IMPORTANT !

La case Action doit être libre, il n'est donc pas possible de placer deux Jetons d'Action sur la même case.
 A la fin des 5 tours de jeu, chaque joueur doit avoir posé au moins 1 marqueur SUR CHACUN des 3 premiers niveaux de la pyramide.

Note :

La case dorée en haut de la pyramide ne sert que pour le Pouvoir «Volonté divine» (jeton doré).



DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES ACTIONS POSSIBLES

1. PRIER

Gagner deux ⚡ immédiatement.

2. FAIRE ÉVOLUER UNE PYRAMIDE

Cette action permet d'augmenter la valeur d'une pyramide.
 Le joueur ne peut augmenter qu'une seule pyramide à la fois. Il est cependant possible d'augmenter une même pyramide de plusieurs niveaux.
 Le coût en ⚡ est égal au niveau supérieur que l'on souhaite obtenir.
 Si l'on augmente la pyramide de plusieurs niveaux, il faut cumuler les coûts.

Effet des pyramides :

- Elles permettent de se téléporter vers un obélisque moyennant 2 ⚡ (voir plus loin).
- Elles permettent d'acheter les tuiles Pouvoirs de la même couleur et du niveau correspondant.
- Une pyramide de niveau 4 octroie 1 PV temporaire.

Un joueur qui contrôle avec une troupe une pyramide adverse s'en octroie tous les avantages (y compris le PV temporaire si c'est une pyramide de niveau 4). Tant qu'il n'a pas récupéré sa pyramide, le propriétaire original ne bénéficie plus d'aucun de ses avantages.

3. ACHETER UN POUVOIR

Cette action permet d'acheter **une** tuile Pouvoir de la couleur indiquée. Pour acheter un autre Pouvoir de la même couleur, il faut donc attendre le prochain tour.
 Les Pouvoirs permettent d'acquérir des avantages dans le jeu et d'orienter sa stratégie en développant sa puissance.

Condition d'achat : Pour acheter une tuile Pouvoir, le joueur doit posséder une pyramide de la même couleur et d'un niveau supérieur ou égal au Pouvoir.

Coût d'achat : Le coût d'achat d'un Pouvoir est égal à son niveau. Un Pouvoir est acheté par le joueur de manière permanente pour toute la partie et ne peut être perdu. Il doit être disposé devant le joueur, bien visible.

Par exemple, pour acheter «Boucliers de Neith», qui est un Pouvoir bleu de niveau 3, il faut disposer d'une pyramide bleue de niveau 3 ou 4. Le coût d'achat est de 3 ⚡ .

Exemple : Pour faire évoluer une pyramide du niveau 2 au niveau 3, cela coûte 3 ⚡ .

Exemple : Pour faire évoluer une pyramide du niveau 1 au niveau 3, le coût sera de 5 ⚡ (2 pour passer au niveau 2 et 3 pour le niveau 3).

➤ **Rappel :** une pyramide de niveau 0 n'est pas placée sur le plateau. Dès qu'elle passe de niveau, elle doit immédiatement être placée sur le quartier encore libre de sa cité.



Les effets des Pouvoirs sont immédiats. Toutefois, certains Pouvoirs ne prendront effet qu'à certains moments du jeu (ex : Pouvoirs de combat, prêtre ou Pouvoirs se résolvant en phase Nuit).

IMPORTANT !

Un joueur ne peut en aucun cas acquérir 2 Pouvoirs strictement identiques.

Cela inclut tous les Pouvoirs ayant les mêmes effets et illustrations, même s'ils sont de couleurs différentes comme «Action divine» et «Point de Victoire».

4. RECRUTER

Dépenser $X \text{ } \text{⚡}$ pour recruter immédiatement X unités. Les unités sont prises de la réserve et placées sur un, deux ou trois quartiers de la cité du joueur.

Si un joueur occupe un quartier adverse :

- Le joueur occupant ne peut pas y recruter d'unités. (On ne recrute que dans sa propre cité).
- Le joueur occupé peut y recruter. De fait, un combat s'engage immédiatement (il s'agira d'une attaque).

IMPORTANT !

Une troupe ne peut être composée que de 5 unités au maximum.

5. SE DÉPLACER / COMBATTRE

L'action «Se déplacer» permet de déplacer **1** troupe.

Il n'est pas obligatoire de déplacer toutes les unités de la troupe, il est possible d'en laisser en chemin. De plus, le joueur peut récupérer des Unités qui se trouveraient sur les cases traversées par la troupe sans toutefois dépasser la capacité de déplacement initiale.

Par défaut, la capacité de déplacement d'une troupe est d'**1** case.

Cette capacité peut être augmentée :

- Grâce à des Pouvoirs pour toutes les troupes d'un joueur.
- Grâce à une créature pour la troupe accompagnant la créature.
- Grâce à une carte ID pour un mouvement donné.

Une troupe peut se déplacer de trois manières :

A) Déplacement terrestre

Le joueur déplace une ou plusieurs unités d'une même troupe vers une case adjacente.

B) Ports

Il est possible de traverser le Nil entre deux ports reliés par une flèche.

Cela compte comme une action de mouvement d'une case, sans aucun surcoût.

C) Utilisation de la téléportation par une pyramide

Un joueur peut téléporter une troupe à partir d'une pyramide (de son territoire ou d'un territoire adverse) vers une case où se trouve un obélisque.

- Le joueur doit dépenser $2 \text{ } \text{⚡}$.
- Se téléporter ne consomme pas de capacité de déplacement.

Dans la limite de sa capacité de déplacement et de ses ressources en ⚡ , la troupe peut alterner téléportation par une pyramide, déplacement terrestre et utilisation d'un port dans un même déplacement, sans aucune restriction.

COMPOSITION D'UN POUVOIR

Niveau : indique le niveau de la carte, sa couleur (bleu, rouge ou blanc) et son coût (1 à 4 ⚡)

Rappel de la couleur

Effet de la carte (se référer à la fiche récapitulative)

Phase où le pouvoir est actif :



En phase de jour



En phase de nuit



Lors d'un combat



➤ **Rappel :** Le contrôle d'une pyramide adverse autorise l'achat de tuiles Pouvoirs de la couleur et du niveau de la pyramide contrôlée.



Exemple :

Claire souhaite déplacer sa troupe de sa cité vers le temple de la rive est du Nil.

Elle a deux solutions :

A- Utiliser la téléportation : Claire paie $2 \text{ } \text{⚡}$ et téléporte directement sa troupe sur le temple concerné.

B- Ne pas utiliser la téléportation : La troupe de Claire doit alors disposer d'une capacité de mouvement de 3 (c.f. schéma). Cette capacité de mouvement est par exemple atteinte si Claire possède le pouvoir **Célérité** et la **Guivre du Désert** associée à cette troupe.

Claire économiserait alors $2 \text{ } \text{⚡}$ pour arriver au même endroit.



Les murailles :

Les cités des joueurs sont entourées de murailles. Il n'est possible de pénétrer dans la cité d'un autre joueur que si la troupe **commence** son déplacement à partir d'une case adjacente à la muraille (il n'est donc pas possible de se déplacer puis d'entrer dans une cité adverse). Les murailles de la cité de départ d'un joueur sont sans effet pour ce joueur.

Attaque !

