

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



REINER KNIZIA'S

SCARAB LORDS



RÈGLES

INTRODUCTION

Le Pharaon Sombre n'est plus et le pays de Hekumet a sombré dans le chaos. Le long de la Grande Rivière, du delta aux cataractes supérieures, les Grandes Maisons s'affrontent pour le contrôle du royaume. A la fin, une seule Maison aura la mainmise sur Hekumet. Est-ce que ce sera la vôtre ?

But du jeu

Scarab Lords est un jeu de cartes pour deux joueurs dans lequel chaque joueur prend la tête d'une maison noble essayant de commander le royaume. La terre de Hekumet est divisée en deux régions (Haut Hekumet et Bas Hekumet), et chaque région est divisée en trois secteurs montrant les types de conflits appelés des colonnes (militaire, religieux, et économique). Pour gagner la partie, vous devez avoir la suprématie dans *deux des trois colonnes dans les deux régions*. Vous gagnez également si votre adversaire n'a plus de cartes dans son paquet.

Matériel

Plateau : il est placé entre les joueurs.

Pions Scarabée : ils sont placés sur des cartes quand elles sont *ensorcelées*, et enlevés des cartes quand elles sont *désensorcelées*.

Pyramides : elles sont employées pour savoir quel joueur a la suprématie dans chaque secteur de conflit.

Cartes : Il y a 84 cartes, divisées en deux paquets de 30 cartes et un paquet bonus de 24 cartes (qui est seulement employé dans le jeu avancé).

Le plateau

Il représente la terre de Hekumet et est divisé en deux régions (Haut Hekumet et Bas Hekumet). Chaque région est divisée en trois colonnes (militaire, économique, et religieuse) représentant les trois secteurs du conflit. Il y a six colonnes sur le plateau : trois en Haut Hekumet et trois en Bas Hekumet.

Bas Hekumet

Le Plateau

Haut Hekumet



Colonne
Économique

Colonne
Religieuse

Colonne
Militaire

Dieux

Colonne
Militaire

Colonne
Religieuse

Colonne
Économique

Les cartes

Les 30 cartes bleues forment le paquet de la Maison Ankar. Les 30 cartes rouges forment le paquet de la Maison Temet. Les 24 cartes blanches forment le paquet neutre. Avant de commencer le jeu, séparez les cartes selon leur paquet respectif. Les cartes sont divisées en cinq types: séides, constructions, chefs, dieux et destin.



Les cartes Séide

Ces cartes représentent le peuple et les créatures qui aident votre maison dans sa lutte pour la suprématie. Chaque carte de séide est jouée dans une des six colonnes et a une valeur de puissance. Si vous avez le plus de puissance dans une colonne, vous avez la suprématie dans cette colonne. Une fois jouées, les cartes séide restent en jeu jusqu'à ce qu'on les retire.



Les cartes Construction

Ces cartes représentent les lieux de pouvoir à Hekumet. Les cartes de construction sont jouées dans les colonnes et ont des valeurs de puissance, comme les cartes séide, mais avec des valeurs généralement plus fortes et arrivent en jeu avec des pions de scarabée dessus. Une fois jouées, les cartes de construction restent en jeu jusqu'à ce qu'on les retire.



Les cartes chef

Ces cartes représentent les héros, nobles, et sorciers qui servent votre Maison. Ces cartes sont jouées dans

les colonnes et ont des valeurs de puissance, comme les cartes séide et construction, mais vous ne pouvez avoir qu'une carte chef dans chaque colonne. Une fois jouées, les cartes chef restent en jeu jusqu'à ce qu'on les retire.



Les cartes dieu

Ces cartes représentent la faveur des dieux de Hekumet et sont jouées au centre du plateau au lieu d'une colonne. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes dieu en jeu. Si vous jouez une quatrième carte dieu, vous devez défausser une des 3 cartes dieu en jeu. Seul un joueur peut avoir des cartes dieu en jeu. Si vous jouez une carte dieu, votre adversaire doit se défausser de toutes ses cartes dieu en jeu.



Les cartes destin

Ces cartes représentent la volonté des dieux. Quand vous jouez une carte destin de votre main, ses effets sont immédiats et la carte est défaussée.

Description d'une carte

- 1. Titre :** nom de la carte.
- 2. Puissance :** la valeur de puissance de la carte, qui indique son niveau de contribution pour atteindre la suprématie dans sa colonne.
- 3. Phase :** indique à quelle phase (0, 1, 2, ou suprématie) cette carte peut être jouée ou activée.
- 4. Icônes :** indique dans quelle colonne (militaire, religieux ou économique) cette carte peut être jouée.

