

# OSIRIS

Un Voyage vers l'Au-Delà



Un jeu de  
David MacKenzie



Illustré par  
Denis Martynets

# Osiris - Un Voyage vers l'Au-Delà

Construisez des Monuments en mémoire de Pharaon pour devenir le nouveau monarque du Royaume d'Égypte.

Un jeu de W. David MacKenzie

Pharaon est mort et sa barge Funéraire descend lentement le Nil vers son tombeau. Il y a rendez-vous avec Osiris pour le jugement de son âme. La tradition veut que les Gouverneurs en charge des Provinces du Royaume d'Égypte fassent ériger des Monuments à sa Gloire afin de favoriser son passage vers l'Au-Delà.

Pharaon n'ayant pas de descendance, le Gouverneur ayant le mieux rendu grâce à sa gloire passée sera choisi pour devenir son successeur.

Mais attention : Les Dieux sont capricieux, les ressources et les ouvriers sont en quantité limitée et le temps joue contre vous ! Les Monuments devront être bâtis avant que la barge Funéraire atteigne sa destination.

## Objectif

Le Gouverneur ayant le plus de Points de Gloire (PG) à la fin de la partie sera déclaré vainqueur et nouveau Pharaon. La Gloire peut être acquise en bâtissant des Monuments le long du Nil.



Figure 1 : mise en place du plateau

# Mise en place

Dans les règles, le terme "Gouverneur" fait référence à chaque joueur et "Régent" au Gouverneur en charge de la saison en cours. Tous les joueurs sont des Gouverneurs, mais un seul est Régent.

Placez à la vue et portée de tous les jetons Céréales, Briques, et Pierre pour créer la Réserve. Le nombre de ressources s'y trouvant dépendra du nombre de Gouverneurs dans la partie (cf. figure 2). Remettez les ressources inutilisées dans la boîte.

① Donnez à chaque Gouverneur un paravent pour cacher ses jetons et cartes, ainsi que 1 Chateau, 3 Sphinx, 4 Obélisques, 2 Pylônes et 5 cartes Bénédiction à sa couleur. Enfin, distribuez 2 Céréales, 2 Briques et 2 Pierres provenant de la Réserve.

Joueurs	Ressources	Ouvriers	Contremaîtres
2	15 de chaque	3 de chaque	1 de chaque
3	20 de chaque	4 de chaque	1 de chaque
4	25 de chaque	4 de chaque	1 de chaque
5	30 de chaque	4 de chaque	1 de chaque

Figure 2 : tableau des ressources et ouvriers pour la mise en place

② Placez le marqueur de score de chaque Gouverneur sur la case départ de la piste de score.

③ Mélangez les cartes Cité, puis distribuez-en une à chaque Gouverneur.

④ Placez les cartes Cité restantes à proximité du plateau, faces cachées et formez une pile.

⑤ Placez la Barge Funéraire sur le Nil dans le segment le plus à droite, juste avant les rapides qui séparent les différents segments du fleuve.

Le nombre des ouvriers et contremaîtres utilisés est déterminé par le nombre de Gouverneurs (cf. figure 2).

Placez les Contremaîtres et les Ouvriers dans le sac.

Tirez au sort un Gouverneur qui sera Régent pour la première saison.

## Icônes



Figure 3 : légende des icônes

## Matériel :

25 cartes Cité



25 cartes Bénédiction



(1 de chaque couleur) ● ● ● ● ●

1 Sac



5 paravents individuels

(1 de chaque couleur) ● ● ● ● ●



1 marqueur de Régence



3 marqueurs de bonus



1 Barge Funéraire



30 jetons Céréales



30 jetons Brique



30 jetons Pierre



4 Ouvriers agricoles



4 Briqueteurs



4 Tailleurs de pierre



1 Contremaître agricole



1 Contremaître briqueteur



1 Contremaître tailleur de pierre



10 Pylones

(2 de chaque couleur) ● ● ● ● ●



15 Sphinx

(3 de chaque couleur) ● ● ● ● ●



20 Obélisques

(4 de chaque couleur) ● ● ● ● ●



5 marqueurs de retrait

(1 de chaque couleur) ● ● ● ● ●



5 marqueurs de score

(1 de chaque couleur) ● ● ● ● ●



5 Chameaux

(1 de chaque couleur) ● ● ● ● ●





Figure 4 : Emplacements pour les mises en place spécifiques

### Mise en place spécifique pour un jeu à 3

- Placez 6 Monuments d'une couleur non utilisée dans la partie pour occuper les cases marqué d'un ankh.
- Placez 2 Chameaux de couleur non utilisée pour occuper les cases Caravane marquées d'un ankh.