A tout moment du déplacement, si la case d'arrivée ou de passage est occupée par une troupe ennemie, un combat est nécessairement résolu et le mouvement s'arrête.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

Au début du combat, l'attaquant et le défenseur choisissent chacun 2 cartes Combat :

- La première carte est immédiatement défaussée face cachée.
- La deuxième carte est jouée lors du combat.

Chacun peut également ajouter à cette carte Combat une ou plusieurs cartes ID. Elles sont cachées derrière la carte Combat.

Puis, les joueurs révèlent leur carte Combat. S'il y a des cartes ID, elles sont révélées aussi. Pour qu'elles soient prises en compte, le joueur doit pouvoir dépenser le nombre de \dagger éventuellement requis.

Après le combat, la carte jouée est défaussée, face cachée ou face visible, au choix des joueurs en début de partie. Lorsque les 6 cartes Combat ont été défaussées, le joueur les reprend toutes en main immédiatement.

DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

La valeur de combat de chaque joueur est déterminée en cumulant :

- Le nombre d'unités dans la troupe
- La valeur de force de la carte Combat choisie
- Les éventuels bonus d'attaque ou de défense des Pouvoirs des joueurs
- Les éventuels bonus des créatures engagées dans ce combat
- Les éventuels bonus de combat des cartes ID

Le joueur avec la valeur de combat la plus élevée remporte le combat.

- **Précision** : en cas d'égalité, c'est le défenseur qui remporte le combat.

CALCUL DES PERTES

Chaque carte Combat a une Valeur de Dégât et une Valeur de Protection. Ces valeurs peuvent être augmentées par des cartes ID, des Pouvoirs et des créatures.

Le gagnant du combat tout comme le perdant perdent autant d'unités que la valeur totale de Dégât de leur adversaire, minorée de leur valeur totale de Protection.

Il est possible que le gagnant du combat perde toutes ses unités. Il est toujours considéré comme vainqueur, même s'il reste des survivants au défenseur.

POINT DE VICTOIRE

L'attaquant, s'il ressort vainqueur du combat remporte un PV permanent de combat si et seulement s'il a au moins une unité survivante au combat.

L'attaquant qui perd le combat ne gagne pas de PV.

Le défenseur ne gagne pas de PV, même s'il gagne le combat.

➤ **Exception aux murailles** : la capacité *Passé Muraille* annule cette restriction.

➤ **Précision** : si avant un combat, le défenseur utilise la carte ID «*Fuite*», le combat n'a pas lieu et l'attaquant peut donc poursuivre son mouvement.

COMPOSITION D'UNE CARTE COMBAT

Valeur de Force	
Valeur de Dégât	
Valeur de Protection	

Exemple :

Jacques déplace sa troupe jusqu'au temple occupé par la troupe de Guillaume.

- Jacques est l'attaquant. Troupe : 5 unités. Pouvoirs :
 - **Chargez !** (+1 Force en attaque)
 - **Lames de Neith** (+1 Force dans tous ses combats). Sa Force de base est donc de 7 (5+1+1).
- Guillaume est le défenseur. Troupe : 4 unités. Créature : **Eléphant Ancstral** (+1 Force à la troupe). Sa Force de base est donc de 5 (4+1).

Les deux joueurs choisissent secrètement deux cartes Combat, face cachée : la première est défaussée et la seconde est jouée.

- Jacques joue sa carte Combat : **3 Force et 2 Dégât**. Il ne joue pas de carte ID.
- Guillaume joue sa carte Combat : **2 Force et 2 Protection** et deux cartes ID qu'il cache derrière sa carte combat : **Mur de bronze et Furie guerrière**.

Les deux joueurs dévoilent simultanément leurs cartes et annoncent leurs valeurs de combat :



RETRAITE

Le joueur vaincu peut décider de Renvoyer sa Troupe (voir ci-dessous) soit de battre en retraite. S'il décide de battre en retraite, le vainqueur choisit le territoire adjacent libre de toute unité adverse sur lequel sa troupe est repoussée. Si aucun territoire n'est disponible, il n'est pas possible de battre en retraite.

RENOYER SA TROUPE

Le vainqueur tout comme le vaincu ont la possibilité de renvoyer auprès de leur Dieu leur troupe survivante après une bataille.

Le joueur qui utilise cette possibilité gagne alors 1 ♣ par unité. Ces unités sont remises dans sa réserve. Elles pourront être normalement enrôlées par la suite.

Il n'est pas possible de renvoyer une partie des unités d'une troupe et de laisser les autres.

LES CRÉATURES

Les créatures sont au nombre de sept. Elles octroient des avantages aux troupes qu'elles accompagnent. Une créature est acquise en achetant la tuile Pouvoir correspondante.

Le joueur peut immédiatement poser cette créature sur l'un des trois quartiers de sa cité de départ, à condition d'avoir au moins une unité présente sur ce quartier.

Sinon, la créature est posée devant le joueur, sur la tuile Pouvoir qui lui correspond.

IMPORTANT !

Il ne peut jamais y avoir plusieurs créatures d'un même joueur sur la même case, y compris sur l'un des quartiers de sa cité.

Une créature ne comptant pas comme une unité :

- Elle n'est pas concernée par la limite de 5 unités par case.
- En combat, seuls ses bonus sont ajoutés à la force de la troupe.

Une créature n'est jamais détruite. Si la dernière unité accompagnant une créature est détruite, la créature revient immédiatement sur un territoire de départ contenant une troupe. Sinon, elle est mise en réserve sur sa tuile Pouvoir.

Créature en réserve

Une créature en réserve apparaîtra obligatoirement sur un quartier de la cité du joueur lors de sa prochaine action Recrutement. Si plusieurs créatures sont en réserve, le joueur choisit celle qui rentre en jeu en premier.

CONTRÔLES DES TEMPLES

Le joueur qui, à l'issue d'un combat, ou d'un déplacement, contrôle un temple reçoit un PV temporaire correspondant au temple concerné. Pour contrôler un temple, il doit avoir au minimum une unité dessus. Dès l'instant où il n'a plus d'unité sur un temple, il doit rendre le PV correspondant.

- Force de Jacques : 10 (7+3 de sa carte)
- Force de Guillaume : 9 (5+2 de sa carte+2 de la carte ID. Il doit par ailleurs payer un ♣ pour cette carte ID).

Jacques est le vainqueur du combat.

Les dégâts :

- Jacques inflige 2 Dégât à Guillaume mais celui-ci possède une protection de 3 (sa carte + l'éléphant). Guillaume ne perd donc aucune unité mais n'infligera aucun dégât.

Jacques est vainqueur, il était attaquant et a encore des unités présentes sur le terrain. Il gagne donc un PV permanent.

Guillaume choisit de renvoyer sa troupe : il récupère 4 ♣ et pose sa créature en réserve.

Jacques pourrait également renvoyer sa troupe mais il préfère rester sur place.

Toutes les cartes jouées sont défaussées.

COMPOSITION D'UNE CARTE CRÉATURE

Niveau : indique le niveau de la carte, sa couleur (bleu, rouge ou blanc) et son coût (1 à 4 ♣)

Capacités de la créature

Phase où le pouvoir est actif

Augmente la capacité de mouvement (pour la troupe liée)

Effet de la carte (pour certaines cartes créatures il n'y a pas d'effet spécifique)



➤ *Rappel : Le Sanctuaire de tous les Dieux n'est pas un temple.*



ATTRIBUTION DES POINTS DE PRIÈRE ET DE VICTOIRE PERMANENTS

Dès que les joueurs ont terminé leur tour de jeu, on procède à la distribution des Points de Victoire et de Prière.

