

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — escaleajeux@gmail.com



LES PRÊTRES DE RÂ

Ce jeu couvre 3 époques reflétant l'histoire de l'Égypte ancienne

- le vieux royaume (2665 - 2155 av. J.-C.)
- le royaume moyen (2130 - 1650 av. J.-C.)
- le nouveau royaume (1555 - 1080 av. J.-C.)

Les prêtres de RÂ cherchent à étendre leur pouvoir et leur gloire.

Ils dirigent les fermiers, guerriers et scribes.

Ils construisent des greniers, forteresses, marchés et librairies

Ils érigent de gigantesques pyramides pour la gloire du dieu soleil RÂ.

PRÉPARATION :

- placer la surface de jeu au milieu de la table.
- il y a deux différentes rangées. RÂ au dessus (10 espaces) et ENCHÈRE en dessous (8 espaces).
- il y a un aide mémoire qui indique comment marquer les points, inscrit sur le plateau.
- les joueurs prennent chacun deux tablettes de valeur 5 face caché. Les autres tablettes face visible près du jeu avec les Ankhs et la figure RÂ.
- à deux joueurs, un prendra les soleils (9-6-5-2) et l'autre les soleils (8-7-4-3) étalés sur leur surface de jeu, avec le nombre visible. Ils y mettront leurs tuiles et Ankhs également.
- placer le soleil numéro 1 face visible dans l'espace centrale prévue au soleil. Les autres soleils restent dans la boîte.
- C'est le joueur qui a le soleil au nombre le plus élevé qui débute la partie.

ACTION : (A) ou (B) un joueur qui n'a pas de soleil face visible ne peut pas jouer.

- (A) piger une tuile du sac
 - quand un joueur pige une tuile RÂ, il la place à la prochaine espace libre vers la droite sur la rangée RÂ (à 2 joueurs on n'utilise pas les 4 premières espaces de la rangée RÂ) et il place la figure RÂ près de son aire de jeu. Ceci débute une enchère .
 - si le joueur pige n'importe quel autre type de tuile, il la place à la prochaine espace libre vers la droite sur la rangée ENCHÈRE.
 - à l'exception des tuiles « pyramide », « peste » et « prêtre », toutes les

autres tuiles ont deux faces différentes dont la personne qui la pige, choisit le côté exposé. Ceci termine le tour du joueur.

OU

- (B) invoquer RÂ

- le joueur qui invoque RÂ met la figurine RÂ sur son aire de jeu. Ceci débute une enchère.

CONSTRUIRE UNE PYRAMIDE :

Chaque joueur utilisera ses tuiles pyramides et chambres de pyramides pour bâtir une pyramide. Chaque niveau supérieur de tuile contiendra une tuile de moins que le niveau précédent. (en forme de pyramide). Le joueur pourra ré-organiser ses tuiles au besoin, à l'ajout de nouvelles tuiles. On ne bâtit qu'une seule pyramide dans une partie.

ENCHÈRE :

- quand la rangée ENCHÈRE est pleine, le joueur doit invoquer RÂ.
- l'enchère commence avec le joueur à la gauche de celui qui a invoqué RÂ, qui, lui, terminera le tour de l'enchère.
- les joueurs misent sur l'ensemble des tuiles disponibles de la rangée ENCHÈRE.
- le gagnant de l'enchère remportera aussi le soleil sur l'espace soleil.
- si il n'y a pas de tuile sur la rangée ENCHÈRE, le gagnant de l'enchère remportera le soleil.
- chaque joueur peut miser une fois seulement. Pour miser, il doit avoir un soleil face découvert.
- la mise doit être toujours supérieur à la mise précédente.
- un joueur peut choisir de ne pas miser. Mais le joueur qui a invoqué RÂ est obligé de miser (même si il est le seul). Mais si l'enchère résulte d'une rangée ENCHÈRE qui s'est remplie, personne n'est obligé de miser. Dans ce cas, toutes les tuiles sont remises dans la boîte (pas dans le sac). Si l'enchère provient de la pige d'une tuile RÂ, aucun joueur n'est obligé de miser mais les tuiles demeures sur la rangée ENCHÈRE.
- le joueur à la plus haute mise remporte toute les tuiles de la rangée ENCHÈRE et les place sur son aire de jeu avec la même face visible que sur la rangée ENCHÈRE.
- classer les tuiles dans un ordre qui facilitera le décompte plus tard.
- pour chaque tuile prête remporté, il peut tourner une de ses tuiles dans l'enchère actuelle ou d'une enchère précédente. Ce pouvoir est effectif seulement au moment d'obtenir la tuile prête.

- en remportant l'enchère, le joueur prend également le soleil de l'emplacement soleil sur le jeu et le retourne face cachée près de ses autres soleils sur son aire de jeu. Les perdants ne retournent pas leur soleil qu'ils ont misé. Les soleils face cachée ne peuvent être utilisés pour le reste de cette époque. Ils seront tournés face visible au début de l'époque suivante.
- le soleil qui a servi à gagner la mise sera posé au centre du jeu à l'emplacement soleil.
- après une enchère, le joueur à la gauche de celui qui avait invoqué RÂ continue de jouer.