### Mise en place spécifique pour un jeu à 2

- En plus d'appliquer la mise en place spécifique pour un jeu à 3, placez 6 Monuments d'une couleur non utilisée pour occuper les cases marquées d'un scarabée.
- Placez ensuite 3 Monuments d'une couleur non utilisée pour occuper les cartouches de construction les plus à gauche pour les Sphinx, Obélisques et Pylônes, en bas du plateau de jeu. Ce sont les cartouches réservés.



Figure 5 : ankh



Figure 6 : scarabée

## Chapitre 1

# Acquérez des Ouvriers pour la Gloire du Pharaon.

Le Régent vérifie que tous les jetons Ouvriers et Contremaîtres sont dans le sac, puis en tire aléatoirement le nombre indiqué ci-dessous et les place derrière son paravent. Il passe ensuite le sac à son voisin de gauche qui répète les mêmes actions, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le Régent récupère le sac. Le nombre de jetons Ouvriers que chaque Gouverneur tire est déterminé par le nombre de joueurs (cf. figure 7).

Quand tous les Gouverneurs ont tiré leurs jetons, le Régent récupère les jetons restants, sauf 2 et les place sur le Cartouche des Ouvriers à droite du plateau. Ce nombre variera suivant le nombre de Gouverneurs en jeu.

Le Régent peut maintenant regarder les 2 jetons restants, ce qui constitue une information importante dont lui seul a connaissance.

Joueurs	Chacun tire	Cartouche des Ouvriers	Reste dans le sac	Total
2	3	4	2	12
3	3	4	2	15
4	2	5	2	15
5	2	3	2	15

Figure 7 : tableau des ouvriers par Gouverneur

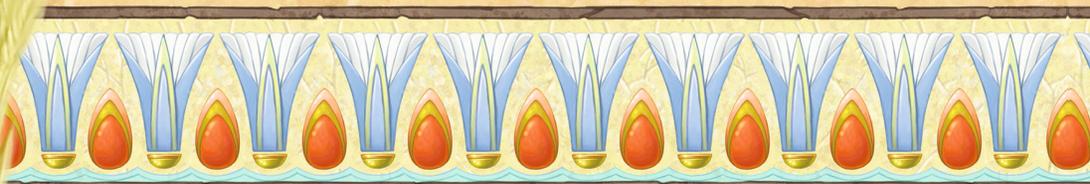
## Chapitre 2

# Passez la Saison à effectuer des Actions.

En commençant par le Régent, chaque Gouverneur, dans le sens horaire, va pouvoir effectuer une des 10 actions listées ci-dessous. Une saison va se dérouler en plusieurs tours jusqu'à ce que tous les Gouverneurs décident d'effectuer la 10ème action : ils se retirent alors de la saison.

Les actions possibles sont :

1. Récolter des ressources (voir p. 4)
2. Visiter une Cité (voir p. 5)
3. Monter ou rejoindre une Caravane (voir p. 5)
4. Engager un Ouvrier supplémentaire (voir p. 5)
5. Échanger au Marché (voir p. 6)
6. Planifier un Monument (voir p. 6)
7. Construire un Monument (voir p. 6)
8. Jouer une carte Cité (voir p. 7)
9. Jouer une carte Bénédiction (voir p. 7)
10. Se retirer de la saison (voir p. 8)



# Action 1 : Récolter des ressources

Il existe 3 types d'Ouvriers, chacun comportant 2 niveaux d'expertise.