- Le joueur contrôlant le Temple du Delta peut retirer une unité et la remettre dans sa réserve : il reçoit alors 5 . Il conserve le jeton PV temporaire correspondant.
- Les joueurs contrôlant les autres temples reçoivent 2 ou 3 .
- Le joueur contrôlant le Sanctuaire de tous les Dieux peut retirer deux unités et les remettre dans sa réserve : il reçoit alors 1 PV définitif.
- Tout joueur contrôlant au moins 2 temples (le Sanctuaire de tous les Dieux n'est pas un temple) reçoit 1 PV définitif.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur possède au moins 8 PV (ou 10 selon le choix fait au départ) en fin de Phase Jour, il est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est (dans l'ordre) :

- Le joueur ayant le plus de PV.
- Le joueur ayant le plus de PV de combat.
- Le joueur ayant joué précédemment le plus tôt dans l'ordre de la dernière phase d'action.

CONSEILS TACTIQUES

ATTAQUER !

Dans une partie de Kemet, l'attentisme n'est généralement pas une stratégie payante. L'un des moyens les plus fréquents de gagner un point de victoire est de gagner un combat en tant qu'attaquant. Cela veut donc dire qu'il est parfois opportun d'abandonner une position qui vous semble pérenne pour tenter votre chance et aller attaquer votre adversaire. Cela veut également dire que chacune de vos troupes est une cible potentielle.

Une partie de Kemet peut être très rapide (généralement de 4 à 7 tours), et vous aurez beau avoir accumulé les pouvoirs devant vous, si ce sont vos adversaires qui contrôlent des temples et récupèrent des Points de Prière et de Victoire à chaque fin de tour, vous risquez fort de ne pas accéder à la victoire.

RENOYER SA TROUPE

Après un combat, il est souvent tentant de vouloir conserver sa position et ainsi occuper un temple rudement gagné. Il convient toutefois de se demander si sa troupe ne devient pas une cible trop facile pour un adversaire. En effet, une unité isolée sur un temple équivaut quasi-systématiquement à offrir sur un plateau un point de victoire au prochain joueur qui viendra vous attaquer.

Une troupe renvoyée auprès d'un Dieu équivaut à récupérer des Points de Prière pour mieux enrôler et réattaquer ensuite.

FAQ

DÉPLACEMENT

Q : Puis-je téléporter une créature seule ?

R : Non, car dès que la créature n'est plus accompagnée d'une ou plusieurs unités, elle retourne en réserve sur sa carte Pouvoir jusqu'au prochain recrutement.

POUVOIRS ROUGES

Q : **Blessure divine** : Puis-je défausser une des cartes ID que j'ai jouée en même temps que ma carte Combat pour gagner +1 Force ?
R : Non

POUVOIRS BLEUS

Q : **Guivre du désert** : La guivre du désert annule-t-elle toutes les capacités d'une créature adverse engagée dans le combat ?
R : Oui. Si votre troupe accompagnée de la guivre affronte une troupe accompagnée d'une autre créature, on agit comme si cette autre créature ne participait pas au combat.

Q : **Prescience** : Mon adversaire doit-il me montrer également les éventuelles cartes ID qu'il compte jouer en combat ?
R : Non. La prescience vous permet de connaître uniquement la carte Combat de votre adversaire.

PROTÉGER SA CITÉ ?

Un adversaire a assez peu d'intérêt à venir envahir votre cité en début de partie. Cela ne lui rapporte pas de Points de Victoire, ni de Points de Prière. Au mieux, il pourra bénéficier du niveau de vos pyramides, s'il ne les possède pas lui-même. Il n'est donc pas forcément intéressant de conserver des unités dans votre cité en début de partie dans le but de la protéger. Elle est de toute façon naturellement protégée par les murailles et par le fait que le recrutement se déroule à cet endroit (ce qui vous facilitera la tâche si vous souhaitez déloger un adversaire).

Par contre, à partir du moment où vous possédez une pyramide de niveau 4, vous risquez d'attirer la convoitise de vos adversaires et ce, surtout en fin de partie. Mais là encore, si votre adversaire ne possède pas le Pouvoir Passe Muraille, vous devriez pouvoir anticiper son action.

LE DELTA DU NIL

C'est la zone la plus puissante du jeu. Selon la configuration de vos parties, vous y trouverez un temple rapportant 5 Points de Prière et peut être le Sanctuaire de tous les Dieux.

C'est aussi une zone sans retour puisque ne possédant pas de pyramide de téléportation, et le Nil étant infranchissable.

Si cette zone paraît dangereuse, ne la négligez pas pour autant. De nombreux combats décisifs peuvent y avoir lieu et elle reste extrêmement bénéfique au cours d'une partie.

Q : **Volonté divine** et **Action divine** : Si un joueur possède ces deux Pouvoirs, peut-il jouer ses 2 jetons supplémentaires en plus de son jeton de base dans le même tour ?
R : Oui, il jouera alors 3 actions l'une après l'autre. Pour rappel, tout comme les jetons de base, les jetons supplémentaires sont posés sur des cases libres.

POUVOIRS BLANCS

Q : **Vision** : Son effet se cumule-t-il avec le don divin ou le Pouvoir de la momie ?
R : Non. Seule la première carte ID est choisie parmi 5. Les cartes supplémentaires piochées grâce à un autre pouvoir ne sont pas choisies parmi 5.

Q : **Vision** : Que doit-on faire des 4 cartes non conservées par le joueur ?
R : Elles sont reposées sur la pile de pioche, puis cette dernière est mélangée.

Q : **Prêtre de Râ** : Permet-il d'obtenir un Pouvoir gratuitement ?
R : Oui. La solution est la même concernant la prêtresse.

Q : **Prêtre de Râ** : Si j'augmente plusieurs niveaux d'une de mes pyramides, me permet-il d'économiser 1 Point de Prière par niveau atteint ?
R : Non, l'économie de 1 Point de Prière s'entend

par action. Donc pour l'action « augmenter le niveau d'une pyramide » quel que soit le nombre de niveaux d'élévation, le joueur n'économisera qu'un seul Point de Prière.

INTERVENTION DIVINE

Q : Puis-je jouer un **Veto** contre une carte ID utilisée en combat ?
R : Non

Q : L'effet de **Fuite** me permet-il de me déplacer sur le territoire d'où vient la troupe qui m'attaque ?
R : Oui

DIVERS

Q : A quoi sert la case au sommet de la pyramide de mon plateau individuel ?
R : Il s'agit de la case où sera placé le jeton lié au pouvoir **Volonté Divine**. Ce jeton sera joué à chaque tour en même temps qu'un jeton normal. Il s'agira alors de choisir l'action que vous souhaitez effectuer (se déplacer ou recruter pour cette volonté Divine).