ÉPOQUES :

- un joueur qui n'a plus de soleil face visible ne pouvant jouer, les autres joueurs terminent l'époque en utilisant leurs derniers soleils face visible et peuvent faire une enchère même sans autres participants.
- toutes les tuiles de la rangée RÂ sont remises dans la boîte (pas dans le sac).
- le soleil dans le centre du jeu reste là au début de l'époque suivante.
- une époque se termine aussi quand la rangée RÂ est pleine de tuile. Dans ce cas-ci, il n'y a pas d'enchère et toutes les tuiles du jeu (sur la rangée RÂ et la rangée ENCHÈRE) sont mises dans la boîte.
- les soleils face visible des joueurs restent face visible à l'époque suivante.
- à la fin de chaque époque, les tuiles sont comptées. Après le décompte, les soleils des joueurs sont retournés face visible. Tous les joueurs commencent une nouvelle époque avec le même nombre de soleil.
- le joueur avec le soleil au nombre le plus élevé commence à jouer dans la nouvelle époque.

Chaque joueur utilisera ses tuiles pyramides et chambres de pyramides pour bâtir une pyramide. Chaque niveau supérieur de tuile contiendra une tuile de moins que le niveau précédent. (en forme de pyramide). Le joueur pourra ré-organiser ses tuiles au besoin, à l'ajout de nouvelles tuiles. On ne bâtit qu'une seule pyramide dans une partie.

POINTAGE : à la fin de chaque époque, les joueurs reçoivent la gloire sous forme de tablettes. Après que les gloires sont calculées, le joueur reçoit ou perd les tablettes équivalentes au nombre de points calculé. Les joueurs gardent leurs tablettes face cachée dans leur aire de jeu, tout au long de la partie. Un joueur ne peut perdre plus de tablettes qu'il en possède, il ne peut donc pas avoir de résultats négatifs.

(à la fin de CHAQUE époque on compte les..)

PEUPLES : (*fermier*, tuiles vertes – *guerrier*, tuiles rouges – *marchand*, tuiles bleu – *scribe*, tuiles jaune)

5 points pour le joueur qui a au moins 2 peuple du même type et qu'aucun autre joueur en a plus que lui. Si un ou plusieurs autres joueurs en ont autant, ils auront 5 points aussi.

2 ANKHS si un joueur a au moins une tuile des 4 types de peuple,

1 ANKHS si le joueur a au moins 1 tuile de 3 types de peuple.

Après le décompte on remet les peuples dans la boîte.

PRÊTRES : (tuiles violettes)

2 points par prêtre.

- si un joueur a 3 prêtres ou plus, il peut éliminer une de ses tuiles PESTE et la mettre dans la boîte, avant de compter les points négatifs de la PESTE.

C'est la seule manière de se débarrasser de tuiles PESTE.

Après le décompte on remet les prêtres dans la boîte.

BÂTISSSES : (grenier, vert – forteresse, rouge – marché, bleu – librairie, jaune)

2 points pour chaque bâtisse complète. (2 bâtisses de même type)

10 points pour le joueur qui a une bâtisse complète des 4 types (8 tuiles)

5 points pour celui qui a une bâtisse complète de 3 types (6 tuiles).

ON CONSERVE LES BÂTISSSES ET RECOMPTE LES POINTS À
CHAQUE ÉPOQUE.

PESTE : (tuiles noires)

- après chaque époque, le joueur perd des points de gloire selon la quantité de tuile PESTE qu'il a, incluant les tuiles peste des époques précédentes car on ne les remet pas dans la boîte après chaque époque.

1 tuile (-1 point), 2 tuiles (-3 points), 3 tuiles (-6 points),

4 tuiles (-10 points), 5 tuiles (-15 points), 6 tuiles et plus (-20 points)

ON CONSERVE LA PESTE ET RECOMPTE LES POINTS À
CHAQUE ÉPOQUE.

(après la TROISIÈME époque on compte les..)

PYRAMIDES : 20 points pour une pyramide d'au moins 4 niveau de hauteur(min. 10 tuiles)

10 points pour une pyramide de 3 niveau de hauteur (min.6 tuiles)

5 points pour une pyramide de 2 niveau de hauteur (min. 3 tuiles)

10 points bonus si la pyramide a un set de 4 chambres ou plus de même couleur.

5 points bonus si la pyramide a un set de 3 chambres de même couleur.

ANKHS : 20 points quand on a 4 ankhs ou plus

10 points quand on a 3 ankhs

5 points quand on a 2 ankhs

SOLEILS : 5 points à celui qui a le plus grand nombre de points selon la somme des nombres sur ses soleils.

- 5 points pour celui qui la plus petit nombre de points selon la somme des nombres sur ses soleils.

Si plusieurs ont la même plus grande somme ou plus petite somme, ils reçoivent tous 5 ou – 5 points.

FIN : celui qui a le plus grand nombre de points de gloire (sur les tablettes) gagne.