Les trois icônes :

Militaire

Religieux

Economique





5. Type de carte : indique si la carte est un séide, un chef, dieu, construction ou destin.

6. Texte de la carte : décrit les capacités spéciales de la carte. Le texte en italique est un texte d'ambiance sans effet sur le jeu.

Scarabées et sorts

Durant le jeu, les cartes peuvent devenir ensorcelées. On pose un pion scarabée sur une carte pour indiquer qu'elle est ensorcelée. Une carte ensorcelée n'a plus de puissance, ni de texte. Elle devient une carte vierge. Vous pouvez ensorceler une carte déjà ensorcelée et poser un autre pion scarabée dessus mais cela n'a pas d'effet supplémentaire.

Les cartes ensorcelées peuvent être désensorcelées. Quand vous désensorcelez une carte, retirez un pion scarabée de cette carte. S'il reste d'autres pions scarabée sur la carte, elle reste ensorcelée (pas de puissance ni de texte).

MISE EN PLACE

On place le plateau entre les joueurs. On place les six pyramides d'un côté du plateau et les pions scarabée de l'autre. On détermine aléatoirement le joueur qui prend les cartes de la Maison Ankar. L'autre joueur prend les cartes de la Maison Temet. Les 24 cartes restantes sont mises de côté (elles ne sont utilisées qu'avec la version avancée). Chaque joueur mélange son paquet et le pose face cachée devant lui. Chacun pioche six cartes.

Déroulement

On détermine aléatoirement le joueur qui commence.

Chaque joueur joue tout son tour avant de laisser son adversaire faire de même. On joue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie.

TOUR DE JEU

Votre tour est divisé en quatre phases dans cet ordre :

Phase 0 : vous pouvez faire n'importe quel nombre d'actions "phase 0"

Phase 1 : vous pouvez faire une action "phase 1"

Phase 2 : vous pouvez faire une action "phase 2"

Suprématie : Déterminez puis exercez votre suprématie.

Durant votre tour, vous devez jouer ou défausser au moins une carte de votre main. Vous pouvez choisir de "passer" (ne pas faire d'actions) durant n'importe quelle phase sauf la phase de suprématie. Quand vous avez fini votre tour, votre adversaire commence le sien.

À son premier tour, le premier joueur ne peut faire que deux des quatre phases. Il peut choisir les deux phases et a le droit de passer la phase Suprématie.

Refaire sa main

Vous pouvez décider de passer entièrement votre tour (y compris la phase de suprématie) et à la place refaire votre main. Pour cela, vous vous défaussez des cartes non désirées puis piochez des cartes pour en avoir six en main.

Défausser des cartes

Pendant votre tour, vous pouvez défausser de vos cartes en main ou déjà sur la table. Se défausser ne coûte pas d'action. Quand une carte est défaussée, pour n'importe quelle raison, elle est posée face visible dans la pile de défausse du joueur.

Actions

Au prix d'une *action*, vous pouvez faire *l'une* des choses suivantes durant votre tour :

- Jouer une carte
- Activer une carte
- Désensorceler une carte

Jouer une carte

Vous pouvez utiliser une action pour mettre en jeu une carte de votre main sur votre côté du plateau. Vous ne pouvez jouer une carte que durant la phase de cette carte. Par exemple, vous ne pouvez jouer une carte phase 2 que durant la phase 2 de votre tour.

Vous ne pouvez jouer les séides, constructions et chefs que dans une colonne qui correspond à l'une des leurs icônes.

Par exemple, un séide avec les icônes économie et religion ne peut être joué que dans une colonne économique ou religieuse.

Exemple : durant le tour de Robin, en phase 1, il joue «Caravane Marchande», un séide phase 1. Cette carte n'a que le symbole économique et Robin la joue donc dans la colonne économique dans la région du Haut Hekumet.

Vous ne pouvez avoir qu'un chef par colonne. Si vous avez déjà un chef dans une colonne, vous ne

pouvez pas jouer un nouveau chef dans cette colonne à moins de défausser le premier chef.

Exemple : durant la phase 2 de son tour, Robin veut jouer "Shon-Ra le Radieux," un chef phase 2. Shon-Ra a les 3 icônes et peut être joué dans n'importe quelle colonne. Robin a déjà des chefs dans les colonnes militaires et religieuses. Il ne peut pas jouer son nouveau chef dans ces colonnes sauf s'il défausse un des chefs en jeu pour le remplacer par Shon-Ra.