Des questions, des précisions, des suggestions ? Retrouvez la FAQ mise à jour sur matagot.com ! Pour toute autre requête, n'hésitez pas à nous contacter par mail sur contact@matagot.com



KEMET

TA-SETI

UNE EXTENSION DE JACQUES BARIOT ET GUILLAUME MONTIAGE,
ILLUSTRÉ PAR DIMITRI BIELAK ET EMILE DENIS

La mystérieuse cité de Ta-Seti a émergé au sud de Kemet, mais le chemin pour la rejoindre est un périple long et difficile.

Alors que vos prêtres partent à sa découverte, les batailles font encore rage dans vos rangs avec de nouvelles créatures légendaires, de puissants objets magiques et les pouvoirs de la pyramide noire...

NOTES PRÉALABLES

Pour jouer à cette extension Ta-Seti vous devez posséder le jeu de base Kemet. Cette extension propose de nouveaux modules conçus pour être joués de manière indépendante ou ensemble. Avant le début de la partie, les joueurs déterminent quels modules ils veulent ajouter au jeu de base.

- **MODULE 1** : une nouvelle couleur de pyramide avec ses 16 pouvoirs correspondants.
- **MODULE 2** : une nouvelle phase, l'Aube.
- **MODULE 3** : un nouveau mécanisme, le chemin vers Ta-Seti.
- **MODULE 4** : une nouvelle option pour déterminer le vainqueur.
- **MODULE 5** : de nouvelles cartes Combat et Intervention Divine.

EXPLICATIONS DES DIFFÉRENTS MODULES

MODULE 1 / LA PYRAMIDE NOIRE ET SES TUILES POUVOIR

Avec ce module, les joueurs ont maintenant le choix entre 4 couleurs de pyramide, et plus seulement 3, pour développer leur civilisation. Pour autant, les joueurs ne disposent toujours que de 3 emplacements de pyramide dans leur cité. Ils ne pourront donc construire que 3 des 4 couleurs différentes de pyramides. Ils pourront cependant exploiter les pyramides de leurs adversaires pour accéder à toutes les couleurs de pouvoir.

MISE EN PLACE

- La mise en place des pyramides suit la même règle que celle du jeu de base avec la répartition de 3 points. Si un joueur répartit ses 3 points sur seulement 2 pyramides, il pourra choisir la couleur de sa troisième pyramide en cours de jeu.
- Les tuiles Pouvoir noires sont disposées à côté des tuiles Pouvoir des couleurs du jeu de base. Un joueur possédant une pyramide noire peut acheter des tuiles Pouvoir noires en suivant les mêmes règles d'achat que pour les autres couleurs.

IMPORTANT !

3 des pouvoirs noirs (Messe Noire, Cérémonie Jumelle et Marche Forcée) procurent un Jeton d'Action doré à son acheteur, tout comme le pouvoir bleu Volonté Divine. Un joueur qui achète plusieurs de ces tuiles Pouvoir ne reçoit un Jeton d'Action doré que lors du premier achat. Il ne peut donc utiliser qu'une seule de ces tuiles Pouvoir par tour. Au moment où il place son Jeton d'Action doré au sommet de sa pyramide, il choisit quel effet de tuile Pouvoir il applique. À la prochaine phase de Jour il pourra à nouveau placer son Jeton d'Action doré au sommet de sa pyramide et appliquer le même effet que le tour précédent, ou celui d'une autre tuile Pouvoir en sa possession.

Éléments du jeu :

- 4 plateaux recto verso permettant de constituer le « chemin vers Ta-Seti »
- 16 tuiles Pouvoir noires
- 5 pyramides noires
- 5 tuiles « Case acheter un pouvoir noir »
- 3 créatures
- 6 mercenaires
- 15 figurines « Prêtre » (3 par joueur)
- 3 jetons dorés et 1 jeton argenté
- 12 nouvelles cartes Intervention Divine
- 36 jetons « Chemin vers Ta-Seti »
- 15 jetons recto verso « Aube »
- 3 jetons « Pouvoirs temporaires du chemin vers Ta-Seti »
- 10 nouvelles cartes de combat (2 par joueur)
- 6 points de victoire Ta-Seti
- 4 points de victoire « Dague » recto verso
- 1 aide de jeu



► La tuile « **Case acheter un pouvoir noir** » se rajoute aux 4 cases du bas du plateau individuel.

Pour plus de commodité placez-la sur la case d'achat d'une couleur de pyramide non-construite. Mais vous pouvez la déplacer si vous avez besoin de libérer cette case.

MODULE 2 : LA PHASE DE L'AUBE

Cette phase remplace la phase « Détermination de l'ordre du tour » (A.4. de la règle du jeu de base). Cette phase est ignorée au tout premier tour. Ainsi, l'ordre du tour des joueurs reste déterminé aléatoirement lors du premier tour de jeu.

COMMENT RÉCUPÉRER UN JETON AUBE ?

C'est lors des combats que les joueurs récupèrent des jetons Aube. Un joueur **qui perd un combat durant la partie** ou qui **perd toutes ses unités lors d'un combat** récupère à la fin du combat un jeton Aube d'une valeur de +1 Force. Un joueur peut cumuler plusieurs jetons Aube sans limitation.

LA VALEUR D'AUBE

Lors de la phase de l'Aube, les joueurs doivent résoudre un combat obligatoire afin de déterminer l'ordre du tour pour la prochaine phase de Jour.

Pour cela et à tour de rôle dans l'ordre inverse de la piste d'ordre du tour, chaque joueur :

- DOIT poser une carte Combat face visible
- DOIT défausser une carte Combat face cachée
- PEUT dépenser un ou plusieurs de ses jetons Aube.

La valeur Aube du joueur est égale à **la valeur de force de la carte révélée face visible augmentée des bonus de force apportés par les jetons Aube joués.**

IMPORTANT ! Seule est prise en compte la force de la carte Combat révélée face visible. Les autres valeurs sont donc ignorées.

Tous les joueurs font de même, dans l'ordre inverse de la piste d'ordre du tour, jusqu'au joueur placé en premier sur celle-ci.

Le joueur possédant le plus haut total sur sa valeur Aube choisit sa place sur la piste d'ordre du tour. Puis, dans l'ordre décroissant des valeurs Aube, chaque joueur fait de même. En cas d'égalité c'est l'ordre du tour précédent qui tranche. Le joueur qui était placé en premier gagnera donc toutes les égalités pour cette phase.

TOUS les jetons Aube dépensés par les joueurs sont ensuite défaussés.

MODULE 3 : LE CHEMIN VERS TA-SETI

MISE EN PLACE

Le chemin est composé de 4 plateaux qui se placent dans un ordre précis, de sorte que tous les chemins se raccordent bien ensemble (voir modèle ci-dessous).

Chaque plateau est recto-verso. Au début de la partie, déterminez aléatoirement la face de chaque plateau et placez le chemin, constitué des 4 plateaux, à côté du plateau principal.

Sur les emplacements indiqués sur le chemin, placez :

- Les jetons Pouvoir temporaire **1**
- Un jeton Objet niveau 1, face visible, sur chaque espace correspondant **2**.
- Un jeton Objet niveau 2, face visible, sur chaque espace correspondant **3**.
- Un jeton Compétence, face visible, sur chaque espace correspondant **4**.
- Un jeton Point de victoire permanent noir sur la case correspondante au bout du chemin vers Ta-Seti **5**.

Les jetons non utilisés sont mis de côté, en réserve.

Les 3 figurines Prêtre de chaque joueur sont placées à côté du plateau correspondant au début du chemin **6**.



