

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



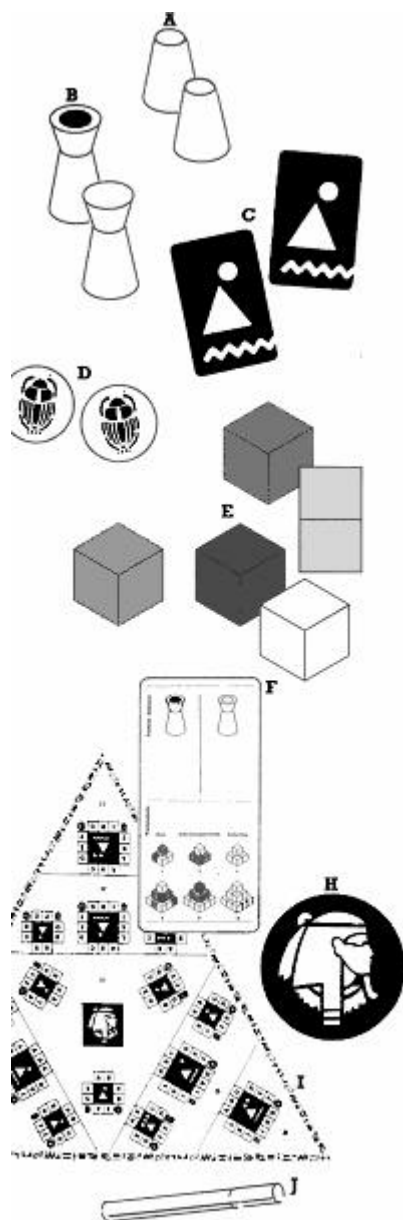
LA VALLEE DES ROIS

TAL DER KÖNIGE

-un jeu de **Christian BEIERER** pour 2 à 4 joueurs

Design : Thomas Di Paolo

FRANCKH-KOSMOS. Stuttgart 1991



Construire des pyramides dans l'ancienne Egypte.

Chaque joueur enchérit pour acheter des blocs de pierre et bâtir des pyramides homogènes sur des chantiers précédemment acquis. Le vainqueur est le joueur ayant construit les pyramides les plus prestigieuses.

CONTENU

- A 20 pions ouvriers (5 par joueur) ;
- B 8 pions contremaîtres (2 par joueur) ;
- C 32 tablettes pour enchérir (8 par joueur) ;
- D 32 marqueurs scarabée (8 par joueur) ;
- E 165 cubes de bois en 5 couleurs différentes (représentant des blocs de pierre) ;
- F 4 résumés de règles en allemand (aide mémoire) ;
- G 1 sac noir en tissu (non représenté sur le dessin) ;
- H 1 pion disque pharaon ;
- I 1 plateau de jeu triangulaire ;
- J 4 feutres effaçables.

PREPARATION

tous les cubes colorés de construction sont mélangés dans le sac noir.

Chaque joueur prend 5 ouvriers, 2 contremaîtres, 8 tablettes à enchérir et 8 marqueurs 'scarabée' de la même couleur. Chacun prend aussi un marqueur et un aide mémoire qui donne un résumé des règles, les valeurs selon les types de pyramides et une case pour noter le déplacement des contremaîtres.

Les ouvriers et contremaîtres des joueurs sont placés sur l'aire centrale du plateau (n°16).

S'il n'y a que 3 joueurs, les chantiers marqués avec 3 soleils rouges ne sont pas utilisés et doivent être fermés en y déposant des marqueurs 'scarabée' d'une couleur inutilisée. S'il n'y a que 2 joueurs : faire de même avec les chantiers comportant deux soleils rouges.(points rouges)

