

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# NILE

## ARTIFACTS



# But du jeu

Voyagez le long du Nil, récupérez des Artefacts et faites-en offrande dans les temples des différents dieux pour vous accorder leur faveur.

Le joueur ayant le plus de points de Faveur divine à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

# Matériel

- ◆ 1 plateau Nil
- ◆ 1 plateau Faveur divine
- ◆ 54 cartes Artefact
- ◆ 18 cartes Monument
- ◆ 30 jetons Pièce
- ◆ 1 jeton Premier joueur
- ◆ 4 Bateaux
- ◆ 20 pions Fidèle
- ◆ 4 jetons Joueur
- ◆ 4 jetons Score



# Mise en place

Placez le plateau Nil au milieu de la table **1** en laissant de l'espace au-dessus et en dessous de celui-ci. Placez le plateau Faveur divine à proximité de celui-ci **2**. Constituez une réserve de Pièces à proximité des plateaux **3**.

Mélangez les cartes Artefact et placez la pile face cachée à côté du plateau Nil **4**.

Mélangez les cartes Monument, écartez-en 6 que vous rangez dans la boîte sans les regarder. Révélez 5 cartes Monument, placez-les au-dessus du plateau Nil, et placez la pile à côté de ceux-ci **5**.

Chaque joueur se munit des pièces de jeu de sa couleur, puis :

- ◆ place son jeton Joueur devant lui **6**
- ◆ place son Bateau sur la case Port située à l'extrémité gauche du plateau Nil, orienté vers la droite du plateau **7**
- ◆ place son jeton Score sur la case 0 du plateau Faveur divine **8**
- ◆ place un pion Fidèle de sa couleur en bas de chaque carte Monument visible **9**

Le dernier joueur ayant participé à la construction d'un bâtiment est déclaré premier joueur et place le jeton Premier joueur devant lui **10**



# Tour de jeu

Chaque tour de jeu est constitué de 4 étapes :

1. **Préparation du tour**
2. **Navigation** : collectez des Artefacts et des Pièces en déplaçant votre Bateau le long du Nil
3. **Offrandes** : offrez des Artefacts aux dieux pour gagner leurs faveurs
4. **Récompenses** : recevez des points de Faveur divine quand un Monument est terminé

## Préparation du tour

Piochez le nombre de cartes Artefact correspondant au nombre de joueurs :

- ◆ 8 cartes à 2 joueurs
- ◆ 9 cartes à 3 joueurs
- ◆ 12 cartes à 4 joueurs

Placez ensuite ces cartes sous le plateau Nil, chacune à l'emplacement indiqué en haut de la carte.

*Note : Toutes les cartes doivent être placées, même si certaines cartes Artefact placées précédemment sont encore en place. Dans ce cas, il y aura plus de cartes Artefact à collecter ce tour-ci.*






## Navigation

Chaque joueur navigue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire.

Pour naviguer, déplacez votre Bateau d'autant de cases que vous le souhaitez, dans la direction correspondant à son orientation (vers la gauche ou vers la droite du plateau Nil). La case de destination doit avoir au moins une carte Artefact sous elle ou être une case Port (ces cases sont celles aux deux extrémités du plateau). Une case peut contenir plusieurs Bateaux.

Si vous déplacez votre Bateau vers une case sous laquelle il y a une ou plusieurs cartes Artefact, choisissez une de ces cartes et placez-la devant vous, face visible. De plus, si vous déplacez votre Bateau vers une case sous laquelle il y a au moins une carte Artefact et sur laquelle une Pièce est représentée, prenez une de ces cartes et prenez une Pièce de la réserve. Si vous déplacez votre bateau vers un Port, prenez une Pièce. Votre tour prend ensuite fin et le joueur à votre gauche joue son tour.

Les Pièces  peuvent être dépensées de deux manières :

- ◆ **Demi-tour** : avant de naviguer, vous pouvez dépenser 3 Pièces  pour effectuer un demi-tour avec votre Bateau afin de naviguer dans l'autre direction.
- ◆ **Commerce** : avant de naviguer, vous pouvez dépenser 3 Pièces  pour acheter la carte Artefact du dessus de la pioche. Placez-la alors face visible devant vous. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois si vous avez suffisamment de Pièces.

**Lorsque vous atteignez un Port, votre bateau fait demi-tour, et vous ne pouvez plus naviguer pour l'étape en cours.**

Si vous êtes dans un Port au début de votre tour, vous gagnez une Pièce au lieu de jouer votre tour.

Une fois que tous les joueurs ont atteint un Port, cette étape prend fin immédiatement.

*Attention: Les cartes Artefact qui n'ont pas été ramassées restent en place pour l'étape de navigation suivante.*



## Offrandes

Chaque joueur fait une offrande à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire.




Choisissez n'importe quelles cartes Artefact devant vous et avancez-les pour constituer votre offrande. Comme pour l'étape de navigation, vous pouvez faire du commerce avant de faire votre offrande, en payant 3 Pièces par carte Artefact achetée.



❓ Quand vous jouez une carte Artefact ❓ dans une offrande, choisissez un type d'Artefact de votre choix. Pour cette offrande, considérez que cette carte produit 1 Artefact du type choisi.

Quand un joueur a effectué son offrande, vérifiez pour chaque Monument si cette offrande remplit la condition permettant de passer au niveau supérieur. Dans ce cas, le joueur avance le pion Fidèle de sa couleur vers le niveau supérieur.

**Un joueur ne peut avancer que d'un niveau par Monument à chaque phase d'offrandes.**

Une fois les offrandes terminées, défaussez les cartes Artefact utilisées en les plaçant à côté de la pioche (les cartes Artefact non-utilisées pour l'offrande restent disponibles devant vous pour les tours suivants).

Condition	L'offrande doit contenir au moins
	2 Artefacts du type indiqué
	2/3/4 Artefacts correspondant aux 2 types indiqués (il est possible de mélanger les 2 types d'Artefacts dans l'offrande)
	2/3/4 Artefacts du même type
	2/3/4 Artefacts de types différents
	2 cartes Artefact provenant de la région indiquée
	1 carte Artefact provenant de chacune des régions indiquées
	1 carte Artefact provenant de chacune des 2 régions indiquées et une deuxième carte Artefact provenant d'une de ces 2 régions

Note : Certaines cartes de la région  apportent 2 Artefacts. Cependant, elles ne comptent que pour 1 carte Artefact pour le symbole .

## Exemple de résolution d'une phase d'offrandes

Les joueurs rouges et noirs choisissent leurs cartes Artefact pour la phase d'offrandes. Ces cartes leur permettent de monter de niveau sur 3 Monuments chacun.



*Note : le joueur rouge n'a joué que 3 cartes Artefact de sa main. Il garde la 4ème pour la phase d'offrandes du prochain tour.*



## Récompenses

Pour chaque Monument, vérifiez si au moins un joueur a atteint le niveau d'offrande maximum en atteignant le dernier niveau de celui-ci avec son pion Fidèle. Pour chaque Monument ainsi complété, chaque joueur obtient des points de Faveur divine en fonction de son niveau d'offrande dans ce Monument.

Quel que soit le type de Monument, chaque joueur obtient :

- ◆ 10 points au niveau 3 du Monument
- ◆ 5 points au niveau 2 du Monument
- ◆ 2 points au niveau 1 du Monument
- ◆ 0 points au niveau 0 du Monument



Les cartes Monument complétées sont défaussées. Remplacez-les par celles de la pile Monuments jusqu'à ce que 5 Monuments soient visibles, ou jusqu'à ce que cette pile soit vide. Placez un pion Fidèle de chaque joueur en bas des nouvelles cartes Monument. Enfin, le joueur ayant le jeton Premier joueur donne celui-ci à son voisin de gauche.

## Fin de partie

Lorsque vous placez face visible la dernière carte de la pile Monuments, la fin de partie est déclenchée. Vous jouez un dernier tour puis procédez au comptage des points.

Après la phase de récompenses du dernier tour, on comptabilise les points des Monuments non-complétés. Pour chaque pion Fidèle de votre couleur sur un Monument non-complété, gagnez 5 points s'il est au niveau 2 ou 2 points s'il est au niveau 1.

Le joueur ayant le plus de points de Faveur divine gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Artefact devant lui l'emporte.

## Crédits

*Les auteurs voudraient remercier toutes les personnes ayant participé aux playtests, et spécialement les membres du groupe de playtest de Cambridge. Matthew voudrait également remercier Terezie Křížkovská pour son support indéfectible concernant ses designs et ses blagues!*

**Auteurs :** Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan

**Illustrateur :** Iosu Palacios Asenjo

**Développement :** Matthis Gaciarz

**Supervision graphique :** Romain Libersa