➤ Les jetons Aube ont au verso une valeur de +2 Force qui est utilisée si les joueurs n'ont plus de jeton +1 Force à disposition en réserve. À n'importe quel moment durant la partie, un jeton de valeur +2 Force peut-être échangé contre 2 jetons +1 Force.

➤ Astuce : pour ne pas perdre l'ordre du tour précédent, baissez chaque jeton d'ordre de tour sous sa case avant de déterminer le nouvel ordre. Vous pourrez ainsi mieux gérer les égalités entre les valeur d'aube

FONCTIONNEMENT

Au moment où un joueur sélectionne sur son plateau individuel une action Se déplacer/ Combattre, il peut, de plus, activer **immédiatement l'un de ses prêtres sur le chemin vers Ta-Seti**. Le déplacement de sa troupe sur le plateau de jeu principal ne se fera qu'après avoir totalement résolu l'activation du chemin vers Ta-Seti.

IMPORTANT !

L'action Se déplacer/Combattre déclenchée par l'utilisation d'un Jeton d'Action doré ne permet pas d'activer un prêtre.

ACTIVATION D'UN PRÊTRE

Le joueur peut activer soit un prêtre déjà présent sur le plateau de Ta-Seti, soit un prêtre de sa réserve, auquel cas il peut le faire rentrer depuis le chemin de son choix à gauche du plateau.

Le prêtre activé va **voyager sur le chemin vers Ta-Seti**, puis, **faire étape** dans un lieu et décider s'il poursuit son voyage, ou s'il profite des avantages du lieu et se retire du plateau.

1) VOYAGER SUR LE CHEMIN VERS TA-SETI

Un prêtre voyage en empruntant les routes.

Il se déplace **TOUJOURS** vers la droite, en direction du Point de victoire, disposé au bout, sur la ville de Ta-Seti.

Il peut avancer autant qu'il le souhaite tant qu'il ne rencontre pas d'étape. Dès qu'il arrive à une étape (village, ville ou temple), il doit s'arrêter.

RÉCOMPENSE : Le prêtre bénéficie immédiatement des effets se trouvant sur la route entre deux étapes. Il récupère donc, s'il y a lieu, les jetons de « Pouvoir temporaire » pour en bénéficier. Ces jetons sont utilisables uniquement jusqu'à la fin de la résolution de l'action en cours (voir p.4 de l'aide de jeu), puis sont remis sur le chemin.

2) FAIRE ÉTAPE

Arrivé à une étape, le prêtre doit s'arrêter et choisir l'une des deux options suivantes :

- **Ne rien prendre.** Dans ce cas, le prêtre reste sur le chemin vers Ta-Seti et pourra être activé ultérieurement.
- **Prendre le ou les jetons Objet et/ou Compétence disponibles sur l'étape** et les placer devant soi. **Dans ce cas il est retiré du chemin.** S'il a pris un jeton Compétence (voir encadré ci-dessous), le prêtre est placé sur le plateau de jeu principal à la place d'une des unités du joueur au choix (qui retourne dans sa réserve). S'il n'a pris que des Objets (voir p. 3 de l'aide de jeu), il est placé en réserve au début du chemin vers Ta-Seti.

Les jetons Objet récupérés par les joueurs sont toujours défaussés après utilisation.

Les jetons Compétences récupérés par les joueurs sont permanents.

Les effets des Objets et des Compétences sont détaillées dans l'aide de jeu.

IMPORTANT !

- Un seul prêtre peut être activé pour chaque action Se déplacer/Combattre.
- Un joueur peut avoir plusieurs prêtres sur le chemin vers Ta-Seti.
- Il peut y avoir plusieurs prêtres (d'un seul ou de plusieurs joueurs) sur une case d'étape.



Etienne décide de déplacer son prêtre sur la route la plus basse, il bénéficie d'un \dagger (et avance donc son marqueur \dagger d'une case sur son plateau individuel) et récupère le jeton temporaire + 1 Dégâts dont il bénéficiera uniquement s'il engage un combat sur le plateau de jeu. Utilisé ou pas, il rendra ce jeton à la fin de son action.

Précisions sur l'acquisition d'une Compétence par un prêtre

Quand un joueur récupère une Compétence sur le chemin vers Ta-Seti, il retire le prêtre activé du chemin et le place sur le plateau principal.

Ce prêtre remplace immédiatement une unité du joueur déjà sur le plateau principal. L'unité retirée est placée dans la réserve du joueur (elle pourra être recrutée ultérieurement).

Si le joueur n'a pas d'unité en jeu, le prêtre sera placé en réserve avec les autres unités.

Une fois en jeu, le prêtre devient une unité à part entière et se comporte comme telle. S'il est éliminé, il retourne à la réserve des unités du joueur et peut être recruté comme une unité normale.

Effet des compétences : Les compétences acquises sont permanentes, ne sont pas rattachées à un prêtre en particulier et sont cumulatives. Une troupe accompagnée d'un prêtre bénéficie de l'effet de TOUTES les compétences acquises par le joueur. Attention : si deux prêtres accompagnent une troupe, ces bonus ne sont pas doublés.

Note : si un joueur a ses trois prêtres sur le plateau principal, il peut renvoyer quand il le souhaite l'un de ses prêtres dans la réserve à gauche du chemin de Ta-Seti.

À la fin de chaque phase de nuit (après la phase A.3 Résolution des pouvoirs et avant la phase Aube si les joueurs ont choisi le module 2), le chemin vers Ta-Seti est complété.

Si des jetons Objet, Compétence ou Point de victoire ont été pris lors du tour précédent, ils sont remplacés par de nouveaux jetons de la réserve tant qu'il y en a à disposition. S'il n'y a plus de jetons disponibles, le chemin est complété en commençant par l'espace le plus éloigné du départ et du haut vers le bas du chemin.

MODULE 4 / UNE NOUVELLE FAÇON DE DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Bien que ce module fonctionne parfaitement de manière individuelle, nous vous conseillons de le combiner avec le module 2, la nouvelle phase de l'Aube. Le principe de ce module est qu'un joueur emporte la partie s'il réunit les conditions de victoire **avant de jouer un de ses Jetons d'Action** et non plus à la fin d'un tour comme dans le jeu de base.

FONCTIONNEMENT

Si en phase de jour, avant de jouer un de ses Jetons d'Action, le **joueur actif** possède **au moins 8 PV** (ou 10 selon le choix fait en début de partie), deux cas de figure se présentent :

- si aucun de ses adversaires ne possède plus de PV que lui, il est **immédiatement** déclaré vainqueur. (Il est donc possible de gagner la partie en ayant autant de PV qu'un adversaire.)
- si un ou plusieurs adversaires possèdent **plus de PV que lui**, aucun joueur ne gagne pour le moment. **La phase de jour en cours est la dernière de la partie.**

Si à la fin de cette phase de jour aucun joueur n'a été déterminé vainqueur, celui-ci est désigné comme dans le jeu de base, c'est-à-dire en tenant compte des critères suivants (dans l'ordre) :

- Le joueur ayant le plus de PV
- En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de PV de combat
- En cas d'égalité encore, le joueur ayant joué précédemment le plus tôt dans l'ordre de la dernière phase d'action.