LE PLATEAU DE JEU

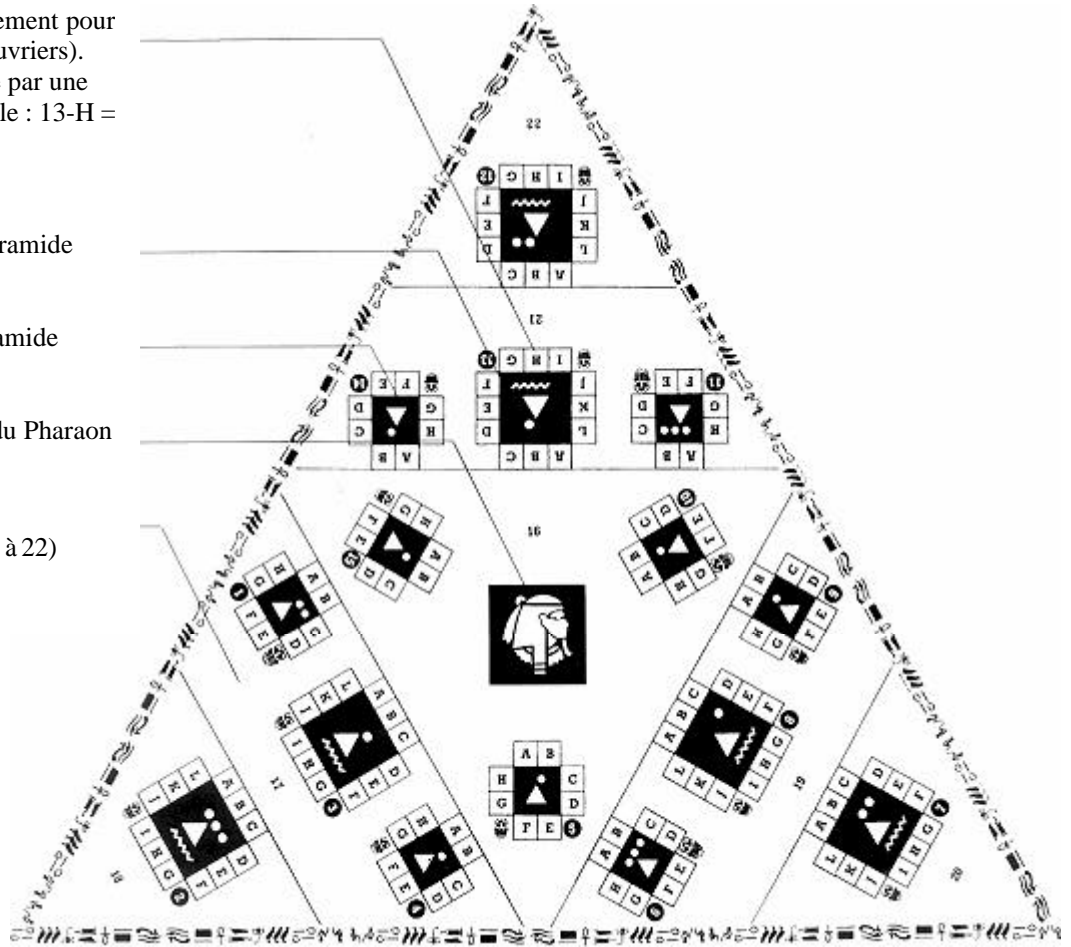
Case de chantier (emplacement pour les contremaîtres ou les ouvriers).
Chaque case est identifiée par une lettre et un chiffre (exemple : 13-H = case H du chantier 13).

Chantier d'une grande pyramide
(3 étages, 14 blocs)

Chantier d'une petite pyramide
(2 étages, 5 blocs)

Chantier de la Pyramide du Pharaon
(4 étages, 30 blocs)

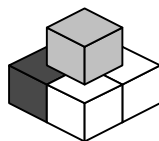
Aire principale
(7 aires numérotées de 16 à 22)



PYRAMIDES

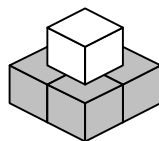
La valeur des pyramides n'est pas seulement déterminée par la taille mais aussi par la couleur des cubes utilisés. Plus une pyramide est constituée de cubes ayant la même couleur, plus sa valeur sera élevée. Les illustrations de l'aide mémoire montrent la valeur de chaque type de pyramide ; en ce qui concerne les grosses pyramides le centre devient invisible et ainsi ce cube devenu invisible ne compte pas pour le décompte des points.