- (a) Ouvrier agricole : orange
- (b) Contremaître agricole : orange et blanc
- (c) Briqueteur : rouge
- (d) Contremaître briqueteur : rouge et blanc
- (e) Tailleur de pierre : gris
- (f) Contremaître tailleur de pierre : gris et blanc



Figure 8 : Ouvriers

Chaque type d'Ouvrier ne peut travailler que sur un terrain particulier.



Figure 9 : Ferme



Figure 10 : Briqueterie



Figure 11 : Carrière de pierre

Les Ouvriers ne peuvent être placés que sur les terrains que la Barge Funéraire a longés (dont ceux qui bordent le segment du Nil où elle se trouve durant cette saison).

Les Contremaîtres, en revanche, peuvent être placés tout le long du Nil, sans restriction liée à la progression de la Barge Funéraire. À la saison 4, tous les emplacements étant donc accessibles aux Ouvriers (sous réserve que le type de terrain corresponde bien au type de l'Ouvrier), les Contremaîtres gagneront alors une ressource supplémentaire lors d'une action de Récolte.

Pour récolter des ressources, placez un Ouvrier ou Contremaître sur le terrain approprié et prenez dans la Réserve le nombre de ressources indiqué par les icônes, puis placez-les derrière votre paravent.



Figure 12 : Ouvrier occupant les deux sections

① Chaque terrain est séparé en deux sections, chacune comportant un nombre d'icônes spécifique. Si aucun Monument n'a été construit sur le terrain, l'Ouvrier est placé au milieu des deux sections et récolte autant de ressources que la somme des deux sections.

② Si un Monument occupe une des deux sections, l'Ouvrier ne pourra être placé que sur l'autre section et récolter les ressources correspondantes.

③ Si les deux sections sont occupées par des Monuments, l'Ouvrier ne pourra y être placé. Il faudra donc choisir un autre terrain où le placer.



Figure 13 : Ouvrier et Monument

Un seul Ouvrier peut être placé sur un terrain, même si les deux sections sont exemptes de Monuments.

Le nombre de ressources est limité. Les jetons présents dans le Marché (cf. Action 5) ou sur le Cartouche des Ouvriers (cf. Action 4) sont considérés comme déjà utilisés et donc non disponibles pour la saison en cours. Ainsi, si vous effectuez une action qui doit vous permettre de récupérer des ressources de la Réserve, mais qu'il n'y en a pas assez, vous ne récupérez que ce qui est disponible (il est donc parfois possible que vous ne puissiez rien récupérer du tout), et cela jusqu'à ce que la Réserve soit à nouveau réapprovisionnée.



Figure 14 : Deux Monuments





Figure 15 : Visite d'une Cité

## Action 2 : Visiter une Cité

Placez un Ouvrier de n'importe que type ou niveau d'expertise sur une des Cités non occupées et piochez deux cartes Cité. Conservez-en une au choix et donnez l'autre au Gouverneur de votre choix. Toutes les Cités sont accessibles quelle que soit la progression de la Barge Funéraire. Chaque Cité ne peut accueillir qu'un seul Ouvrier.

Dans une partie à 3, 4 ou 5 Gouverneurs, un Ouvrier peut être placé sur une Cité comportant un Monument. Dans le cas où ce Monument appartient à un autre Gouverneur, c'est à lui que vous devrez donner la seconde carte Cité.

Les autres Gouverneurs ont le droit de vous offrir des pots-de-vin (ressources, cartes, promesses) afin d'infléchir votre choix quant à celui qui recevra la carte restante (cf. chapitre 3).

- Dans une partie à 2, vous pouvez défausser la carte restante pour récupérer un jeton Céréale au lieu de la donner à votre adversaire. Bien évidemment, ce dernier pourra essayer de vous offrir une meilleure récompense, afin de la récupérer.

## Action 3 : Monter ou rejoindre une Caravane

Il y a deux emplacements de Caravane sur le plateau et chacun est composé de deux sections. Chaque section peut accueillir un Ouvrier de n'importe quel type ou niveau d'expertise. Tous les emplacements de Caravane sont accessibles quelle que soit la progression de la Barge Funéraire.