MODULE 5 / LES NOUVELLES CARTES COMBAT ET INTERVENTION DIVINE

CARTES COMBAT

Chaque joueur reçoit au début de la partie 2 nouvelles cartes Combat qu'il ajoute aux 6 cartes Combat du jeu de base. Chaque joueur dispose maintenant de 8 cartes au choix pour la résolution des combats.

CARTES INTERVENTION DIVINE

Les nouvelles cartes Intervention Divine sont rajoutées à celles du jeu de base lors de la mise en place de la partie. Les joueurs reçoivent toujours une carte Intervention Divine en début de partie avec maintenant la possibilité d'obtenir une de ces nouvelles cartes. Les cartes non distribuées en début de partie sont toujours disposées, sous forme de pioche, à côté du plateau.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à l'équipe Matagot dans son ensemble (Sabrina, Fabien, Yann, Mathias...) et plus spécifiquement à Arnaud et Hicham eu égard aux milliers de mails échangés au cours du développement de Ta-Seti.

Nous tenons ensuite à remercier chaleureusement tous les testeurs de Ta-Seti qu'ils soient occasionnels ou multirécidivistes. Nous remercions particulièrement le noyau dur de nos testeurs alsaciens à savoir Claire Montiage, Olivier Basaran, Ian Clévy, Pierre Frey et Etienne Schaeffer. Sans vos remarques, vos retours et vos analyses, Ta-Seti ne serait pas ce qu'il est.

Nous ne remercions pas la personne qui a prononcé la phrase suivante : « Vous verrez, faire une extension, c'est beaucoup moins de travail que créer le jeu de base ».

Depuis le début de la partie, Guillaume a récupéré deux compétences :



« Carnage »



et « Chargez ! ».

Ses 2 prêtres sur le plateau octroieront aux troupes qu'ils accompagnent les deux bonus, « + 1 Force en attaque » ET « + 1 Dégâts ».

Au début d'un nouveau tour, les scores sont les suivants :

Jacques a 8 PV, Claire 9 PV et Guillaume et Étienne 7 PV chacun.

Jacques est le premier à jouer. Au moment où il joue son premier jeton d'Action, Claire est devant lui avec 9 PV. Jacques ne gagne donc pas immédiatement la partie.

Claire est positionnée en troisième dans l'ordre du tour. Si au moment de jouer son premier jeton d'Action la situation n'a pas changée (elle est toujours seule en tête avec 9 PV), elle gagnera la partie.

Dans tout les cas, cette phase de jour sera la dernière de la partie et le vainqueur sera déterminé à l'issue de celle-là.

Jacques et Guillaume

TUILES POUVOIR BLANCHES

Rappel : Il est interdit d'acquérir deux tuiles avec le même Pouvoir.

NIVEAU 1



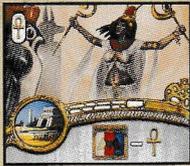
PRÊTRE

Quand vous utilisez l'action **Prier**, vous gagnez +1♣.



PRÊTRE

Quand vous utilisez l'action **Prier**, vous gagnez +1♣.



PRÊTESSE

Quand vous achetez un Pouvoir, son coût est de -1♣.



PRÊTESSE

Quand vous achetez un Pouvoir, son coût est de -1♣.

NIVEAU 2



ESCLAVES

Quand vous utilisez l'action **Evolution** de Pyramide, chaque niveau coûte -1♣.



GRAND PRÊTRE

Durant la **phase de nuit**, vous recevez 2♣ supplémentaires au moment de la distribution des ♣.



CROISADE

Gagnez 2♣ pour chaque unité que vous détruisez en **Combat**.



DON DIVIN

Durant la **phase de nuit** piochez une carte ID supplémentaire au moment de la distribution des cartes ID.

NIVEAU 3



MAIN DE DIEU

Durant la **phase de nuit**, vous pouvez faire évoluer une pyramide d'un niveau gratuitement.



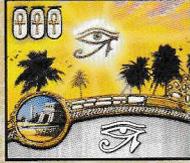
VISION

Durant la **phase de nuit**, quand vous piochez une carte ID, choisissez en 1 parmi 5.



GUERRE SAINTE

Gagnez 4♣ pour chaque **Combat** que vous gagnez (Attaque & Défense).



POINT DE VICTOIRE

1 Point de Victoire.

NIVEAU 4



PRÊTRE DE RA

Quand vous dépensez des ♣, chaque coût est réduit de 1.



PRÊTRE D'AMON

Durant la **phase de nuit**, vous recevez 5♣ supplémentaires au moment de la distribution des ♣.



LA MOMIE

Pour la troupe liée :
+1 Déplacement
+2 Force
+1 carte ID
(durant la **phase de nuit**).



ACTION DIVINE

Prenez un **Jeton d'Action** argenté supplémentaire. Il doit être placé et joué en même temps qu'un jeton normal.

INTERVENTION DIVINE

Une carte à icône **JOUR** se joue obligatoirement en phase **Jour** (et donc pas en phase **Combat**).
Une carte à icône **COMBAT** se joue obligatoirement en phase **Combat** (et donc pas en phase **Jour**).
Une carte à icône **CARTOUCHE NOIRE** se joue obligatoirement pendant le tour de l'adversaire.



Rage guerrière

Coût : 0♣
Effet : vous bénéficiez de +1 Force en combat.



Furie guerrière

Coût : 1♣
Effet : vous bénéficiez de +2 Force en combat.



Bataille sanglante

Coût : 0♣
Effet : vous bénéficiez de +1 Dégât en combat.



Bain de sang

Coût : 1♣
Effet : vous bénéficiez de +2 Dégât en combat.



Mur de Bronze

Coût : 0♣
Effet : vous bénéficiez de +1 Protection en combat.



Mur de Fer

Coût : 1♣
Effet : vous bénéficiez de +2 Protection en combat.



Pluie de feu

Coût : 1♣
Effet : Détruisez une unité adverse.



Prière

Coût : 0♣
Effet : gagnez 2♣



Renforcement

Coût : 0♣
Effet : Vous pouvez ajouter deux unités dans votre cité ou sur une troupe existante.



Vol de Mana

Coût : 0♣
Effet : enlevez 1♣ à chaque adversaire et gagnez 1♣.



Téléportation

Coût : 1♣
Effet : téléportez directement une troupe vers un obélisque. Se joue combinée avec une **action** Mouvement.



Passe muraille

Coût : 1♣
Effet : ignorez l'effet des murailles. Se joue combinée avec une **action** Mouvement.



Véto

Coût : 0♣
Effet : annulez l'effet de l'intervention divine qui vient d'être jouée. Se joue en dehors de son tour mais jamais en phase combat.



Fuite

Coût : 0♣
Effet : aucun combat n'a lieu, vous abandonnez le territoire, et déplacez votre troupe sur un territoire adjacent. Se joue en dehors de son tour, au moment où un adversaire pénètre sur un territoire que vous contrôlez.

TUILES POUVOIR ROUGES

Rappel : Il est interdit d'acquérir deux tuiles avec le même Pouvoir.

NIVEAU 1



CHARGEZ !

Vous bénéficiez de +1 Force **au combat** quand vous attaquez.



CHARGEZ !

Vous bénéficiez de +1 Force **au combat** quand vous attaquez.



PORTE ASTRALE

Quand vous utilisez **l'action** Mouvement, vous pouvez vous téléporter pour -1⁺.