Les cartes Destin n'ont pas de symbole. On les joue puis on les défausse immédiatement.

Les cartes Dieu n'ont pas de symbole et sont jouées au milieu du plateau.

Si vous jouez une carte Dieu, votre adversaire doit immédiatement se défausser de toutes ses cartes Dieu en jeu. Votre carte Dieu est immédiatement activée.

Exemple : l'adversaire de Robin a deux dieux en jeu et Robin n'en a pas. A la phase 2 de son tour, Robin joue "Khema," un dieu phase 2. Son adversaire se défausse immédiatement de ses cartes dieu, puis Khema est activé. Le texte sur la carte de Khema dit, "Durant la phase 2, vous pouvez retirer un scarabée d'une carte. Cela ne compte pas comme une action." Comme Khema est activé et toujours en phase 2, Robin peut retirer un scarabée d'une carte.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes dieu en jeu. Si vous jouez une quatrième carte dieu, vous devez défausser une de vos trois cartes dieu en jeu.

Activer une carte

Beaucoup de cartes ont des capacités indiquées dans leur texte. Certains textes sont passifs et d'autres sont actifs. Un texte qui commence par «**Action** :» est un texte actif, les autres textes sont passifs.

Un texte passif prend effet immédiatement quand la carte est jouée, l'effet perdure tant que la carte est en jeu et libre de scarabée.

Un texte actif prend effet immédiatement quand la carte est jouée, mais peut aussi prendre effet quand vous dépensez une action pour l'activer. Vous pouvez utiliser une action pour activer l'effet d'une carte mais seulement durant la phase de cette carte.

Vous ne pouvez activer qu'une carte par action.

Exemple : Théo a le dieu «Enhu» (phase 2) en jeu. Enhu a le texte, «Action : votre adversaire doit choisir et défausser deux cartes de sa main.» A sa phase 2, Théo active Enhu et force son adversaire à défausser deux cartes. La phase 2 de Théo est maintenant terminée.

Désensorceler une carte

Vous pouvez dépenser une action pour retirer un pion scarabée d'une carte. S'il y a plusieurs scarabées sur la carte, vous n'en retirez qu'un par action. Vous ne pouvez désensorceler une carte que durant la phase de cette carte. Par exemple, vous ne pouvez désensorceler une carte phase 2 que durant la phase 2 de votre tour.

Exemple : Théo a le chef phase 2 «Khamal l'Éternel» en jeu. Khamal a 2 scarabées sur lui. Durant sa phase 2, Théo désensorcelle Khamal, et retire l'un des scarabées. Khamal est toujours ensorcelé mais n'a plus qu'un scarabée. La phase 2 de Théo est terminée.

Suprématie

Après avoir fait les actions des phases 0, 1 et 2, c'est la phase de Suprématie où vous devez déterminer quel joueur a la suprématie dans chacune des six colonnes.

Pour connaître la suprématie dans une colonne, on calcule la puissance (amenée par les séides, constructions et chefs) de chaque joueur de son côté. Les cartes ensorcelées n'ont pas de puissance. *Le joueur avec le plus fort total dans une colonne y a la suprématie.* On l'indique en plaçant une pyramide de son côté de la colonne.

Si les deux joueurs sont à égalité, personne n'a la suprématie et on ne pose pas de pyramide dans cette colonne. S'il y a déjà une pyramide dans cette colonne, on la retire.

Après avoir déterminé la suprématie dans les six colonnes, vous pouvez exercer votre suprématie dans chaque colonne que vous dominez.

Comme il y a deux colonnes de chaque type (une en région inférieure et une en région supérieure), il est possible d'exercer le même type de suprématie deux fois si vous dominez ces deux colonnes.

Vous pouvez décider de ne pas exercer de suprématie dans une colonne. C'est vous qui exercez votre suprématie durant votre phase de suprématie, pas votre adversaire.

Suprématie militaire

Quand vous exercez une suprématie militaire dans une colonne, votre adversaire doit défausser la première carte de son paquet.