Mélangée



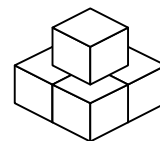
1 point

Par étage

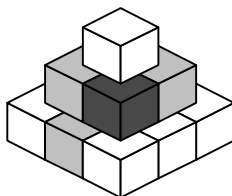


3 points

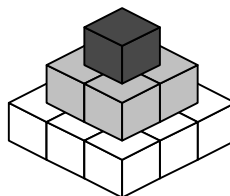
Unicolore



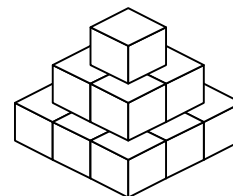
4 points



5 points



9 points



11 points

La pyramide centrale du pharaon est construite par tous les joueurs, mais ne fait pas marquer de points, ET le jeu s'arrête quand cette pyramide est terminée !

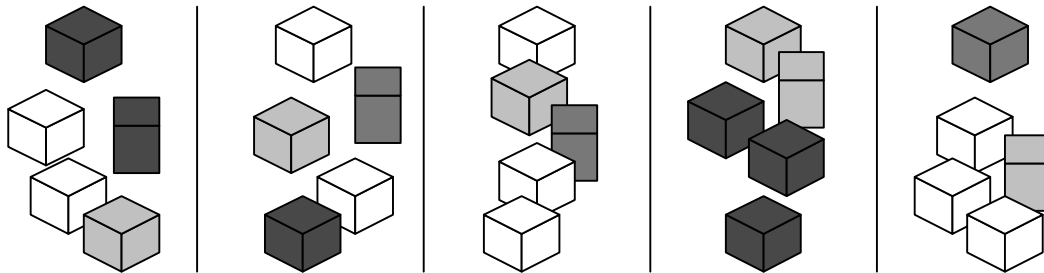
LE PREMIER TOUR

ORDRE DU JEU

Déterminer un joueur qui commence et lui donner le disque du pharaon. Le jeu se déroule en tours et chaque tour a plusieurs phases ; le joueur qui a débuté commence chaque phase puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire. Quand tous les joueurs ont terminé la première phase on passe à la suivante. A la fin du tour, le disque du pharaon passe au joueur suivant dans le sens horaire.

1. ACHAT DES CUBES

Le joueur qui commence pioche des cubes dans le sac sans regarder, et ceux-ci sont placés à côté du plateau par groupe de 5 cubes ; le joueur doit mettre un groupe de plus qu'il y a de joueurs (*ex : à 4 joueurs mettre 5 groupes de 5*).



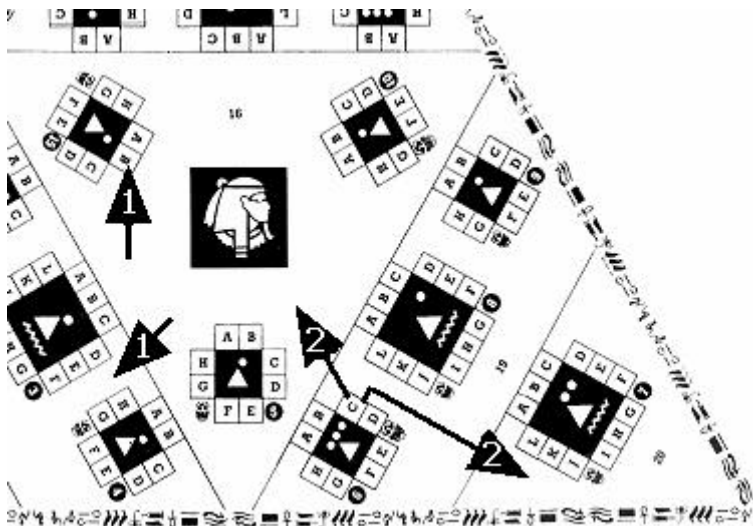
Le joueur qui commence pose ses tablettes d'enchères face cachée à côté des groupes de cubes de son choix (il y a 4 tablettes vierges (0) et 4 tablettes comportant une valeur 1, 2, 3 ou 4, soit 10 points). Les joueurs posent les tablettes comme ils le souhaitent, on n'est pas obligé d'utiliser toutes les tablettes ; les tablettes 'vierges' sont utiles pour bluffer les autres joueurs.

Quand tous les joueurs ont enchéri, on retourne les tablettes, un joueur gagne le ou les groupes de cubes où il a misé le plus haut ; s'il y a égalité c'est celui qui a misé le plus précocement (à partir du premier joueur) qui gagne. Les groupes de cubes qui n'ont pas reçu d'enchères valides (pas d'enchères ou uniquement des enchères '0') sont remis dans le sac.

Chaque joueur récupère ses tablettes.

2. MOUVEMENT DES CONTREMAÎTRES

Les contremaîtres démarrent tous sur l'aire 16. **Chaque joueur dispose de 6 points de mouvement à répartir entre ses deux contremaîtres.** Cela coûte 1 point pour franchir une ligne : soit une ligne séparant deux aires principales, soit une ligne séparant une aire d'un chantier.



Exemples :

Pour bouger de 16 vers 15B ou vers 17, cela coûte 1 point de déplacement.

Pour bouger de 6C à 20 ou à 16, cela coûte 2 points de déplacement.

Attention : une ligne commune à franchir ne compte que pour 1.

Exemple :

Pour passer de 16 vers le chantier 8C cela ne coûte qu'1 point, mais il faudrait 2 points de déplacement pour aller par exemple en 8D.

Les points de mouvement peuvent être distribués librement entre les 2 contremaîtres (*ex : l'un bouge de 4 et l'autre de 2*).

Si un joueur amène dans un chantier inoccupé l'un de ses contremaîtres, il peut prendre possession du chantier en plaçant un marqueur 'scarabée' sur le cercle noir à côté du chantier. **Un contremaître ne peut prendre possession que d'un chantier par tour.** Une fois qu'un joueur a la possession d'un chantier il peut bâtir dans ce chantier même si le contremaître se déplace ensuite ailleurs.

3. MOUVEMENT DES OUVRIERS

Vous aurez besoin d'ouvriers dans les cases de construction d'un chantier afin de mettre les cubes sur les pyramides (chaque ouvrier pourra poser deux cubes) ; en commençant par le premier joueur, chacun peut bouger ses ouvriers pour un total de 6 points de déplacement répartis comme souhaité.

4. CONSTRUCTION DES PYRAMIDES

Chaque joueur peut maintenant construire en utilisant les cubes acquis lors des enchères ; vous ne pouvez construire que sur vos propres chantiers. **Chaque ouvrier peut placer 2 cubes sur un chantier** ; les contremaîtres n'ont pas besoin d'être présents et ne posent pas eux-mêmes de cubes.

Les pyramides sont construites étage par étage ; un étage doit être terminé pour commencer le suivant. Une fois placé, un cube ne peut plus être déplacé par un joueur ; quand la pyramide est terminée, on prend le marqueur 'scarabée' et on le pose sur le sommet. Les pyramides terminées ne peuvent jamais être dérobées par un autre joueur.

Les cubes laissés inutilisés par les joueurs à ce tour doivent être déposés au centre pour construire la pyramide du Pharaon.

5. CHANGEMENT DE PREMIER JOUEUR

Lorsque tous les joueurs ont terminé la phase de construction des pyramides, le tour est terminé et le premier joueur donne le disque du Pharaon au joueur à sa gauche, qui devient premier joueur pour toutes les phases du tour suivant.

TOURS SUIVANTS

Après le premier tour, des possibilités supplémentaires s'offrent aux joueurs :

1. ACHAT DES CUBES (inchangé)

2. MOUVEMENT DES CONTREMAÎTRES

Les joueurs écrivent en secret le déplacement de leurs contremaîtres sur l'aide mémoire. Tous les déplacements sont ensuite révélés simultanément. Les pions sont déplacés dans l'ordre des joueurs.

Si un joueur avait programmé plus de 6 points de déplacement, tous ses mouvements de contremaître sont annulés.

Si un contremaître doit aller sur une case qui est déjà occupée, il est placé sur une aire voisine.

Les contremaîtres peuvent être déplacés sur des chantiers rivaux pour reprendre un chantier ou voler des cubes.

3. MOUVEMENT DES OUVRIERS

Les ouvriers sont déplacés de manière visible, dans l'ordre des joueurs, toujours avec la restriction des 6 points de déplacement. Ils peuvent aussi aller sur des chantiers adverses pour voler ou tenter de récupérer un chantier.

4. VOLER DES CUBES

Si vous avez **plus de contremaîtres que le propriétaire du chantier**, vous pouvez alors voler des cubes dans la pyramide. Il faudra pour cela posséder ou amener des ouvriers sur le chantier.

Chaque ouvrier peut voler jusqu'à 2 cubes. Les cubes doivent d'abord être pris de l'étage supérieur. Aucun cube ne peut être volé si la pyramide est terminée !

Les cubes volés rejoignent les cubes gagnés lors des enchères.

Il est possible que plusieurs joueurs volent dans un même chantier.

5. VOLER DES CHANTIERS

Si vous avez **plus de contremaîtres et plus d'ouvriers que le propriétaire du chantier** vous pouvez 'récupérer' le chantier (le voler).

Ce « changement de propriétaire » est constaté à votre tour, si vous avez cette double majorité : échangez alors le marqueur 'scarabée'. Les pyramides terminées ne peuvent plus changer de propriétaire.

6. CONSTRUCTION DES PYRAMIDES

Les joueurs construisent comme au premier tour. Ils utilisent les cubes acquis pendant les enchères ainsi que ceux volés aux autres joueurs. Les cubes inutilisés vont toujours à la pyramide centrale.

7. CHANGEMENT DE PREMIER JOUEUR (inchangé)

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque, à la fin d'un tour, on constate :

- Soit que la pyramide centrale est achevée,
- Soit, plus rarement, que tous les chantiers sont achevés.

Chaque joueur calcule la valeur de ses pyramides en utilisant l'aide mémoire. Celui ayant le plus de points est déclaré vainqueur !

VARIANTES

Variante rapide

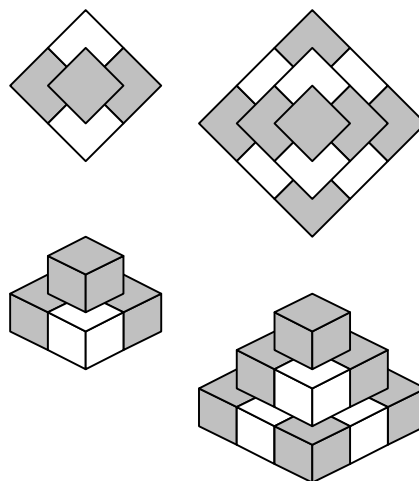
Pour une partie plus courte, mettre tous les cubes non achetés pendant la phase d'enchères sur la pyramide centrale et non dans le sac. La pyramide du Pharaon est ainsi terminée plus rapidement.

Variante pour experts

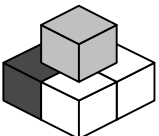
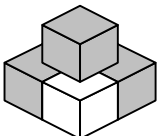
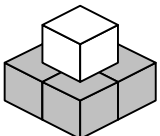
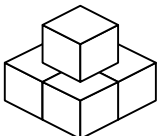
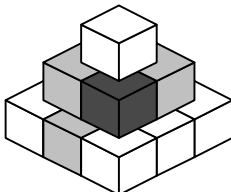
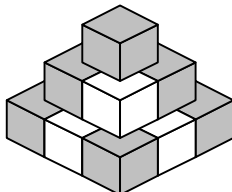
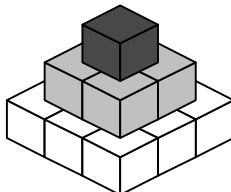
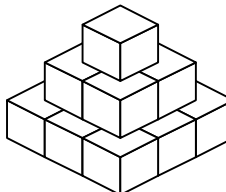
On rajoute une nouvelle forme de pyramide : la pyramide à rayures.

La petite pyramide à rayures rapporte 2 points et la grosse 7 points.

On ne peut utiliser que deux couleurs.



Le tableau des points devient :

Mélangée	Rayée	Par étage	Unicolore
 1 point	 2 points	 3 points	 4 points
 5 points	 7 points	 9 points	 11 points

Variante non officielle proposée par Loïc Boisnier

Durant la phase d'enchères, le premier joueur ne pose tout d'abord qu'une seule tablette, puis chacun dans l'ordre du jeu fait de même. Le premier joueur pose ensuite sa seconde tablette, etc.

Cette variante renforce l'aspect bluff du jeu.