CÉLÉRITÉ

Quand vous utilisez **l'action** Mouvement, toutes vos troupes ont une capacité de +1 Déplacement.

NIVEAU 2



CARNAGE

En combat, toutes vos troupes bénéficient de +1 Dégât.



STRATÉGIE OFFENSIVE

Reprenez en main vos **cartes Combat** défaussées. Remplacez une d'entre elles par la carte Spéciale +3 Force / 3 Dégât.



PASSE MURAILLE

Toutes vos troupes ignorent les effets des murailles.



TELEPORT

Quand vous utilisez **l'action** Mouvement, vous pouvez téléporter vos troupes depuis un obélisque.

NIVEAU 3



SCARABÉE ROYAL

Pour la troupe liée : +2 Déplacement +2 Force.



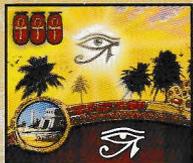
LAMES DE NEITH

En combat, toutes vos troupes bénéficient de +1 Force.



BLESSURE DIVINE

En combat, après que les cartes soient dévoilées, ajoutez +1 Force pour chaque carte ID que vous défaussez.



POINT DE VICTOIRE

1 Point de Victoire.

NIVEAU 4



SCORPION GÉANT

Pour la troupe liée : +1 Déplacement +2 Force +2 Dégât.



INITIATIVE

Quand vous attaquez, détruisez deux unités ennemies de la troupe attaquée avant le début de la bataille.



PHENIX

Pour la troupe liée : +1 Déplacement +2 Force La troupe ignore les effets des murailles.



ACTION DIVINE

Prenez un **Jeton d'Action** argenté supplémentaire. Il doit être placé et joué en même temps qu'un jeton normal.

TUILES POUVOIR BLEUES

Rappel : Il est interdit d'acquérir deux tuiles avec le même Pouvoir.

NIVEAU 1



SCRIBE RECRUTEUR

L'action Recrutement vous fait gagner +2 unités.



SCRIBE RECRUTEUR

L'action Recrutement vous fait gagner +2 unités.



POSITION DÉFENSIVE

Vous bénéficiez de +1 Force **au combat** quand vous défendez.



POSITION DÉFENSIVE

Vous bénéficiez de +1 Force **au combat** quand vous défendez.

NIVEAU 2



LÉGION

Vos troupes peuvent maintenant accueillir 7 unités maximum au lieu de 5.



ÉLEPHANT ANCESTRAL

Pour la troupe liée : +1 Déplacement +1 Force +1 Protection.



STRATÉGIE DÉFENSIVE

Reprenez en main vos **cartes Combat** défaussées. Remplacez une d'entre elles par la carte Spéciale +3 Force / 3 Protection.



GUIVRE DU DÉSERT

Pour la troupe liée : +1 Déplacement. Annule les effets des autres créatures en combat.

NIVEAU 3



BOUCLIERS DE NEITH

Au combat, toutes vos troupes bénéficient de +1 Protection.



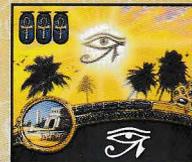
VICTOIRE DÉFENSIVE

Si vous gagnez un **Combat** en défense, vous gagnez aussi un point de Victoire.



PRÉSCIENCE

Au combat, votre adversaire doit vous montrer sa carte combat avant que vous ne jouiez.



POINT DE VICTOIRE

1 Point de Victoire.

NIVEAU 4



RENFORT

Pendant la **phase de nuit**, vous pouvez ajouter 4 unités sur une troupe et/ou sur votre cité.



SPHINX

Pour la troupe liée : +2 Force 1 Point de Victoire.



VOLONTÉ DIVINE

Prenez le **Jeton d'Action** doré. Se joue en même temps et comme un jeton normal mais se place sur la case au sommet de la pyramide. Choisissez alors une action de mouvement ou de recrutement.



ACTION DIVINE

Prenez un **Jeton d'Action** argenté supplémentaire. Il doit être placé et joué en même temps qu'un jeton normal.

COMPÉTENCES



CARNAGE

Cette troupe bénéficie de +1 Dégât.



CÉLÉRITÉ

Cette troupe bénéficie de +1 Déplacement.



CHARGEZ !

Cette troupe bénéficie de +1 Force au combat quand vous attaquez.



POSITION DÉFENSIVE

Cette troupe bénéficie de +1 Force au combat quand vous défendez.



PASSE-MURAILLE

Cette troupe ignore les effets des murailles.



DIVINITÉ

Après un combat, piochez 1 carte Intervention Divine pour chaque tranche de deux unités adverses détruites par cette troupe.



VICTOIRE DÉFENSIVE

Si cette troupe gagne un combat en défense, vous gagnez 1 Point de Victoire de combat.



RECRUTEMENT DIRECT

Chaque unité de la troupe détruite par votre adversaire en combat peut être recrutée à nouveau immédiatement et gratuitement dans votre cité ou sur une troupe existante.



LÉGION

Cette troupe peut accueillir 7 unités maximum (au lieu de 5).



COMPENSATION

Si vous jouez une ou plusieurs cartes Intervention Divine lors d'un combat avec cette troupe, vous piochez à la fin du combat autant de cartes Intervention Divine que vous en avez jouées.



PRÉSCIENCE

Au combat, l'adversaire de cette troupe doit vous montrer sa carte Combat avant que vous ne jouiez la vôtre. Si deux adversaires possèdent la présience, c'est l'attaquant qui dévoile sa carte en premier.

POUVOIRS TEMPORAIRES DU CHEMIN VERS TA-SÛT

Ces jetons sont récupérés immédiatement lorsque le prêtre se déplace. Ils ne sont utilisables que jusqu'à la fin de la résolution de l'action en cours.

Ces symboles sont activés immédiatement lorsqu'un prêtre se déplace.



+1 Force durant le combat qui suit l'action Se Déplacer/Combattre en cours.



Détruisez une unité adverse.



Piochez une carte Intervention Divine.



+1 Protection durant le combat qui suit l'action Se Déplacer/Combattre en cours.



Vous pouvez ajouter 1, 2 ou 3 unités (selon le nombre de symboles) dans votre cité ou sur une troupe déjà existante.



Gagnez 1, 2 ou 3 \ddagger (selon le nombre de symboles).



+1 Dégât durant le combat qui suit l'action Se Déplacer/Combattre en cours.

TUILES POUVOIR NOIRES

RAPPEL : Il est interdit d'acquérir deux tuiles avec le même pouvoir.

NIVEAU 1



MERCENAIRES

Au moment de l'acquisition de cette tuile, placez les 3 mercenaires masculins dans votre cité. Ils sont considérés comme des unités de base.



MERCENAIRES

Au moment de l'acquisition de cette tuile, placez les 3 mercenaires féminins dans votre cité. Elles sont considérées comme des unités de base.



RECRUTEMENT LOCAL

Lors de l'action Recrutement, vous pouvez répartir les unités recrutées sur n'importe(s) quelle(s) case(s) où vous possédez des troupes. Vous pouvez toujours recruter sur votre cité.



MESSE NOIRE Jeton d'Action doré

(voir règle ci-dessous *).
Effectuez une action Prier.

Il est interdit d'acquérir les deux tuiles Mercenaires.

NIVEAU 2



HONNEUR AUX VAINCUS

En combat, vous gagnez 1 \ddagger pour chacune de vos unités détruites par votre adversaire. Récupérez ces \ddagger à la fin du combat.



DÉVOTION GUERRIÈRE

Lors de l'action Se Déplacer/Combattre, vous gagnez 2 \ddagger si vous pénétrez dans une case où se trouve une troupe adverse. Les \ddagger sont gagnés même si le combat n'a pas lieu.



SPHINX DE KHNUM

Pour la troupe liée :
+1 Déplacement
+1 Force.

Pour pénétrer dans le territoire où se trouve le Sphinx de Khnum, votre adversaire doit dépenser 2 \ddagger supplémentaires (déplacement terrestre ou téléportation).



CÉRÉMONIE JUELLE Jeton d'Action doré

(voir règle ci-dessous *).
Vous pouvez réutiliser une action Acheter un Pouvoir déjà utilisée ce tour-ci. Cet achat coûte 1 \ddagger de plus que son coût habituel.

NIVEAU 3



HIÉRACOSPHEINX

Pour la troupe liée :
+2 Force.

Quand vous utilisez une action Se déplacer/Combattre avec la troupe liée au Hiéracosphinx, vous pouvez les téléporter depuis un obélisque (payez en \ddagger votre coût de téléportation actuel).



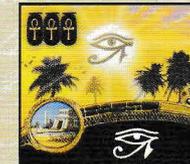
MARCHE FORCÉE Jeton d'Action doré

(voir règle ci-dessous *).
Effectuez une action Se Déplacer/Combattre.



PIÈGE MORTEL

Dès qu'une troupe adverse se déplace vers un territoire dans lequel vous possédez une troupe, une unité adverse est détruite avant le début du combat.



POINT DE VICTOIRE

1 Point de Victoire.

* Prenez le **Jeton d'Action doré** si vous n'en avez pas encore. Il se joue en même temps et comme un jeton normal mais se place sur la case au sommet de la pyramide. Si vous possédez plusieurs tuiles Pouvoir qui utilisent le **Jeton d'Action doré**, vous ne pouvez en utiliser qu'une seul par phase de Jour.

4 NIVEAU 4



DÉVOREUSE

Pour la troupe liée :
+1 Déplacement
+2 Force.

La troupe liée est immunisée de tout Dégât lorsqu'elle est hors combat.

Après un combat gagné dans lequel vous avez détruit au moins 2 unités à votre adversaire, gagnez 1 PV de combat supplémentaire.



FURIE BESTIALE

Toutes vos troupes bénéficient de :
+1 Déplacement
+1 Force
et +1 Dégât.



PUissance DIVINE

À chaque fois que vous gagnez au moins 1 ♀ en phase de Jour, vous gagnez 1 ♀ supplémentaire.



ACTION DIVINE

Prenez un **Jeton d'Action** argenté supplémentaire. Il doit être placé et joué en même temps qu'un jeton normal.

INTERVENTION DIVINE



Vélocité

Coût : 0 ♀
Effet : Jouez cette carte au même moment qu'une action Se déplacer/Combattre. Pour cette action, votre troupe bénéficie de +1 Déplacement.



Gloire

Coût : 0 ♀
Effet : Jouez cette carte en même temps que votre carte Combat. Si vous gagnez le combat, vous gagnez 4 ♀.



Mémoire divine

Coût : 1 ♀
Effet : Récupérez secrètement dans la défausse la carte Intervention Divine de votre choix.



Protection divine

Coût : 0 ♀
Effet : Jouez cette carte en même temps que votre carte Combat. Si vous gagnez le combat, vous ne subissez aucun

dommage. Vous ne pouvez pas prévenir les dommages de la carte Combat 5/-2 unités avec cette Intervention Divine.



Renfort

Coût : 0 ♀
Effet : Jouez cette carte en même temps que votre carte Combat. Si vous gagnez le combat, vous pouvez répartir jusqu'à 3 unités de

vos troupes dans votre cité ou sur vos troupes déjà en place. Cet effet s'applique après le calcul des pertes mais avant la retraite.



Choix tactique

Coût : 0 ♀
Effet : Jouez cette carte après la révélation des cartes Combat et avant la résolution du combat. Vous pouvez échanger votre carte

révélée en combat par celle défaussée face cachée pour ce combat. Si les deux joueurs utilisent cette Intervention Divine dans le même combat, l'attaquant résout sa carte en premier.

CARTE COMBAT



Cette carte octroie une valeur de Force de 5, mais le joueur devra détruire 2 de ses unités après la résolution du combat.

Ces dommages sont considérés comme ayant été infligés par le joueur jouant lui-même la carte (et pas par son adversaire) et ils ne pourront JAMAIS être prévenus.

OBJETS

NIVEAU 1



x3

STATUETTE IBIS

Le joueur pioche 1 carte Intervention Divine.



x3

STATUETTE LIÈVRE

+1 Mouvement.



x3

KHÉPESH ENFLAMMÉE

+1 Force.



x3

BOUCLIER DE CUIR

+1 Protection.

NIVEAU 2



x2

STATUETTE TAUREAU

Le joueur pioche 2 cartes Intervention Divine.



x2

DAGUE À DOUBLE TRANCHANT

Ce jeton se joue avant le choix des cartes Combat.

Si le joueur gagne le combat, il gagne 1 Point de victoire supplémentaire (utilisez le recto d'un PV « Dague »). S'il perd le combat, il perd un Point de victoire (utilisez le verso d'un PV « Dague » montrant la valeur -1).



x3

SCEAU DIVIN

Ce jeton se pose sur une tuile Pouvoir adverse. L'effet de cette tuile ne s'applique pas jusqu'à la prochaine phase d'action du joueur ciblé.



x3

MASQUE

Seules les unités et les cartes Combat sont prises en compte pour résoudre ce combat. Sont également prises en compte les éventuelles unités supplémentaires autorisées par la Légion. Les prêtres ou les mercenaires sont considérés comme des unités. Les compétences des prêtres ne s'appliquent pas dans ce combat.

RÈGLES APPLICABLES AUX OBJETS

Un joueur qui récupère un Objet sur le chemin vers Ta-Seti le place devant lui. Après utilisation, l'objet est défaussé dans la réserve. Pour tous les Objets utilisables en Combat, c'est l'attaquant qui déclare d'abord tous les Objets qu'il veut utiliser, puis le défenseur fait de même.

A quels moments se jouent les objets ?

- Les statuette Ibis et Taureau se jouent immédiatement après récupération.
- Le Khépesch enflammé, le Bouclier de cuir, le Masque et la Dague à double tranchant sont des objets liés à un combat. Ils peuvent être joués à l'occasion d'un combat et avant le choix des cartes Combat. C'est d'abord l'attaquant qui annonce s'il souhaite utiliser un ou plusieurs objets en combat. Puis le défenseur fait de même.
- La statuette Lièvre se joue en même temps que le joueur pose son jeton d'Action pour effectuer l'action Se déplacer/Combattre.
- Le Sceau divin peut se jouer à différents instants (avant qu'un joueur ne pose son jeton d'Action, après qu'un joueur ait posé son jeton d'Action mais avant la résolution de l'action, avant le choix des cartes Combat ou alors en phase de nuit, avant la résolution des effets de pouvoirs de nuit).