Suprématie religieuse

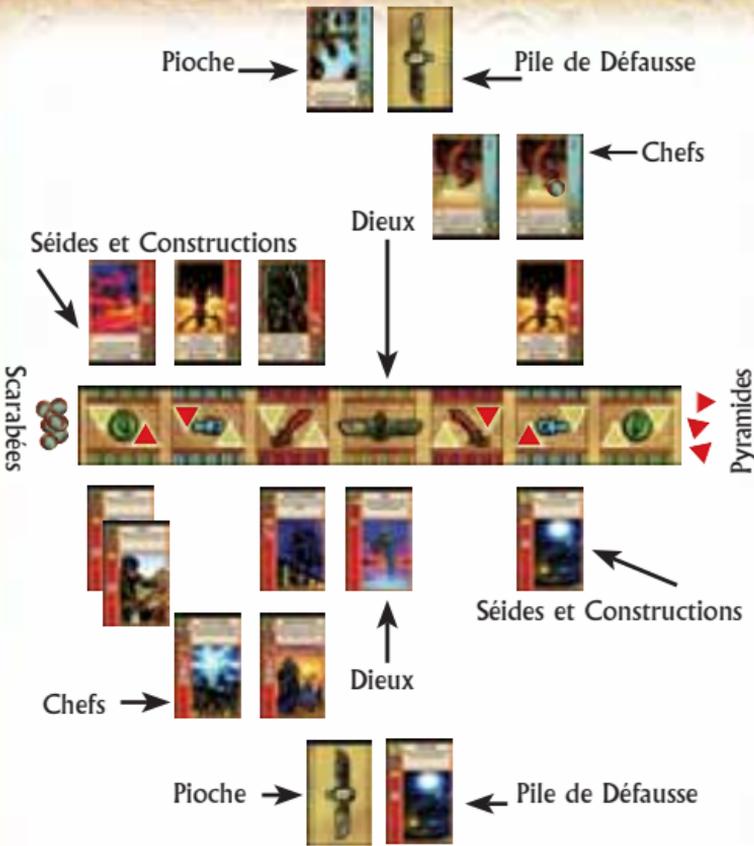
Quand vous exercez une suprématie religieuse dans une colonne, vous pouvez *ensorceler* un séide, une construction ou un chef adverse dans la même région (Haut Hekumet ou Bas Hekumet). Placez un pion scarabée sur la carte ensorcelée. Vous pouvez ensorceler une carte qui a déjà un ou plusieurs pions scarabée. Une carte ensorcelée n'a plus de puissance et son texte n'a plus d'effet.

Suprématie économique

Quand vous exercez une suprématie économique dans une colonne, vous pouvez piocher une carte.

En plus d'exercer votre suprématie, vous pouvez aussi choisir de jouer des actions suprématie (n'importe quel nombre) durant cette phase.

Note: une fois que vous réclamez la suprématie dans une colonne, vous continuez à avoir cette suprématie à moins de la perdre durant une phase



EXEMPLE DE SUPRÉMATIE

Dans le schéma ci-dessus, Robin est le joueur du haut et Théo est le joueur du bas. On résout la Suprémie de la gauche vers la droite :

HAUT HEKUMET

Économique : Robin a un séide avec 3 de puissance, tandis que Théo a deux séides avec 2 de puissance chacun, pour un total de 4. Théo réclame la suprémie économique. Quand il exercera cette suprémie, il piochera une carte.

Religieux : Robin a un séide avec 3 de puissance. Théo n'a pas de séide mais un chef à 2 de puissance. Robin réclame la suprémie religieuse. Quand il exercera cette suprémie, il pourra ensorceler un séide, chef ou construction adverse de la même région.

Militaire : Robin a un séide avec 3 de puissance. Théo a un séide avec 1 de puissance et un chef avec 2 de puissance, pour un total de 3 en puissance. Comme les joueurs sont à égalité, aucun des deux ne gagne la suprémie militaire.

BAS HEKUMET

Militaire : Robin a un chef à 6 en puissance. Théo n'a ni séide, ni construction, ni chef dans cette colonne, donc Robin réclame la suprémie militaire. Quand il exercera cette suprémie, il défaussera la première de la pioche adverse.

Religieux : Robin a un séide à 3 en puissance et un chef ensorcelé qui n'a donc pas de puissance. Théo a une construction à 6. Théo gagne la suprémie religieuse. Quand il exercera cette suprémie, il pourra ensorceler un séide, chef ou construction adverse de la même région.

Économique : aucun joueur n'a de carte dans cette colonne, donc personne ne gagne la suprémie économique.

ultérieure de suprématie. La suprématie ne peut changer que durant la phase de suprématie, et pas à un autre moment du jeu.

FIN DU JEU

Vous gagnez la partie si vous avez la suprématie dans *deux des trois colonnes de chacune des deux régions au début de votre tour.*

Vous gagnez également si votre adversaire n'a plus de cartes dans son paquet *au début de votre tour.*

RÈGLES AVANCÉES

Ce sont les mêmes règles que les règles de base, sauf qu'il faut gagner deux parties sur trois et que l'on peut modifier son paquet après chaque partie.