- Dans une partie à 2 ou à 3, un emplacement de Caravane est complètement bloqué.

Si vous êtes le premier Gouverneur de la saison à y placer un Ouvrier, placez aussi votre Chameau afin d'indiquer que vous êtes le chef de la Caravane. Important : vous ne pouvez être chef de d'une seule Caravane à la fois.

Lorsqu'un autre Gouverneur place un Ouvrier sur la Caravane dont vous êtes le chef, il récupère les ressources indiquées dans la section et doit vous en offrir une de son choix.

Chaque section ne peut accueillir qu'un seul Ouvrier ; et chaque emplacement de Caravane, un Chameau et deux Ouvriers.



Figure 16 : Monter ou rejoindre une caravane



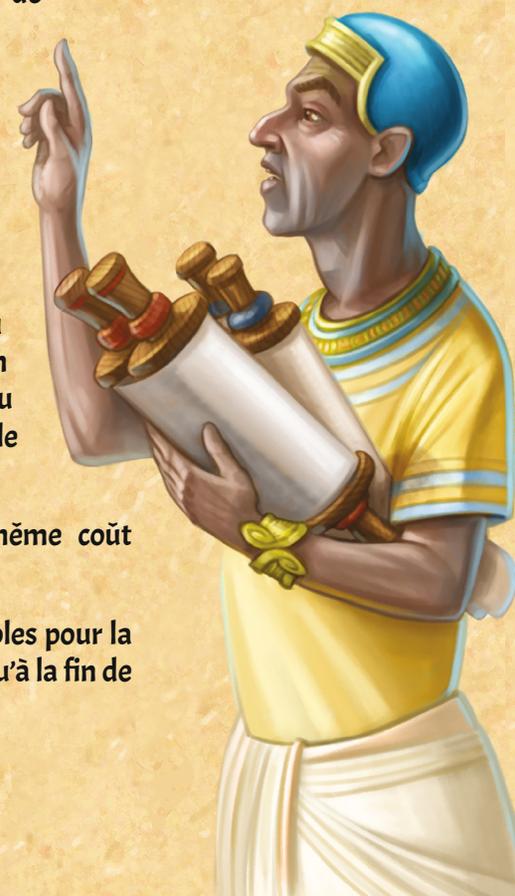
Figure 17 : Engager un Ouvrier

## Action 4 : Engager un Ouvrier supplémentaire

Pour engager un Ouvrier supplémentaire, payez deux ressources de votre choix (différentes ou identiques) à côté du Cartouche des Ouvriers, puis récupérez un des Ouvriers présent sur le Cartouche (ou Contremaîtres si disponible) et placez-le derrière votre paravent.

Les Ouvriers et Contremaîtres ont le même coût d'achat.

Les ressources payées ne sont pas disponibles pour la Récolte et restent à côté du Cartouche jusqu'à la fin de la saison.



## Action 5 : Echanger au Marché

Pour effectuer un échange au Marché, choisissez un des 4 cartouches, puis payez le nombre de ressources (indiqué en haut ou en bas du cartouche), en les plaçant sur le cartouche sélectionné afin de récupérer les ressources souhaitées (indiqué en haut si vous avez payé le coût du bas ou en haut si vous avez payé le coût du bas), depuis la Réserve.

Les ressources payées restent dans le Cartouche et empêchent un autre Gouverneur d'utiliser ce cartouche, pour le reste de la saison. Les ressources ne sont pas disponibles pour la Récolte et restent sur le cartouche jusqu'à la fin de la saison.



Figure 18 : Échange de ressources au Marché

## Action 6 : Planifier un Monument

Il y a trois types de Monuments qu'un Gouverneur peut construire : les Sphinx, les Obélisques et les Pylônes. Mais il doit d'abord planifier leur construction. Chaque Monument peut être planifié sur deux ou trois cartouches dédiés, afin d'optimiser l'utilisation de vos ressources.

Pour planifier un Monument, sélectionnez un cartouche, payez à la Réserve les ressources indiquées et placez sur le cartouche le Monument à votre couleur. Tant que ce dernier reste sur le cartouche, les autres Gouverneurs ne peuvent l'utiliser et devront sélectionner un autre cartouche pour planifier le même Monument.

Vous pouvez planifier plusieurs Monuments en parallèle, mais un seul Monument peut se trouver sur un même cartouche.



Figure 19 : Planifier un obélisque

À moins d'avoir joué une carte Bénédiction d'Horus (cf. Action 9) cette saison, vous ne pouvez vous retirer de la saison sans avoir construit tous vos Monuments planifiés (cf. Action 7).

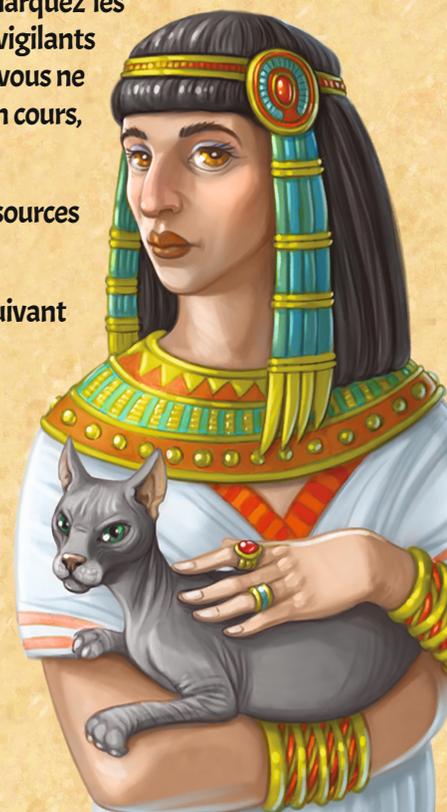
## Action 7 : Construire un Monument

Déplacez un de vos Monuments planifiés de son cartouche vers un emplacement valide, et marquez les Points de Gloire indiqués sur le plateau, correspondant à la construction de ce Monument. Restez vigilants quant aux emplacements encore disponibles avant de planifier une construction. Dans le cas où vous ne pouvez construire ou récupérer un Monument précédemment planifié avant la fin de la saison en cours, vous ne marquez aucun point et le Monument est retiré du jeu !

La validité d'un emplacement de construction dépend de la taille du Monument, des icônes de ressources du terrain et de la présence ou non d'Ouvriers ou d'autres Monuments sur le terrain en question.

Chaque terrain est divisé en deux sections qui peuvent, chacune, accueillir un Monument suivant certaines règles de placement. Chaque Cité peut accueillir un Monument.

- La Cité ou la section de terrain ne doivent pas contenir d'Ouvriers. Souvenez-vous qu'un Ouvrier occupe les deux sections d'un terrain sur lequel il est placé.
- La Cité ou la section de terrain ne doivent pas contenir de Monument.
- Un Obélisque ne pourra être construit que sur une section de terrain comportant deux icônes de ressources.
- Un Sphinx ne pourra être construit que sur une section de terrain comportant deux ou trois icônes de ressources.
- Un Pylône ne pourra être construit que sur une section de terrain comportant trois icônes de ressources ou sur une Cité.



Le Gouverneur parvenant à construire tous ses Monuments d'un même type en premier gagnera immédiatement des Points de Gloire en bonus :

- 1 Point de Gloire pour le Gouverneur ayant bâti en premier ses 4 Obélisques.
- 2 Points de Gloire pour le Gouverneur ayant bâti en premier ses 3 Sphinx.
- 2 Points de Gloire pour le Gouverneur ayant bâti en premier ses 2 Pylônes.

La progression de la Barge Funéraire n'a pas d'incidence sur les emplacements où les Monuments peuvent être construits. Tous les emplacements (sauf les Caravanes) peuvent accueillir un Monument. Néanmoins, construire un Monument sur un emplacement longeant le segment du Nil où la Barge Funéraire est située vous octroie 1 Point de Gloire supplémentaire.

Les Monuments ne peuvent être construits sur une Caravane.

- Dans les parties à 2 joueurs, lorsque vous retirez un Monument du cartouche où il a été planifié pour le construire, déplacez le jeton Monument qui bloquait le cartouche réservé à sa place. De cette manière, le cartouche réservé change à chaque construction pour assurer un roulement.

## Action 8 : Jouer une carte Cité

Chaque carte Cité a deux options. Elle peut être jouée pour recevoir les ressources indiquées en haut à gauche de la carte ou bien pour effectuer l'action spéciale indiquée en bas de la carte.

Une carte Cité ne peut pas servir à la fois à récolter des ressources et à effectuer l'action spéciale.

Une fois jouée, la carte Cité est défaussée. Une fois la pile de cartes Cité épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile.



Figure 20 : Carte Cité

## Action 9 : Jouer une carte Bénédiction

Au début de la partie, chaque Gouverneur a reçu le même set de cartes Bénédiction.

Les Gouverneurs ont le droit de jouer UNE seule carte Bénédiction par saison, mais celle-ci doit être différente de celle jouée par les autres Gouverneurs.

Exemple : Durant la même saison, Christophe a joué Bénédiction de Bastet et Eric Bénédiction d'Horus. Vincent ne pourra donc jouer aucune de ces cartes Bénédiction avant la saison prochaine

Etant donné que deux cartes Bénédiction identiques ne pourront être jouées durant la même saison, une fois utilisées, elles sont placées face visible devant le paravent du Gouverneur l'ayant activé, à la vue de tous.

A la fin de la saison, les cartes Bénédiction jouées sont retirées du jeu.



Figure 21 : Carte Bénédiction



## Action 10 : Se retirer de la saison

Au cours d'une saison, lorsqu'un joueur ne peut ou ne souhaite plus effectuer d'action supplémentaire, il doit réaliser une dernière action : se retirer de la saison. Il cesse alors de jouer jusqu'à ce que tous les autres Gouverneurs réalisent cette même action, déclenchant ainsi la fin de la saison en cours.

Le premier Gouverneur se retirant deviendra Régent lors de la prochaine saison et choisit son bonus dans la ligne de cartouches de Régent en bas à droite du plateau. Le Gouverneur place son marqueur de retrait sur le cartouche sélectionné et reçoit son bonus. S'il n'y a pas assez de ressources dans la Réserve, vous pouvez prendre les ressources nécessaires à côté du Cartouche des Ouvriers ou au Marché.

Les bonus disponibles pour le premier Gouverneur à se retirer sont :

- a 1 Point de Gloire + 1 Brique
- b 1 carte Cité + 1 Pierre
- c 3 Pierres
- d 4 Briques
- e 5 Céréales



Figure 22 : Bonus pour le premier à se retirer

Lorsque les autres Gouverneurs se retirent, ils placent leur marqueur de retrait devant leur paravent, à la vue de tous.

Vous ne pouvez pas passer votre tour et rester actif pour le reste de la saison. Une fois retiré de la saison, vous ne pouvez plus effectuer d'actions avant le début de la saison suivante.

Vous pouvez continuer à discuter et négocier avec les autres Gouverneurs (cf. chapitre 3) une fois retiré, tant que vos négociations ne portent pas sur le fruit d'une action que vous auriez à effectuer cette saison. Vous pouvez recevoir des cartes Cité des autres Gouverneurs, mais ne pourrez les utiliser avant la saison suivante.

La saison en cours continue jusqu'à ce que tous les Gouverneurs s'en soient retirés.

## Chapitre 3 Négociez entre Gouverneurs pour avancer vos objectifs.

Les Gouverneurs peuvent discuter et négocier entre eux, à tout moment de la partie et au sujet de tout élément sous leur contrôle : ressources, Ouvriers non placés, cartes Cité, actions futures...

Négocier ne compte pas comme une action, mais les actions qui pourraient en découler, elles, comptent bien comme une action.

La promesse d'actions futures n'est pas engageante.

Les Gouverneurs retirés peuvent continuer à discuter et négocier, mais ne peuvent plus effectuer d'action.



# Chapitre 4

## La Saison se termine, un nouveau Régent apparaît et la Barge Funéraire se rapproche du Temple d'Osiris.

À la fin des saisons 1, 2 et 3, lorsque tous les Gouverneurs se sont retirés et avant de lancer la prochaine saison, effectuez les tâches suivantes :

- 1 Avancer la Barge Funéraire sur le segment suivant.
- 2 Rendre les Chameaux à leur propriétaire.
- 3 Remettre toutes les ressources du Marché et du cartouche des Ouvriers dans la Réserve.
- 4 Utiliser un marqueur de bonus pour bloquer le bonus de Régent sélectionné par le Gouverneur s'étant retiré en premier, puis rendre tous les marqueurs de retrait à leurs propriétaires respectifs.
- 5 Remettre tous les Ouvriers dans le sac. Assurez-vous que tous les Ouvriers du Cartouche des Ouvriers et ceux non utilisés derrière les paravents soient récupérés et placés dans le sac. Vous ne pouvez pas garder d'Ouvriers d'une saison à l'autre.
- 6 Retirer du jeu les cartes Bénédiction jouées durant cette saison.
- 7 Retirer du jeu les Monuments planifiés durant cette saison, mais non construits.

Le Gouverneur s'étant retiré en premier devient le nouveau Régent. Vous pouvez débiter la nouvelle saison au chapitre 1, sauf si vous venez de terminer la saison 4 ; dans ce cas, passez au chapitre 5.

# Chapitre 5

## La Barge Funéraire atteint le Temple d'Osiris.

Des Points de Gloire sont attribués en fin de partie, si les Gouverneurs ont réussi à construire des Monuments répondant à des configurations particulières :

- Gagnez 2 Points de Gloire pour chaque lot de 3 Monuments construits côté à côté
- Gagnez 3 Points de Gloire pour chaque lot de 4 Monuments construits le long du même segment du Nil.

Chaque Monument ne peut appartenir qu'à un seul lot du même type pour obtenir le bonus de configuration, mais peut appartenir à deux lots de type différent.

Exemple : Si vous avez 5 Monuments construits côte à côte, vous ne marquez que 2 Points de Gloire, car il n'y a qu'un seul lot unique de 3 Monuments adjacents.

Une fois ces bonus de Gloire ajoutés, le Gouverneur ayant le plus de Points de Gloire devient le nouveau Pharaon.

En cas d'égalité, le Gouverneur possédant le plus de ressources devient le nouveau Pharaon.

Si l'égalité persiste, le Royaume d'Égypte est à nouveau divisé. Un Gouverneur est couronné Pharaon de la Haute Égypte et l'autre Pharaon de la Basse Égypte. Jouez une nouvelle partie pour réunifier le Royaume



# Questions fréquentes

## D'où proviennent les ressources au début du jeu ?

Les ressources de départ que chaque Gouverneur reçoit en début de partie proviennent de la Réserve, et non des ressources écartées et remises dans la boîte.

## Comment puis-je récupérer des ressources lorsque la Réserve est épuisée ?

Si vous avez besoin de ressources et que vous ne pouvez pas en récupérer au travers des actions, vous pouvez négocier avec les autres Gouverneurs pour les obtenir.

## Que se passe-t-il si j'accumule les ressources ?

Le nombre de ressources est limité, donc la thésaurisation semble une bonne idée (« Celui qui contrôle l'Épice, contrôle l'Univers » - Dune). Néanmoins, les ressources ne rapportant pas de Points de Gloire à moins de les convertir en Monuments, ce n'est pas habituellement pas une stratégie efficace sur le long terme.

## Puis-je accéder à une Cité ou une Caravane qui n'est pas adjacente à la Barge Funéraire ?

La Barge Funéraire contrôle uniquement l'accès aux terrains pour les Ouvriers. Toutes les Cités et Caravanes sont TOUJOURS accessibles, quelle que soit la position de la Barge.

## Puis-je accéder aux deux Caravanes en même temps ?

Si vous avez monté une Caravane (votre chameau est déjà placé) et que la Caravane de l'autre côté du Nil n'a pas encore d'Ouvriers dessus, vous ne pouvez pas en placer sur cette dernière jusqu'à ce qu'un autre Gouverneur y devienne chef de Caravane.

## Certains pouvoirs de cartes contredisent les règles. Que dois-je suivre ?

Le texte des cartes Cité et Bénédiction ont la priorité sur le livret de règles. Par exemple, seul un Monument est autorisé par section de terrain, mais le Sculpteur permet de construire un Obélisque sur une section qui en accueille déjà un.

## Comment fonctionne la Bénédiction d'Horus ?

La Bénédiction d'Horus vous permet de garder un Monument planifié et le construire à la saison suivante, vous permettant peut-être de marquer un bonus en construisant à côté de la Barge Funéraire. De toute manière, cette carte est inutile durant la quatrième saison. N'attendez donc pas trop longtemps pour utiliser cette Bénédiction !

## Quand me retirer d'une saison ?

Lorsque vous pesez le pour ou le contre pour vous retirer de la saison, prenez en compte cette règle simple : s'il reste des Ouvriers disponibles dans le Cartouche des Ouvriers, il est probablement trop tôt pour se retirer.

Il est facile d'oublier que ces derniers peuvent servir sur les Cités et Caravanes, indépendamment de la position de la Barge Funéraire.

## Puis-je gagner de multiples bonus pour une même série de monuments ?

Les Monuments ayant permis d'obtenir le bonus de Points de Gloire pour les 3 Monuments adjacents peuvent être aussi utilisés pour obtenir le bonus des 4 Monuments sur le même segment du Nil.



# Résumé des actions

## 1. Piochez les Ouvriers du sac et remplissez le Cartouche des Ouvriers

## 2. Effectuez une des 10 actions de Gouverneur

(et négociez à loisir si vous le souhaitez)

- Récolter des ressources
- Visiter une Cité
- Lancer ou rejoindre une Caravane
- Engager un Ouvrier supplémentaire
- Échanger au Marché
- Planifier un Monument
- Construire un Monument
- Jouer une carte Cité
- Jouer une carte Bénédiction
- Se retirer de la saison

Répétez cette étape 2 jusqu'à ce que tous les Gouverneurs se soient retirés.

## Le premier Gouverneur à se retirer reçoit :

- Un bonus de Régent
- Le marqueur de Régence
- Et débute lors de la prochaine saison

## 3. Effectuez les actions de fin de saison :

(en fin des saisons 1 à 3)

- Avancer la Barge Funéraire sur le segment suivant
- Rendre les chameaux à leurs propriétaires
- Remettre les Ressources présentes sur le plateau dans la Réserve
- Remettre tous les Ouvriers dans le sac
- Bloquer le Cartouche de Bonus de Régent
- Rendre les marqueurs de retrait à leurs propriétaires
- Retirer toutes les cartes Bénédiction jouées
- Retirer les Monuments planifiés, mais non construits

Revenez à l'étape 1 au début des saisons 2, 3 et 4

## 4. Après la 4ème saison, attribuez les bonus de Gloire et couronnez le nouveau Pharaon.

- Recevoir 2 Points de Gloire pour chaque lot de 3 Monuments adjacents
- Recevoir 3 Points de Gloire pour chaque lot de 4 Monuments le long du même segment du Nil
- Le Gouverneur ayant le plus de Points de Gloire devient le nouveau Pharaon
- En cas d'égalité, le Gouverneur ayant le plus de Points de Gloire et le plus de Ressources devient le nouveau Pharaon

Créé par W. David Mackenzie - Illustré par Denis Martynets

Création graphique par Dylan Pharaoh-Whitney

Edité par Sara Bolland

Osiris – Un Voyage vers l'Au-delà

© Daily Magic Games 2017 Tous droits réservés

Version française par Pixie Games

Traduction française : Frédéric Gobbaerts

Remerciements :

Un immense merci à Shem pour avoir conseillé à Isaias de nous confier la version française de Valeria (et à Isaias de l'avoir écouté), débutant ainsi un partenariat entre Pixie Games et Daily Magic Games ;)  
Merci évidemment à David pour ce jeu qui, nous l'espérons, saura vous émerveiller.