Après la première et la deuxième partie, les deux joueurs retirent simultanément jusqu'à 5 cartes de leur paquet et les mettent dans le paquet bonus. Puis le perdant de la manche précédente remplace ses cartes défaussées par un même nombre de cartes de son choix du paquet bonus (y compris avec les cartes que les deux joueurs viennent d'y mettre). Puis le gagnant de la manche précédente remplace ses cartes défaussées par un même nombre de cartes de son choix du paquet bonus (y compris avec les cartes que les deux joueurs viennent d'y mettre). Après ces modifications, la nouvelle partie commence. C'est le perdant de la manche précédente qui débute la nouvelle.

EXEMPLE DE PARTIE

Robin joue la Maison Temet et Théo joue la Maison Ankar.

Phase 0 : Robin joue à la phase 0 le séide «Mercenaires des Sables Noirs» dans la colonne militaire du Bas Hekumet. Puis il joue un chef de phase 0 «Khamal l'Éternel» dans la colonne économique du Haut Hekumet. On peut faire n'importe quel nombre d'actions en phase 0.

Phase 1 : Robin n'a pas de carte phase 1, donc il passe.

Phase 2 : Robin joue le dieu de phase 2 "KHEMA" au milieu du plateau.

Suprématie : Robin a 1 en puissance (de ses mercenaires) dans la colonne militaire du Bas Hekumet, et 2 en puissance (de Khamal) dans la colonne économique du Haut Hekumet. Théo n'a de puissance dans aucune colonne. Robin réclame la suprématie dans les deux colonnes. Il place une pyramide dans ces colonnes de son côté du plateau. Personne n'a la suprématie dans les autres colonnes. Robin exerce sa suprématie militaire et force Théo à défausser la carte au sommet de sa pioche. Puis il exerce sa suprématie économique et pioche une carte.

C'est maintenant à Théo de jouer.

Phase 0 : Théo joue le séide de phase 0 "Marchand du Fleuve" dans la colonne économique du Haut Hekumet.

Phase 1 : Théo joue la construction de phase 1 "Les Sept Sphinx" dans la colonne religieuse du Bas Hekumet. Suivant le texte de la carte, il place un scarabée sur les Sphinx.

Phase 2 : Théo joue la carte destin de phase 2 "Purification Massive." Suivant le texte de la carte, il retire tous les scarabées d'une région (ceux sur la carte "Les Sept Sphinx", puis défausse la carte destin.

Suprématie : Théo a 1 en puissance (de son Marchand du Fleuve) dans la colonne économique du Haut Hekumet et 4 en puissance (des sphinx) dans la colonne religieuse du Bas Hekumet. Robin a toujours 2 en puissance dans la colonne économique du Haut Hekumet et 1 en puissance dans la colonne militaire du Bas Hekumet, il garde donc la suprématie dans ces colonnes. Robin n'a pas de puissance dans la colonne religieuse du Bas Hekumet, donc Théo gagne la suprématie dans cette colonne. À la fin de cette phase de suprématie, Théo exerce sa suprématie religieuse et ensorcelle la carte "Mercenaires des Sables Noirs." Le tour de Théo est terminé et celui de Robin commence.

CRÉDITS

Auteur : Reiner Knizia

Développeurs : Iain Adams, Eric M. Lang, et Darrell Hardy

Edition : Christian T. Petersen et Jen Kalish

Direction Graphique : Brian Schomburg et Richard Spicer

Illustrations de couverture : Thomas Denmark

Illustrations : V. Shane Colclough, Marco Djurdjevic, Tobias Mannewitz, John Moriarty, et Gregory Price

Couleurs : Ben Prenevost

Traduction: Frédéric Bizet

Tests : Eric M. Lang, Iain Adams, John Garrett, Tom McClelland, Kevin Wilson, et Darrell Hardy

Consultez notre site internet www.editions-ubik.com pour plus d'informations sur Scarab Lords.

Scarab Lords est une marque déposée de Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2005 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Aucune part de ce produit ne peut être reproduite sans l'accord de l'éditeur.

UBIK

www.editions-ubik.com



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Wings of War

Duels aériens entre As de la
Première Guerre Mondiale



Famous Aces



Watch Your Back!



Burning Drachens

Ubik
www.ubik.com

©Nexus Editrice srl. Wings of War est une
marque déposée de Nexus Editrice srl.
www.nexusgames.com



A Través del Desierto

Un jeu d'Oasis et de Caravanes



UBIK

www.casitrasubik.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES