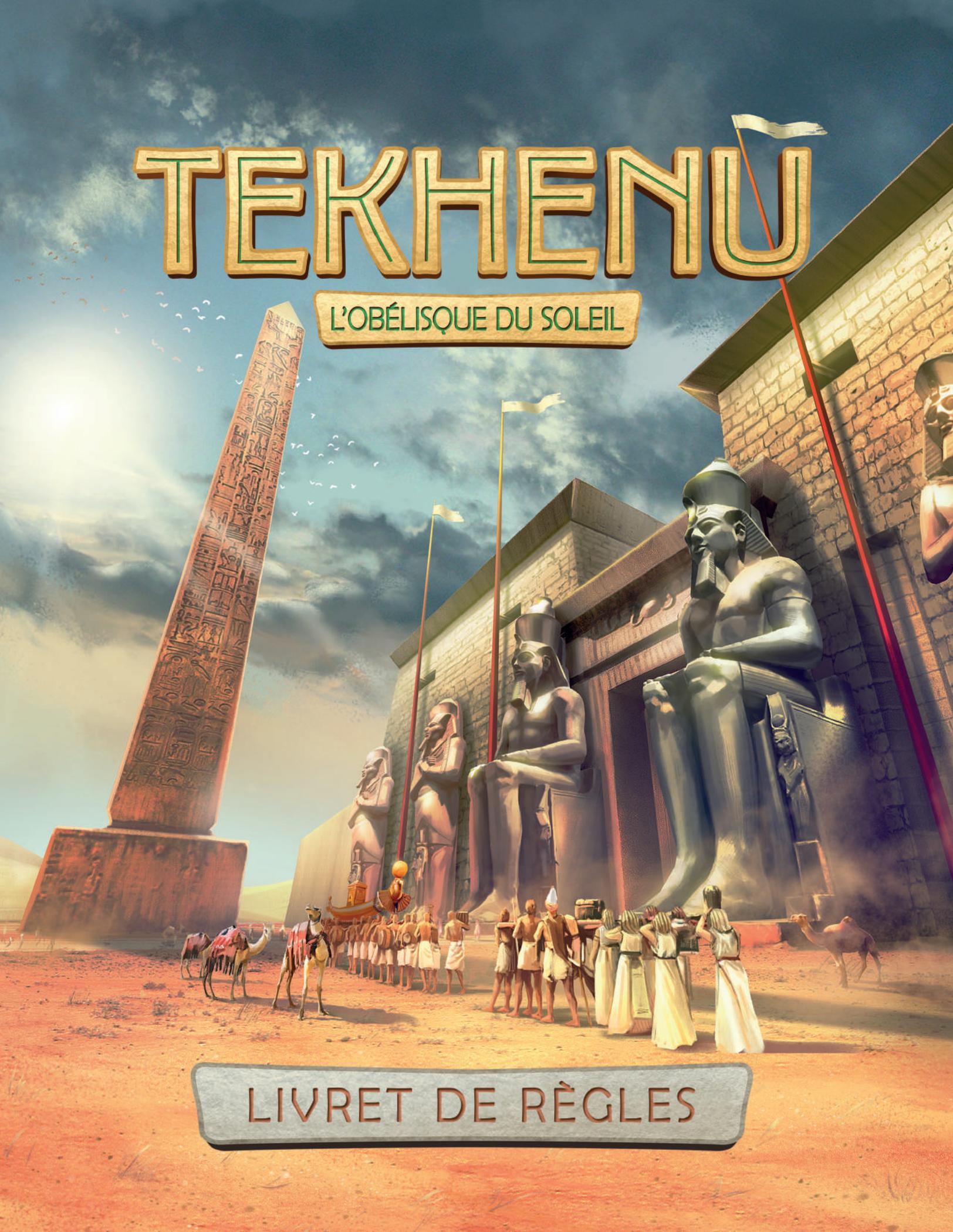


TEKHENÛ

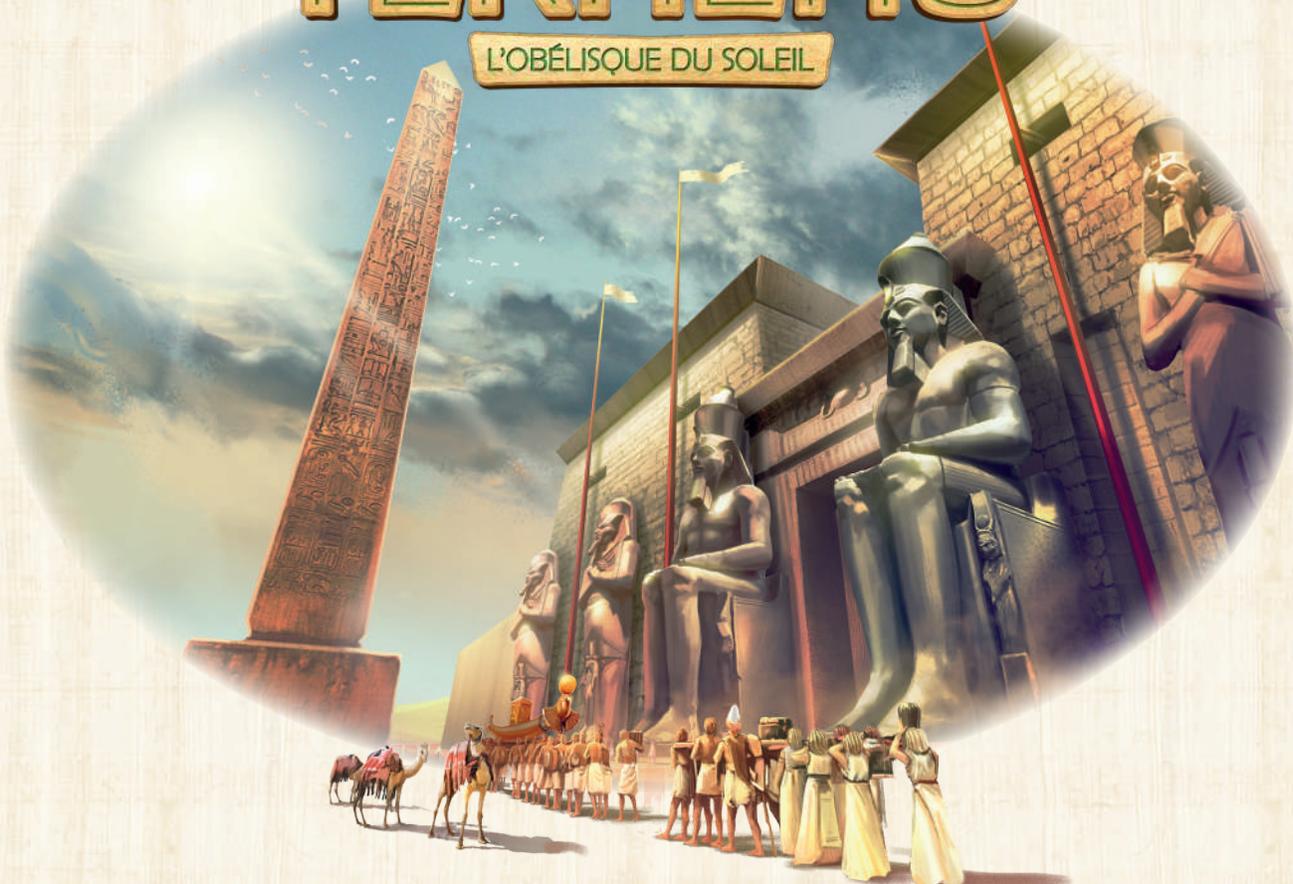


L'OBÉLISQUE DU SOLEIL

LIVRET DE RÈGLES

TEKHENU

L'OBÉLISQUE DU SOLEIL



UN JEU DE STRATÉGIE DE DANIELE TASCINI ET DÁVID TURCZI

Dans Tekhenu - l'Obélisque du Soleil, les joueurs incarnent des nobles de l'Ancienne Egypte participant à la construction du Temple de Amon-Râ et du centre religieux qui deviendra Ipet-Sout.

Chacun à leur tour, ils choisissent un dé au pied de l'Obélisque; ils peuvent choisir d'accomplir une Action Divine spécifique en fonction de l'emplacement du dé autour de l'Obélisque, de produire des Ressources liées à la couleur du dé, ou d'altérer le dé/l'action avec l'aide d'un jeton Scribe.

Lorsque l'Ombre de l'Obélisque pivote, les dés de couleurs deviennent Purs, Corrompus ou Interdits,

déterminant ainsi le plateau de la balance sur lequel ils seront déposés.

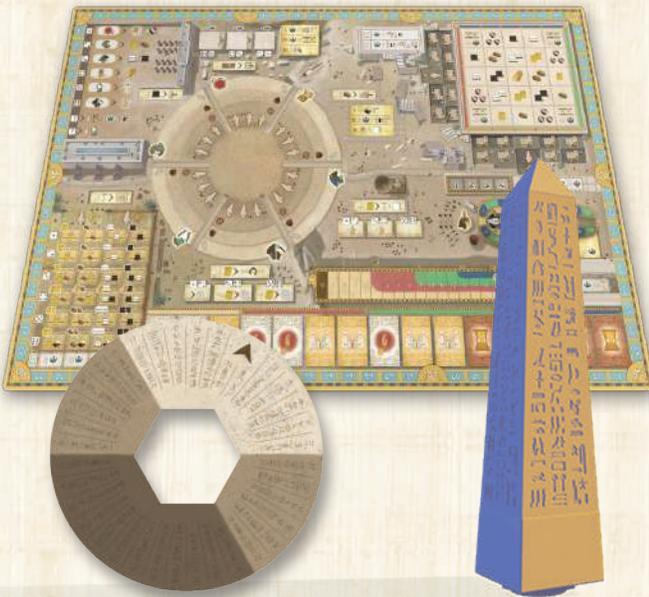
Il y a 4 Jugements de Maât et 2 phases de Décompte au cours de la partie. Alors que les Jugements de Maât ne prennent en compte que l'équilibre de la balance des joueurs pour déterminer l'ordre du tour (et les points perdus par excès de Corruption), les phases de Décompte nécessitent de payer pour les bâtiments construits et rapportent des Points de Victoire pour les différentes Actions Divines accomplies.



MATÉRIEL

PLATEAU ET OBÉLISQUE

1 PLATEAU PRINCIPAL AVEC L'OBÉLISQUE ET SON CADRAN



JETONS

JETONS RESSOURCE



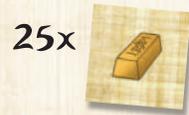
28x Jetons Papyrus (jaune)

28x Jetons Calcaire (blanc)



28x Jetons Pain (brun)

28x Jetons Granite (noir)



25x Jetons Or

21 JETONS SCRIBE



16 JETONS FOI



MARQUEURS ET JETONS

2 MARQUEURS DE DÉCOMPTE



6 TUILES BONUS HORUS



27 TUILES COLONNE



DÉS

26 DÉS

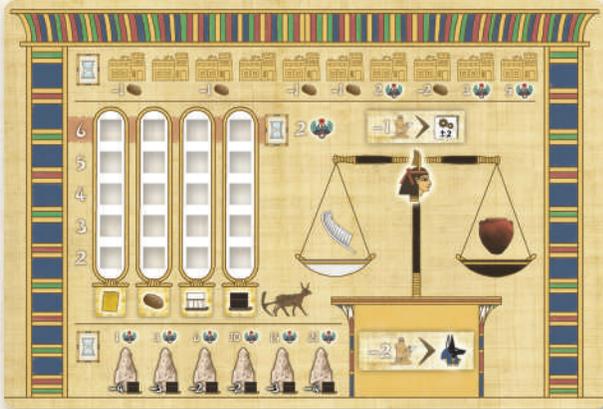


1 SAC DE PIOCHE

MATÉRIEL DES JOUEURS

PLATEAU INDIVIDUEL

1 par joueur



AIDE DE JEU

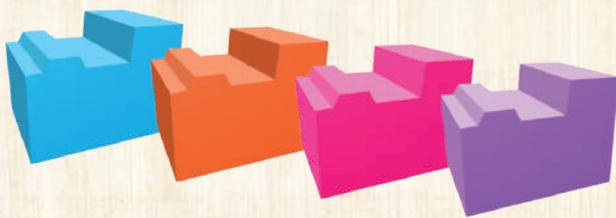
1 par joueur



Quantité par joueur pour chacune des 4 couleurs : ● ● ● ●

BÂTIMENTS

10 par joueur



COLONNES

8 par joueur



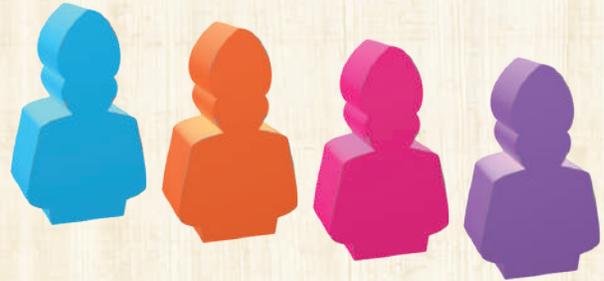
MARQUEUR DE PRODUCTION

4 par joueur



STATUES

6 par joueur



MARQUEUR DE MAÂT

1 par joueur



MARQUEUR DE POINTS DE VICTOIRE (PV)

1 par joueur



MARQUEUR DE POPULATION

1 par joueur



MARQUEUR DE BONHEUR

1 par joueur



CARTES

88 Cartes

24 CARTES BÉNÉDICTION



24 CARTES TECHNOLOGIE



24 CARTES DÉCRET



12 CARTES DÉPART

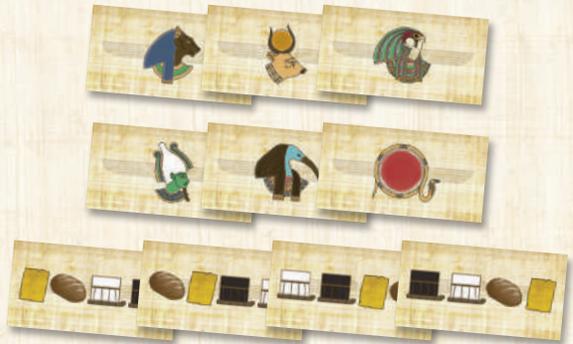


4 CARTES DESTINÉE



MATÉRIEL MODE SOLO

10 TUILES ACTIONS BOTANKHAMON



1 JETON DEBEN

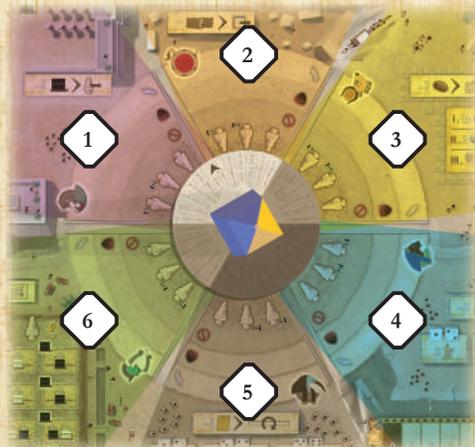


1 MARQUEUR DE PROGRESSION



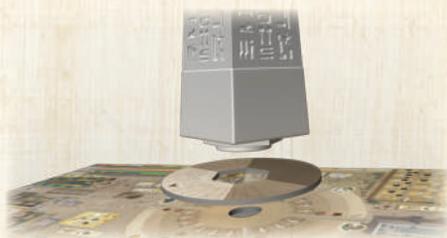
AIDE DE JEU - DIEUX

- | | | | | | |
|---|--|----------|---|--|----------|
| 1 | | - Horus | 4 | | - Bastet |
| 2 | | - Râ | 5 | | - Thot |
| 3 | | - Hathor | 6 | | - Osiris |



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau principal au centre de la table et positionnez le Cadran de l'Obélisque sur son emplacement, puis l'Obélisque au centre du Cadran. Placez le Cadran aléatoirement en assurant l'alignement des sections avec les zones d'actions.



2. Repérez la flèche sur le Cadran. Placez le marqueur de Décompte à 4 sections de la flèche dans le sens horaire et le marqueur de Décompte à 4 sections de plus que le marqueur (c.-à-d. à 2 sections de la flèche).



3. Mélangez les tuiles Colonne et placez-les, face cachée, à côté du plateau principal, à côté de la zone d'action du dieu Râ. Tirez 3 tuiles et retournez-les face visible, sur les 3 emplacements dédiés à l'action du dieu Râ.



4. Mélangez les tuiles Bonus Horus et placez-les aléatoirement sur les 6 emplacements de la zone d'action du dieu Horus.

Note : pour vos premières parties vous pouvez utiliser les Bonus imprimés sur le plateau principal au lieu des tuiles Horus, qui seront alors remises dans la boîte.

5. Placez tous les jetons Ressource, jetons Scribe et les jetons Foi à côté du plateau principal pour former la réserve générale accessible à tous les joueurs.
6. Placez 1 jeton Or sur les emplacements suivants :

- les 2 emplacements Statue à côté du Temple,



- les 2 emplacements Statue au-dessus des ateliers et carrières dans la zone d'action du dieu Osiris,
- à gauche de la seconde rangée dans la zone d'action du dieu Osiris.



7. Placez les dés dans le sac de pioche :
- Pour **4 joueurs**, 5 blancs, 5 noirs, 5 jaunes, 5 bruns et 6 gris.
 - Pour **3 joueurs**, 5 blancs, 5 noirs, 5 jaunes, 5 bruns et 4 gris.
 - Pour **2 joueurs**, 4 blancs, 4 noirs, 4 jaunes, 4 bruns et 6 gris.

8. Pour chaque section du Cadran de l'Obélisque, piochez dans le sac 3 dés et lancez-les. Dans chaque section, chaque dé est placé sur la ligne Pur, Corrompu , ou Interdit  (voir *Concept Clé I : dés Purs, Corrompus, Interdits* à la page 9).



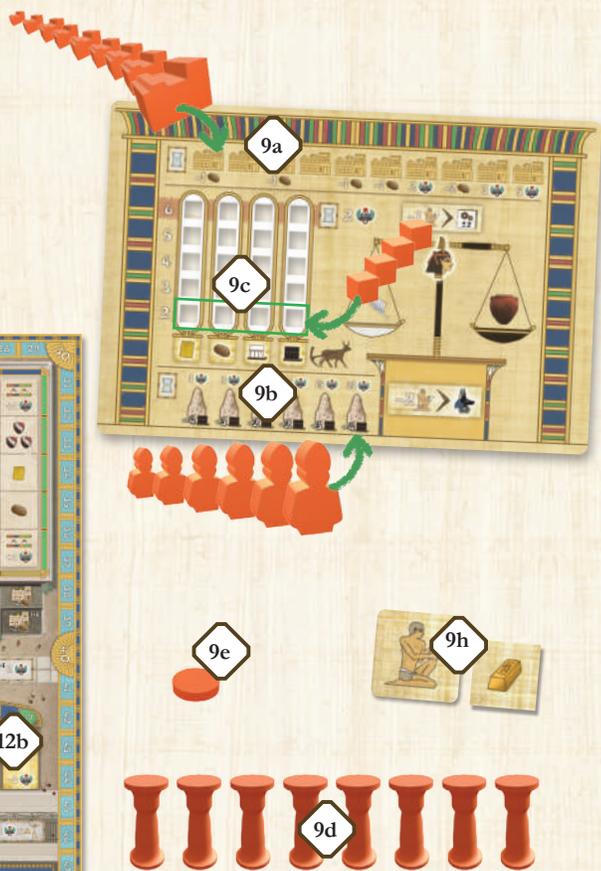
9. Chaque joueur reçoit un plateau individuel et tout le matériel de la couleur choisie. Puis chaque joueur :
- Place les 10 Bâtiments sur chaque emplacement réservé en haut de son plateau individuel.
 - Place les 6 Statues sur chaque emplacement réservé en bas de son plateau individuel.
 - Place 1 marqueur Production en position "2" de chacune des 4 pistes de Production.
 - Rassemble les 8 Colonnes à proximité de son plateau individuel.

- Pose, pour le moment, le marqueur Maât à proximité de son plateau individuel.
- Place le marqueur de PV sur la case "10" de la piste de score.
- Place le marqueur Bonheur sur la position "2" et le marqueur Population sur la position "5" de la piste Population.



Note : *Bonheur et Population partagent la même piste de progression. Leur position de départ respective est indiquée par  et .*

- Prend 1 jeton Or et 1 jeton Scribe.



10. Pour les parties en mode Solo ou à 2 joueurs, écartez les cartes T16 et D20 avant de mélanger chaque paquet de cartes séparément : Bénédiction, Technologie et Décret. Placez chaque paquet de cartes à côté du plateau principal. Organisez alors le Marché des Cartes ainsi :

- La première section, désignée par , reçoit 2 cartes Bénédiction  et 1 carte Technologie , face visible.
- La seconde section, désignée par , reçoit 2 cartes Bénédiction  et 2 cartes Technologie , face visible.

Note : les deux sections suivantes, désignées par  et , restent vides.



11. Distribuez 2 cartes Décret  à chaque joueur. Chacun en conserve une et remet l'autre sous le parquet des cartes Décret.

Note : les cartes Décret sont conservées secrètement par chaque joueur qui peut cependant les consulter à tout moment.

12. Mélangez les cartes Départ  et tirez-en au hasard 9/7/5 pour les parties à 4/3/2 joueurs. Disposez-les à la vue de tous les joueurs. Disposez les 4 cartes Destinée  à côté des cartes Départ.

Note : les cartes Départ fixent les ressources au départ et l'ordre du premier tour de la partie.



a. Sélectionnez les cartes Départ :

- Utilisez la méthode de votre choix pour désigner aléatoirement le premier joueur.
- En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur prend 1 carte Départ de son choix.
- Ensuite, en commençant par le dernier joueur, puis dans le sens anti-horaire, chaque joueur choisit une seconde carte Départ.

Note : dès maintenant, le joueur de départ n'a plus d'importance. L'ordre du tour va changer régulièrement.

b. Déterminez l'ordre initial du tour :

- Chaque joueur cumule les valeurs d'initiative de ses deux cartes Départ.
- Le marqueur Maât de chaque joueur est placé sur la piste Ordre du Tour dans l'ordre **décroissant** du total de la valeur d'initiative : le total le plus élevé en premier et ainsi de suite. En cas d'égalité c'est le joueur avec la carte de plus forte valeur qui place son marqueur Maât en premier.

c. Recevez les Ressources de départ :

- Dans l'ordre désormais établi, chaque joueur choisit une des cartes Destinée disponibles.
- Chaque joueur reçoit les récompenses indiquées sur sa carte Destinée et ses cartes Départ.
- Chaque joueur doit garder sa carte Destinée face visible à côté de son plateau individuel.



La valeur Ankh indiquée sur la carte aura son importance plus loin dans la partie (voir *Jugement de Maât* à la page 11).

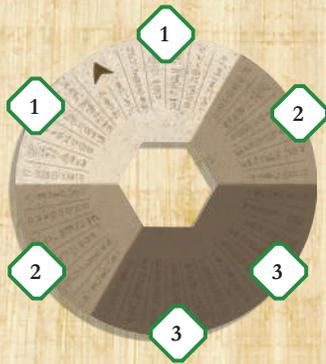
- Remettez toutes les cartes Départ dans la boîte car elles ne seront plus nécessaires.

13. Vous êtes maintenant prêt à jouer !

CONCEPT CLÉ I

DÉS PURS, CORROMPUS ET INTERDITS

Le Cadran de l'Obélisque est divisé en 6 sections : 2 Soleil (blanc) ①, 2 Pénombre (gris) ②, et 2 Obscurité (noir) ③, représentant comment l'Obélisque projette son ombre à ce moment particulier. Durant la partie, l'ombre de l'Obélisque pivotera, modifiant ainsi les sections qui seront au Soleil, dans la Pénombre et dans l'Obscurité.



Il y a 5 couleurs de dés : blanc, noir, jaune, brun et gris. En fonction de la couleur du dé et de la position de l'ombre de l'Obélisque, chaque dé est considéré comme Pur (☼), Corrompu (☹) ou Interdit (⊘).

	☐	☑	☒	☓	☔
Soleil	PUR ☼	CORROMPU ☹	INTERDIT ⊘	INTERDIT ⊘	CORROMPU ☹
Pénombre	CORROMPU ☹	PUR ☼	CORROMPU ☹	PUR ☼	CORROMPU ☹
Obscurité	INTERDIT ⊘	INTERDIT ⊘	PUR ☼	CORROMPU ☹	CORROMPU ☹

Mnémonique : les dés sont Purs lorsque leur couleur correspond à la luminosité.

Les dés blancs sont Purs au Soleil, Corrompus dans la Pénombre et Interdits dans l'Obscurité.

Exemple 1 :



Les dés noirs sont Purs dans l'Obscurité, Corrompus dans la Pénombre et Interdits dans le Soleil.

Exemple 2 :



Les dés jaunes et bruns sont Purs dans la Pénombre.

Les dés jaunes sont Corrompus dans le Soleil et Interdits dans l'Obscurité.

Les dés bruns sont Corrompus dans l'Obscurité et Interdits dans le Soleil.

Exemple 3 :



Les dés gris sont toujours Corrompus (et donc jamais Interdits).

Note : aucun dé n'est Interdit dans la Pénombre.

Exemple 4 :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Tekhenu se déroule en plusieurs tours, selon le schéma suivant :

2 Tours	=	1 Rotation
2 Rotations	=	1 Jugement de Maât
2 Jugements de Maât	=	1 Décompte
2 Décomptes	=	1 Partie

À chaque tour, les joueurs jouent dans l'ordre de la piste Ordre du Tour. Tous les deux tours, l'ombre de l'Obélisque pivote. Toutes les deux Rotations, le Jugement de Maât est déclenché pour juger à la Plume de la Justice les actes des populations et ainsi récompenser ou punir les joueurs en conséquence. Tous les deux Jugements de Maât, un Décompte a lieu. À l'issue du second Décompte, la partie prend fin et les Décrets individuels sont évalués.

1 Partie = 2 Décomptes = 4 Jugements de Maât = 8 Rotations = 16 Tours

UN TOUR DE JEU

À chaque tour, les joueurs exécutent une action dans l'ordre indiqué sur la piste Ordre du Tour.



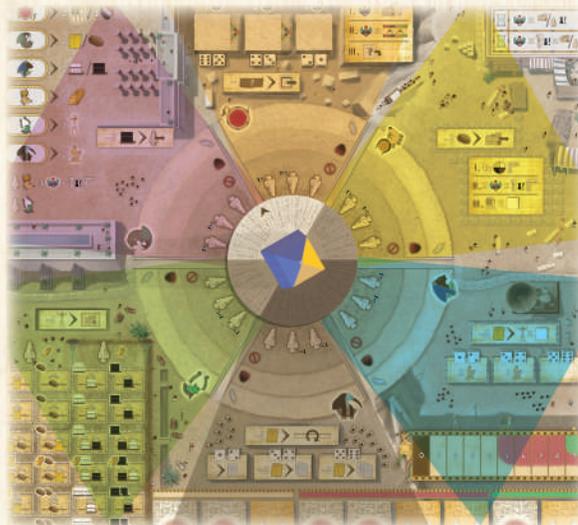
À votre tour vous devez prendre un seul dé depuis l'une des sections autour du Cadran. Cependant, vous ne pouvez choisir qu'un dé Pur ou Corrompu, jamais un dé Interdit.

Placez le dé (sans changer sa valeur) sur la balance de votre plateau individuel : dés Purs à gauche, dés Corrompus à droite.



Vous devez alors réaliser une action, dont l'effet dépend de la valeur du dé choisi. Il y a deux types d'actions :

1. **Actions Divines** (Horus , Râ , Hathor , Bastet , Thot , et Osiris ) : exécuter une action selon la section dans laquelle le dé a été pris.



2. **Production des Ressources** : produire les ressources selon la couleur du dé choisi.

Note : les dés gris ne peuvent pas être choisis pour produire des ressources.

Toutes les actions sont décrites en détail plus loin (voir *Actions*, page 14).

UNE FOIS VOTRE ACTION EFFECTUÉE...

Si vous êtes le dernier dans l'ordre du tour :

Si vous avez exactement 2 ou 4 dés sur votre plateau individuel, effectuez immédiatement une rotation du Cadran de l'Obélisque (voir *Rotation* page 11).

Sinon, débutez un nouveau tour.

Si vous n'êtes pas le dernier du tour :

Le joueur suivant joue son tour.

ROTATION

Tous les 2 tours, l'ombre de l'Obélisque pivote.



Une rotation est effectuée tous les 2 tours. Le déclenchement a lieu quand chaque joueur a exactement 2 ou 4 dés sur son plateau individuel.

Pour réaliser une rotation, suivez ces étapes :

1. Pivotez le Cadran de l'Obélisque d'une section dans le sens horaire, pour représenter la rotation du soleil et l'ombre de l'Obélisque ainsi projetée.
2. **Si les joueurs possèdent 4 dés sur leur plateau individuel**, déclenchez immédiatement le Jugement de Maât (voir ci-contre).
3. Pour chacune des deux sections désormais dans la **Pénombre** (nouvelle position), tirez autant de dés que le nombre de joueurs. Lancez les dés et placez-les dans chaque section.
4. Assurez-vous qu'autour du Cadran de l'Obélisque chaque dé Pur , Corrompu  ou Interdit  est correctement placé sur la ligne correspondante et procédez aux ajustements si nécessaire (voir *Concept Clé I : Dés Purs, Corrompus et Interdits* à la page 9).
5. Débutez le tour suivant.

Exemple 5 :



JUGEMENT DE MAÂT

Toutes les 2 Rotations, un Jugement de Maât est déclenché pour juger à la Plume de la Justice les actes des populations et récompenser ou punir les joueurs en conséquence.



Le Jugement de Maât est effectué toutes les 2 Rotations. Le Jugement est déclenché lorsque chaque joueur possède exactement 4 dés sur son plateau individuel.

Pour le Jugement de Maât, suivez ces étapes :

1. Chaque joueur détermine l'équilibre sur sa **balance**. Sur le plateau de gauche  sont comptés les points positifs, sur celui de droite  les points négatifs.
 - a. Chaque dé vaut une valeur positive ou négative égale au nombre de ses points.
 - b. Chaque Ressource (excédent de production) vaut un point négatif (voir *Produire des Ressources* à la page 21).

Exemple 6 :

Ici, le total de la balance est : $6-12 = -6$.



- Pour compenser le **déséquilibre** entre Pureté et Corruption, les joueurs peuvent déposer autant de leurs jetons Foi qu'ils le souhaitent sur le plateau gauche ou droit de leur balance.

Chaque jeton Foi vaut 1 point positif ou négatif, en fonction du plateau de la balance où il est placé.

Exemple 7 :

Ici, le total de la balance est : $7-12 = -5$.



- Déplacez les marqueurs Maât de tous les joueurs depuis la piste **Ordre du Tour** vers la piste de **Maât** en fonction de la valeur finale de leur équilibre.



- Tous les joueurs avec une valeur négative perdent des PV comme précisé ici :

Balance	PV
-1 et -2	0
-3 à -5	-1
-6 à -8	-2
-9 et moins	-3

Les joueurs avec une valeur positive ne perdent jamais de PV.

Note : aucun joueur ne peut descendre en dessous de 0 PV. Les PV en dessous de 0 sont simplement ignorés.

- Placez les marqueurs Maât de tous les joueurs sur la piste **Ordre du Tour** dans l'ordre **croissant** en fonction de la valeur d'équilibre. Un joueur avec l'équilibre parfait (valeur 0) sera le premier joueur, suivi de ± 1 , ± 2 , et ainsi de suite. En cas d'égalité, le joueur qui a la plus forte **valeur Ankh** † (indiquée sur sa carte Destinée) place son marqueur en premier.

Note : un joueur avec un équilibre de valeur +1 et un autre avec -1, sont considérés comme à égalité et la valeur Ankh les départage.

- Si la flèche du **Cadran de l'Obélisque** pointe sur le **marqueur de Décompte** de plus faible valeur encore en jeu (la valeur est exprimée avec 1 ou 2 sabliers), procédez immédiatement à un décompte (voir *Décompte* ci-dessous).

- Remettez dans le sac tous les dés présents sur les plateaux individuels. Remettez les jetons Ressource excédentaires et les jetons Foi de la balance de chaque joueur, dans la réserve générale. Tous les jetons Foi non utilisés sont également remis dans la réserve. Ils ne sont jamais conservés pour être utilisés plus tard.
- Toutes les cartes Destinée sont remises au centre de la table. En suivant le nouvel **Ordre du Tour**, chaque joueur en prend une disponible et reçoit les récompenses indiquées. (La carte indique aussi la valeur Ankh † pour le prochain Jugement de Maât).
- Poursuivez avec l'étape 3 de la **Rotation** en cours (voir *Rotation*, ci-dessus).

DÉCOMPTE

Tous les 2 Jugements de Maât, un *Décompte a lieu*.

Après le 2^{ème} Décompte, la partie prend fin et les scores des Décrets sont ajoutés au total.

Un décompte est effectué tous les 2 Jugements de Maât. Un marqueur de Décompte est placé autour du Cadran de l'Obélisque pour rappeler le déclenchement de chaque décompte.

Pour procéder à un Décompte, suivez ces étapes :

- Pour chacun des 4 quartiers de Ressources de la zone Action d'Osiris** (Papyrus, Pain, Calcaire et Granite), comptez le nombre de Bâtiments et de Statues de chaque joueur. Le joueur qui possède la majorité dans un quartier gagne 3 PV. En cas d'égalité, le joueur qui possède la construction (Bâtiment ou Statue) sur la rangée de plus faible valeur, obtient 3 PV.
Note : les statues comptent pour 2 quartiers.
- Chaque joueur** calcule son score au **Temple** :
 - Chaque **Bâtiment** et **Statue** autour du Temple rapporte 1 PV.
 - Chaque **Colonne** placée à l'intérieur du Temple rapporte 1 PV par Bâtiment et par Statue (appartenant au joueur) dans la même ligne horizontale ou verticale.

Exemple 8 :

Orange gagne un total de 8 PV : 3 pour les Bâtiments, 3 pour l'une des Colonnes et 2 pour l'autre.



Exemple 9 :

Orange marque 1 seul PV au total, pour le Bâtiment qu'il possède. Notez que ses Colonnes ne sont pas situées dans une ligne où se trouve son Bâtiment. Par conséquent aucun autre PV n'est attribué.



3. Chaque joueur marque 1/3/6/10/15/21 PV pour 1/2/3/4/5/6 Statues érigées.
4. Chaque joueur marque 3 PV par  atteint par le marqueur **Bonheur**.
Note : les symboles ne sont pas cumulés. Seul compte le plus grand nombre de  atteint. Autrement dit un joueur marque 3/6/9/12/15 PV pour un niveau 9/13/16/19/21 de Bonheur atteint ou dépassé.
5. Chaque joueur marque 2 PV par niveau maximum ("6") atteint sur chaque **piste de Production**.
6. Chaque joueur marque les PV visibles sur les **emplacements des Bâtiments** construits de son plateau individuel.

7. Enfin, chaque joueur doit payer le nombre de **Pains** visibles sous les **emplacements des Bâtiments** construits de son plateau individuel. Pour chaque Pain qui ne pourrait ou ne voudrait être payé, **3 PV sont perdus**.

Note : aucun joueur ne peut descendre en dessous de 0 PV. Les PV en dessous de 0 sont simplement ignorés.

APRÈS LE DÉCOMPTE ...

Retirez le marqueur de Décompte du plateau principal.

Si ce Décompte est le second et dernier :

1. Chaque joueur révèle tous les **Décrets** qu'il possède (y compris celui de départ). Chaque joueur peut décompter **jusqu'à 3 Décrets** au total, mais seulement **un Décret par type** indiqué par le symbole sur la carte (voir *Annexe* en page 28 pour la description détaillée de chaque carte).

Exemple 10 :

Le joueur décompte les Décrets de gauche et du centre, mais pas celui de droite qui possède le même symbole que celui du centre.



2. Le joueur dont le **marqueur Maât** est le premier sur la piste **Ordre du Tour** obtient 3 PV.

Dans une **partie à 3 ou 4 joueurs**, le joueur dont le **marqueur Maât** est **second** sur la piste **Ordre du Tour** obtient 2 PV.

La partie est maintenant terminée !

Le joueur qui cumule le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus grand nombre de jetons **Scribe** gagne. Si l'égalité persiste, le joueur qui a son marqueur **Maât** en premier dans l'ordre du tour est le vainqueur.

Sinon :

Continuez avec l'étape 7 du **Jugement de Maât** en cours (voir *Jugement de Maât* ci-dessus).

ACTIONS

CONCEPT CLÉ II

UTILISATION DES JETONS SCRIBE

À votre tour, lorsque vous prenez un dé depuis le Cadran de l'Obélisque, vous pouvez utiliser un ou plusieurs jetons Scribe pour modifier les effets associés au dé choisi.

Vous pouvez utiliser les jetons Scribe de 2 manières :

- Dépenser un ou plusieurs jetons Scribe pour changer la valeur du dé choisi. Chaque jeton Scribe permet d'augmenter/diminuer la valeur du dé de 1 ou 2.

Note : la valeur du dé ne peut jamais descendre en dessous de 1 ou monter au-dessus de 6. Vous ne pouvez pas passer de 6 à 1 et vice versa.

Exemple 11 :



- Dépenser exactement 2 jetons Scribe pour effectuer une **Action Anubis**. L'Action Anubis permet de prendre n'importe quel dé autour de l'Obélisque (oui, n'importe lequel, depuis n'importe quelle section, y compris un dé Interdit) et de l'utiliser pour effectuer n'importe quelle action (oui, n'importe laquelle, Action Divine ou Production de Ressources) quelle que soit la section dans laquelle le dé est pris et sa couleur. Seule la valeur du dé est considérée pour l'action.

De plus, après une action Anubis effectuée, placez le dé **sous** la balance de votre plateau individuel. Ce dé ne compte pas pour l'équilibre de la balance évalué au Jugement de Maât.

Exemple 12 :



Avec suffisamment de jetons Scribe, vous pouvez même combiner les 2 options ! Par exemple, vous pourriez dépenser 3 jetons Scribe pour effectuer une Action Anubis *et* ajuster la valeur du dé, à la hausse ou à la baisse.

CONCEPT CLÉ III

DÉPENSER LES RESSOURCES

Les jetons Scribe et les jetons Foi ne sont pas des Ressources.

L'Or est une Ressource "joker" et peut remplacer n'importe quelle autre Ressource (Papyrus, Pain, Calcaire ou Granite).

Vous ne pouvez pas effectuer une action nécessitant des Ressources dont vous ne disposez pas. Dans ce cas, vous devez choisir d'effectuer une action différente, potentiellement en choisissant un autre dé.

CONCEPT CLÉ IV

NOMBRE D'ÉLÉMENTS LIMITÉ

Le nombre de Bâtiments, de Colonnes et de Statues est limité. Une fois tous les éléments d'un type donné construits, il n'est plus possible de construire un élément du même type.

Une fois construit, un élément ne peut pas être déplacé vers un autre emplacement.



ACTION DIVINE HORUS



L'Action Divine du dieu Horus vous permet d'**ériger une Statue**. Chaque Statue a un coût en Granite, indiqué en dessous de son emplacement sur le plateau individuel.

Note : les Statues sont toujours prises de gauche à droite.



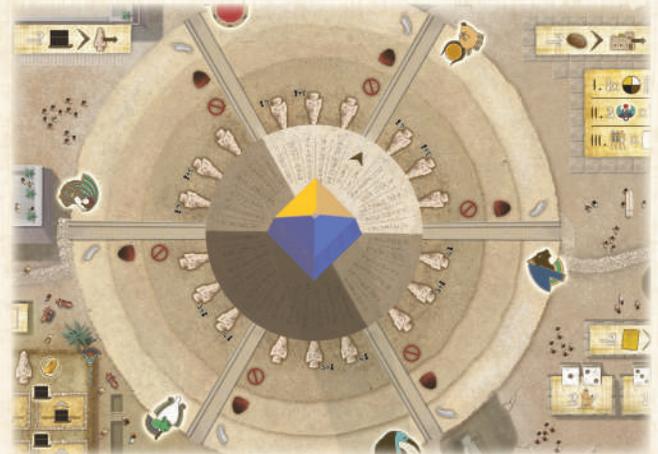
Choisissez si vous érigez une Statue en l'honneur d'un dieu ou pour le peuple.

ÉRIGER UNE STATUE EN L'HONNEUR D'UN DIEU

En construisant une Statue en l'honneur d'un dieu, vous serez récompensé quand l'Action Divine correspondante sera accomplie par les autres joueurs.



Il y a 18 emplacements pour les Statues, autour du Cadran de l'Obélisque - 3 emplacements pour chacune des 6 divinités Egyptiennes.



Note : certains emplacements de Statues ne sont disponibles que pour les parties à 4 joueurs. À 3 joueurs, seules 12 Statues peuvent être construites et 6 à 2 joueurs.

La valeur du dé choisi correspond à la valeur d'une tuile Bonus Horus. Elle détermine quelle Divinité sera honorée avec votre Statue.



Repérez la section Action associée à cette Divinité. Une fois payé le coût en Granite, prenez la Statue **la plus à gauche** sur votre plateau individuel et placez-la sur un emplacement libre de cette section.

Désormais, chaque fois qu'un **autre joueur** accomplit cette Action Divine, vous recevrez le bonus indiqué sur le plateau, à droite de la tuile Bonus Horus.

Exemple 13 :

Le dé choisi **1** de valeur 4, correspond au dieu Hathor **2**. Vous payez le coût en Granite **3**, vous placez la Statue sur un emplacement libre de la section d'action Hathor **4** autour du Cadran de l'Obélisque. Désormais, quand un autre joueur accomplit une Action Divine Hathor, vous recevrez 1 jeton Or pris dans la réserve générale. **2**.



À **3 joueurs**, recevez en plus le bonus immédiatement après avoir construit la Statue.

À **2 joueurs**, quand vous effectuez l'action vous-même, recevez aussi le bonus (mais pas après la construction).

Note : ériger une seconde statue pour la même Divinité n'apporte aucun bonus additionnel.

ÉRIGER UNE STATUE POUR LE PEUPLE

En construisant une Statue pour le peuple, vous recevrez un bonus de score au lieu du bonus de l'action.



Il y a 2 emplacements de Statue à côté du Temple et 2 emplacements au-dessus des ateliers et carrières de la zone Action Osiris. Vous pouvez ériger une Statue sur n'importe lequel de ces emplacements. Dans ce cas la valeur du dé n'est pas considérée.



Une fois payé le coût en Granite, prenez la Statue **la plus à gauche** de votre plateau individuel, placez-la sur un emplacement libre et prenez l'Or placé là pendant la préparation de la partie.

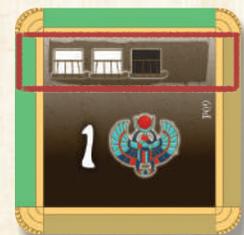
De plus, si la Statue est érigée dans l'enceinte Temple, gagnez 3 PV pour chacune de vos Colonnes sur la même ligne horizontale ou verticale.

Ces Statues procurent des PV au lieu des bonus d'action (voir *Décompte* page 12).

ACTION DIVINE RÂ



L'Action Divine du dieu Râ vous permet d'**ériger une Colonne** dans l'enceinte du Temple. Le coût de la Colonne est indiqué sur les Tuiles Colonne, utilisées comme fondation.



La valeur du dé choisi détermine l'emplacement de la Tuile Colonne qui sera utilisée comme fondation pour ériger la Colonne (5 et 6 pour la plus à gauche, 3 et 4 pour celle au centre, 1 et 2 pour la plus à droite).



Une fois payé le coût requis (indiqué sur la Tuile), placez la Tuile sur un emplacement libre dans l'enceinte du Temple. Vous êtes libre de pivoter la Tuile avant de la placer. Puis procédez ainsi :

1. Marquez 1 PV par Bâtiment (pas les Statues), **indépendamment** du joueur propriétaire, situé dans la même ligne horizontale ou verticale.
2. Marquez 1 PV pour chaque contour de la Tuile de même couleur que le contour adjacent d'une autre Tuile ou de l'enceinte du Temple.

Note : si vous placez la Tuile Colonne dans l'un des angles du Temple, vous gagnez 2 PV par contour adjacent de même couleur.

3. Recevez les Bonus indiqués sur l'emplacement du Temple recouvert par la Tuile Colonne.
4. Marquez 1, 2 ou 3 PV en fonction de l'emplacement où la Tuile est prise.
5. Si la Tuile Colonne possède une capacité Soleil, Pénombre ou Obscurité qui **correspond** à la section du Cadran de l'Obélisque alignée avec la zone Action Râ (par exemple Soleil pour les deux) activez immédiatement les effets (voir *Annexes* page 27 pour la description détaillée de chaque capacité).



Soleil



Pénombre

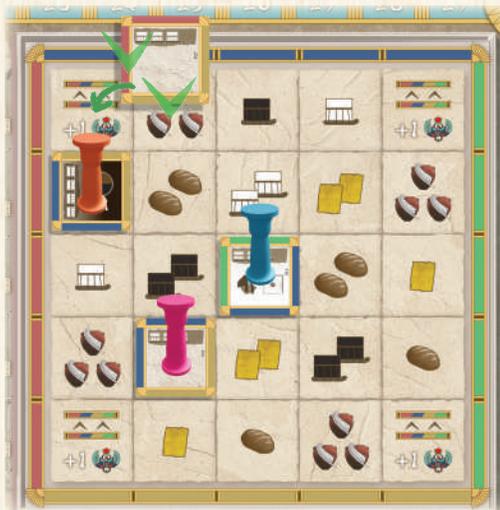


Obscurité

6. Prenez la Colonne de votre réserve personnelle et placez-la sur la Tuile pour indiquer qu'elle vous appartient. (C'est important pour l'Action Hathor et pour les phases de Décompte. Voir *Action Divine Hathor* page 19 et *Décompte* page 12).
7. Glissez les tuiles (dans la zone Action Râ) vers la droite pour remplir tout emplacement libre. Puis tirez une nouvelle tuile depuis la pile et placez-la sur l'emplacement le plus à gauche.

Exemple 14 :

En érigeant une Colonne dans un coin de l'enceinte du Temple, les PV sont doublés lorsque les couleurs des contours correspondent. Cette position rapporte 4 PV.



Exemple 15 :

La correspondance de l'éclairage (Soleil, Pénombre, Obscurité) entre le Cadran de l'Obélisque et la Tuile Colonne déclenche de puissantes capacités.



ACTION DIVINE HATHOR



L'action Divine du dieu Hathor vous permet de **construire un Bâtiment** autour du Temple. Le coût de ce Bâtiment, entre 2 et 4 jetons Pains, dépend de l'emplacement choisi. La valeur du dé utilisé pour effectuer l'action ne pose aucune restriction sur l'emplacement où le Bâtiment est construit (cependant elle affecte un autre aspect de l'action Divine du dieu Hathor).

Après avoir payé le coût requis en Pain (indiqué sur l'emplacement de construction), prenez le Bâtiment le **plus à gauche** sur votre plateau individuel et placez-le sur l'emplacement choisi.



Note : tout symbole Pain ou PV visible sur la rangée des Bâtiments de votre plateau individuel doit être ignoré à ce moment. Ces symboles sont importants seulement lors des Décomptes et n'affectent pas l'Action Divine Hathor.



Note : certains emplacements de Bâtiment ne sont pas disponibles pour les parties à 2 ou 3 joueurs.

Pour chaque case à l'intérieur du Temple sur la même ligne horizontale ou verticale que votre Bâtiment construit, procédez ainsi :

1. **Si la case contient l'une de vos Colonnes**, gagnez 3 PV.
2. **Si la case est vide**, recevez exactement 1 jeton Ressource ou Foi selon le(s) symbole(s) représenté(s).

Note : si 1 jeton Calcaire est représenté, recevez un 1 jeton Calcaire. Si 2 jetons Granite sont représentés, recevez 1 jeton Granite. Si 3 jetons Foi sont représentés, recevez 1 jeton Foi.

Avancer votre **marqueur Population** d'autant de positions que la valeur du dé utilisé pour cette Action Divine.

MARCHÉ DES CARTES

Sur le Marché des Cartes, deux sections ont été laissées vides pendant la mise en place.



La première fois qu'un **marqueur Population quelconque** atteint « 9 » (quel que soit le moyen), ajoutez sur la troisième section du Marché des Cartes, désignée par , les cartes suivantes : 1 Bénédiction, 2 Technologie, 1 Décret. Placez ces cartes face visible.

La première fois qu'un **marqueur Population quelconque** atteint « 13 » (quel que soit le moyen), ajoutez sur la quatrième section du Marché des Cartes, indiquée par , les cartes suivantes : 1 Bénédiction, 1 Technologie, 2 Décret. Placez ces cartes face visible.

ACTION DIVINE BASTET



L'action Divine du dieu Bastet vous permet d'organiser un festival pour **accroître le Bonheur** de votre peuple.

Payez 2 jetons Papyrus et avancez votre **marqueur Bonheur** d'autant de positions que la valeur du dé sélectionné.

Note : votre *marqueur Bonheur ne pourra jamais aller au-delà de la position de votre marqueur Population. Toute valeur excédentaire est ignorée.*

Exemple 16 :

Vous sélectionnez un dé gris de valeur 6 pour effectuer une Action Divine Bastet. Vous avancez alors votre marqueur Bonheur de 4 positions puisque votre Bonheur ne peut pas dépasser votre Population.



Si vous effectuez une Action Divine Bastet avec un dé de valeur **1 ou 2**, recevez **2 jetons Scribe**.

Si vous effectuez une Action Divine Bastet avec un dé de valeur **3 ou 4**, recevez **1 jeton Scribe**.

La première fois que votre marqueur Bonheur atteint "16" sur la piste Population, recevez 1 jeton Or.

La première fois que votre marqueur Bonheur atteint "19" sur la piste Population, recevez 1 jeton Scribe.

La première fois que votre marqueur Bonheur atteint "21" sur la piste Population, effectuez immédiatement une action supplémentaire correspondant à une valeur de dé quelconque, sans prendre de dé.

ACTION DIVINE THOT



L'action Divine du dieu Thot vous permet de recevoir **une ou plusieurs cartes** (Bénédition, Technologie et Décret) prises au Marché des Cartes.

Il y a 3 types de cartes :

Carte Bénédiction : les Bénédiction sont utilisées une seule fois et procurent un bonus immédiat. Placez les cartes Bénédiction obtenues face visible à côté de votre plateau individuel. Chaque carte indique à quel moment elle peut être jouée. Vous pouvez jouer plusieurs cartes Bénédiction à la fois. Chaque carte jouée est défaussée (voir *Annexes* à la page 30 pour les descriptions détaillées).

Cartes Technologie : les Technologies procurent des effets permanents. Placez les cartes Technologie obtenues face visible à côté de votre plateau individuel. Les cartes Technologie ne sont jamais défaussées (voir *Annexes* à la page 31 pour les descriptions détaillées).

Cartes Décret : les Décrets procurent des PV supplémentaires à la fin de la partie. Les cartes Décret ne doivent pas être révélées aux autres joueurs, mais elle peuvent être examinées par leur propriétaire à tout moment (voir *Décompte* à la page 12, *Annexes* à la page 28 pour les descriptions détaillées).

La valeur du dé sélectionné détermine le nombre de cartes que vous pouvez prendre et le marqueur Bonheur détermine dans quelle(s) section(s) du Marché vous pouvez les choisir.

Position du marqueur Bonheur	Section(s) disponible(s) du Marché
0	Aucune.
1-4	Première section seulement.
5-8	Première ou deuxième section.
9-12	Première, deuxième ou troisième section.
13+	N'importe quelle section.

Si vous effectuez une Action Divine Thot avec un dé de valeur **1 ou 2** : prenez **1 carte gratuitement**.

Si vous effectuez une Action Divine Thot avec un dé de valeur **3 ou 4** : payez **2 jetons Papyrus** et prenez **2 cartes**.

Si vous effectuez une Action Divine Thot avec un dé de valeur **5 ou 6** : payez **3 jetons Papyrus** et prenez **3 cartes**.

Attention : vous devez payer tous les jetons Papyrus requis et prendre toutes les cartes dans la même section !

Avant de choisir les cartes, vous pouvez payer 1 jeton Papyrus pour défausser toutes les cartes d'une section et les remplacer immédiatement. Cela est possible une fois par section par Action Divine Thot.



À la fin de votre tour, remplacez une carte sur chaque espace vide du Marché avec les mêmes types de cartes que celles prises. Si un paquet est épuisé, rebattez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Note : il n'y a pas de limite au nombre de cartes détenues à un instant donné.

ACTION DIVINE OSIRIS



L'action Divine du dieu Thot vous permet de **construire un Bâtiment** de type atelier ou carrière.

Ateliers et carrières ne nécessitent pas de Ressources pour leur construction. Mais leur fonctionnement requiert le dur labeur de votre peuple, impliquant la diminution du Bonheur de 1 point exactement.



La valeur du dé sélectionné détermine dans quelle rangée vous devez placer votre Bâtiment. Celui-ci doit toujours être placé sur un emplacement disponible dans l'un des 4 quartiers.

Note : vous ne pouvez pas effectuer une Action Divine Osiris si votre marqueur Bonheur est à 0 ou si tous les emplacements possibles sont occupés.

Une fois votre Bonheur réduit de 1, prenez le Bâtiment **le plus à gauche** sur votre plateau individuel et placez-le sur un emplacement disponible correspondant à la rangée dans la zone d'Action Osiris.



Note : tout symbole Pain ou PV visible sur la rangée de Bâtiments du plateau individuel est ignoré à ce moment. Ces symboles seront importants pour les phases Décompte et n'affectent pas l'Action Divine Osiris.

Ensuite, selon la rangée où votre Bâtiment est construit, appliquez les effets suivants :

- **Rangée 1** : avancez de 1, sur votre plateau individuel, le marqueur de Production de la Ressource indiquée. Recevez aussi 1 jeton Ressource de ce type.
- **Rangée 2** : avancez de 1, sur votre plateau individuel, le marqueur de Production de la Ressource indiquée. Recevez aussi 1 Ressource ce type. De plus, si vous êtes le **premier** joueur à construire un Bâtiment sur cette rangée, recevez l'Or placé durant la mise en place.
- **Rangée 3** : avancez de 1, sur votre plateau individuel, le marqueur de Production de **chaque** Ressource indiquée. Recevez aussi 1 Ressource du type indiqué.
- **Rangée 4** : avancez de 1, sur votre plateau individuel, le marqueur de Production de **chaque** Ressource indiquée. Recevez aussi 1 Ressource du type indiqué et 1 jeton Or.
- **Rangée 5** : avancez de 2, sur votre plateau individuel, le marqueur de Production de la Ressource indiquée. Recevez aussi 2 Ressources de ce type.
- **Rangée 6** : avancez de 2, sur votre plateau individuel, le marqueur de Production de la Ressource indiquée et de 1 le marqueur d'une Production au choix (y compris la même). Recevez aussi 2 Ressources du type indiqué.

Si construire un atelier ou une carrière sur une rangée de plus haute valeur rapporte immédiatement un bonus plus important, construire sur une rangée de plus faible valeur procure un avantage pour le décompte (voir *Production de Ressources* page 21 et *Décompte* page 12).

PRODUCTION DE RESSOURCES



Plutôt que d'effectuer une Action Divine, vous pouvez choisir de Produire des Ressources indépendamment de la section du Cadran de l'Obélisque où le dé est pris.

Note : les dés gris ne peuvent pas être utilisés pour Produire des Ressources.

Quand vous réalisez l'action Production de Ressources :

- La **couleur** du dé détermine le **type de Ressource** produite.

Couleur	Ressource
jaune	Papyrus
brun	Pain
blanc	Calcaire
noir	Granite

- La **valeur** du dé détermine la **quantité de Ressources** produites.
- Attention à l'avidité ! (Voir ci-dessous.)

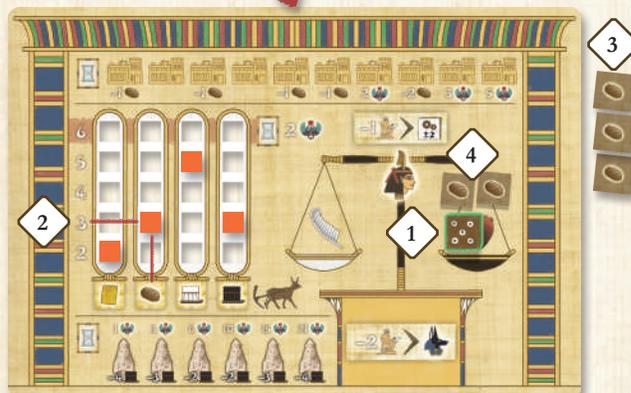
Prenez une quantité de Ressources égale à la valeur du dé utilisé pour effectuer l'action. Puis comparez cette quantité à la position du marqueur Production de cette Ressource sur votre plateau individuel.

Toute Ressource en excédent comparée à la position de votre marqueur Production correspondant corrompt votre âme par avidité ! Placez les Ressources excédentaires à droite de la balance de votre plateau individuel. Elles compteront comme points négatifs lors du calcul de l'équilibre pendant le Jugement de Maât (voir *Jugement de Maât* à la page 11).

Note : vous ne pouvez jamais dépenser les Ressources placées sur la balance de votre plateau individuel.

Exemple 17 :

Le dé produit 5 jetons Pain 1. Puisque le marqueur Production de Pain est en position "3" 2, seulement 3 jetons Pain 3 seront gardés. Les 2 jetons excédentaires sont ajoutés sur la balance, côté Corrompu 4.



Exemple 18 :

Le dé produit 4 Ressources Calcaire 1. Puisque le marqueur Production de Calcaire est au-dessus de la quantité produite 2, vous gardez les 4 jetons Calcaire 3.



BOTANKHAMON - MODE SOLO

Tekbennu mode solo de Dávid Turczi et Nick Shaw

MATÉRIEL

10 Tuiles Action Botankhamon



1 marqueur
de Progression



1 jeton Deben

MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place comme pour une partie à 2 joueurs (Botankhamon et vous, chacun utilisant son propre matériel) avec 3 étapes modifiées :

9. Botankhamon ne reçoit pas de plateau individuel.
 - Remettez ses marqueurs de Production dans la boîte, ils ne seront pas utiles.
 - Conservez Bâtiments, Statues et Colonnes à proximité.
 - Positionnez ses marqueurs Bonheur sur « 4 » et Population sur « 7 ».
11. Botankhamon ne reçoit pas de carte Décret.
12. Mélangez et tirez aléatoirement 3 cartes Départ. Gardez-en 2 pour vous.
 - Botankhamon ne reçoit ni carte Départ ni Ressources de départ.
 - Botankhamon commence toujours la partie en premier dans l'Ordre du Tour.
 - Botankhamon reçoit aléatoirement soit la carte Destinée Or soit la carte Destinée Scribe (sans recevoir les bonus).

MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE

- Placez une des Statues de Botankhamon, érigée en

l'honneur d'un dieu dans la section correspondante à une action Horus  .

- Mélangez les 10 Tuiles Action Botankhamon et disposez-les face visible en forme de pyramide (4 tuiles



à la base), le marqueur de Progression placé en bas à gauche, comme présenté ci-dessous.

- Placez le jeton Deben à côté des tuiles Actions Botankhamon. Il sera utile plus tard.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Ces étapes correspondent à un défi facile. Vous pouvez cependant augmenter la difficulté en suivant les étapes ci-après :

- **Pour une difficulté moyenne, Botankhamon débute la partie avec :**
 - rangée  , un Bâtiment sur l'atelier du Pain,
 - rangée  , un Bâtiment sur la carrière de Granite,
 - au centre du Temple, une Colonne sur une tuile Colonne tirée au hasard dans la pile.
- **Pour une difficulté élevée, ajoutez en plus pour Botankhamon :**
 - une Statue construite en l'honneur d'un dieu dans la section correspondant à l'Action Divine Horus  .

Note : pour renforcer le défi, quel que soit le niveau de difficulté, tentez de démarrer la partie en ne tirant que 2 cartes Départ au hasard plutôt que d'en choisir 2 parmi 3.

TOUR DE BOTANKHAMON



- **Si le marqueur de Progression est à gauche à la base de la pyramide des tuiles Action :**
 - Déplacez le marqueur de Progression sur la tuile en bas à gauche puis appliquez son effet.
- **Sinon lancez le jeton Deben (comme une pièce) :**
 - Si  apparaît, déplacez le marqueur de Progression sur la tuile adjacente à **droite au-dessus** (rangée supérieure) puis appliquez son effet.
 - Si  apparaît, déplacez le marqueur de Progression sur la tuile adjacente à **droite** (même rangée) puis appliquez son effet.

APPLIQUER L'EFFET D'UNE TUILE ACTION

Quelle que soit la tuile Action, l'issue est toujours la même: Botankhamon prend exactement 1 dé et effectue l'Action Divine associée à la section où le dé est pris.

Note : *gardez le dé à côté de la tuile Action. Il sera remis normalement dans le sac pendant le Jugement de Maât.*

Botankhamon ne paye jamais le coût associé d'une action effectuée.

Botankhamon n'effectue jamais de Production de Ressources.

Botankhamon ne gagne jamais de jetons Ressource ou de jetons Foi, seulement des jetons Scribe.

Note : *si Botankhamon effectue une action permettant de recevoir l'Or placé pendant la préparation de la partie, l'Or est défaussé au lieu d'être gagné.*

TUILE ACTION DIVINE



Botankhamon prend le dé le plus élevé, Pur ou Corrompu, dans la section d'Action Divine représentée sur la tuile.

En cas d'égalité entre plusieurs dés, Botankhamon prend un dé Pur, si possible.

Si des égalités persistent, l'un de ces dés est choisi au hasard.

Note : *si aucun dé n'est disponible ou tous sont Interdits dans la section correspondante, passez à la section suivante (dans le sens horaire) jusqu'à ce qu'un dé puisse être pris.*

Après avoir pris un dé, Botankhamon effectue l'Action Divine de la section où le dé a été pris.

TUILE RESSOURCE



Botankhamon prend le dé le plus élevé, Pur ou Corrompu, correspondant (par la couleur) à la première Ressource représentée sur la tuile.

En cas d'égalité entre plusieurs dés, Botankhamon prend un dé dans la section où se trouve une de ses Statues, si possible (si aucun dé n'est situé dans une section contenant une de ses Statues, le dé est pris aléatoirement).

Si des égalités persistent, Botankhamon prend le dé correspondant au numéro Bonus Horus le plus grand.

Note : *si aucun dé de la couleur correspondante n'est présent, passez à la Ressource suivante représentée sur la tuile, jusqu'à ce qu'un dé soit choisi.*

Note : *dans le cas très improbable où seuls des dés gris seraient disponibles, Botankhamon prend le dé gris le plus élevé, les égalités étant départagées normalement.*

Après avoir pris un dé, Botankhamon effectue une Action Divine correspondant à la section où le dé a été pris.

ACTIONS DE BOTANKHAMON

Rappelez-vous que Botankhamon ne paye jamais aucun coût associé aux actions effectuées.

ACTION DIVINE — HORUS



Ériger une Statue en l'honneur d'un dieu :

Le choix de Botankhamon est d'ériger une Statue d'abord en l'honneur d'un dieu (correspondant à la valeur du dé, selon la règle normale).

Sinon :

Si l'espace réservé pour la Statue est déjà occupé, Botankhamon érige une Statue pour le peuple. En commençant par construire au-dessus des ateliers et carrières, il choisit la position avec le plus fort impact sur le contrôle des quatre quartiers.

En cas d'égalité, l'un de ces emplacements est choisi au hasard.

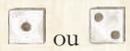
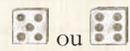
Si les deux places de Statue au-dessus des ateliers et carrières sont déjà occupées ou qu'aucune place n'impacte le contrôle des quartiers, Botankhamon construit sa Statue dans l'enceinte du Temple, en choisissant la position alignée avec le plus de ses Colonnes.

En cas d'égalité, l'une de ces places est choisie au hasard. Il gagne alors 3 PV pour chacune de ses Colonnes dans la même ligne horizontale ou verticale (règle normale).

Si les deux emplacements Statue de l'enceinte du Temple sont occupés, il marque 3 PV.

Bonus Horus pour Botankhamon

Comme dans une partie à 2 joueurs, les bonus sont obtenus quand l'un des joueurs (Botankhamon ou vous) effectue l'action correspondante. Cependant, si vos bonus restent les mêmes que dans une partie normale, ceux de Botankhamon sont différents :

 ou 	 ou 	 ou 
1 jeton Scribe	1 PV	1 jeton Scribe et 1 PV

ACTION DIVINE — RÂ



Botankhamon érige une Colonne à l'intérieur du Temple, en choisissant la tuile Colonne correspondant à la valeur de son dé. Sans changer l'orientation de la tuile, Botankhamon place la tuile sur une case libre du Temple en maximisant les points :

- 1 PV par Bâtiment, quel que soit le propriétaire, dans la même ligne horizontale ou verticale.
- 1 PV par côté adjacent, quelle que soit la couleur.
- 1, 2, 3 PV selon l'emplacement où la tuile Colonne est prise.
- les bonus recouverts par la tuile Colonne sont ignorés.
- les capacités des tuiles Colonnes sont ignorées.

Si plusieurs emplacements donnent le même total de PV, ce sont les lignes horizontales/verticales contenant ses propres Bâtiments qui départagent les égalités.

Si des égalités persistent, choisissez les emplacements non adjacents au coin de l'enceinte du Temple.

Si plusieurs emplacements restent à égalité, choisissez aléatoirement.

ACTION DIVINE — HATHOR



Botankhamon construit un Bâtiment autour de l'enceinte du Temple, marque les PV et avance son marqueur de Population, selon la règle normale.

Note : Botankhamon ne reçoit ni Ressources, ni jeton Foi.

Botankhamon choisit l'emplacement qui rapporte le plus de PV immédiats grâce aux Colonnes.

En cas d'égalité, l'emplacement est choisi aléatoirement.

ACTION DIVINE — BASTET



Botankhamon avance son marqueur Bonheur normalement. Si cette action est effectuée avec un dé de valeur 1-4, il reçoit aussi des jetons Scribe, selon la règle normale.

Botankhamon avance son marqueur Bonheur d'une position à la fois.

Si à un moment, le marqueur Bonheur dépasse le marqueur Population, c'est le marqueur Population qui est avancé au lieu du marqueur Bonheur.

Note : Botankhamon ignore tout bonus indiqué sur la piste de Population.

ACTION DIVINE — THOT



Botankhamon prend 1, 2, 3 cartes selon la valeur du dé sélectionné.

Botankhamon prend les cartes dans l'ordre de priorité suivant : Décret > Technologie > Bénédiction, dans les sections de plus haut niveau possible.

Si plusieurs cartes du même type sont disponibles, Botankhamon prend d'abord la plus à gauche (dans la section).

Note : Botankhamon ignore les effets de toutes les cartes. Les cartes sont empilées dans sa zone de jeu.

ACTION DIVINE — OSIRIS



Botankhamon construit un Bâtiment sans reculer son marqueur Bonheur.

La **valeur** du dé détermine la **rangée**, la **couleur** détermine le **type** :

- Jaune = atelier de Papyrus
- Brun = atelier de Pain
- Blanc = carrière de Calcaire

- Noir = carrière de Granite
- Gris = Botankhamon choisit le quartier contenant le moins de Bâtiments (en cas d'égalité, il choisit le plus à gauche).

Si l'emplacement est déjà occupé, Botankhamon place son Bâtiment sur la première position à droite en suivant la séquence suivante si nécessaire : Papyrus → Pain → Calcaire → Granite → Papyrus ...

Si tous les emplacements de la rangée sont déjà occupés, Botankhamon place son Bâtiment sur la rangée supérieure en suivant la séquence suivante si nécessaire : 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1 → 6 ... Autrement dit, si l'emplacement dans la rangée suivante est déjà occupé, suivez la procédure ci-dessus, vers les rangées supérieures si nécessaire.

Note : Botankhamon ignore les Ressources et toute progression des marqueurs de Production.

JUGEMENT DE MAÂT

Pendant le Jugement de Maât, l'équilibre de la balance de Botankhamon est une valeur fixe qu'il vous faut dépasser pour être premier sur la piste Ordre du Tour :

- Premier Jugement de Maât: +3
- Deuxième Jugement de Maât: +2
- Troisième et Quatrième Jugements de Maât: +1

Botankhamon a toujours une valeur Ankh de 4.

Si Botankhamon devient premier dans l'Ordre du Tour, il choisit aléatoirement soit la carte Destinée Or soit la carte Destinée Scribe (sans prendre le bonus).

Sinon, vous pouvez choisir librement n'importe laquelle des 4 cartes Destinée.

Sauf si le quatrième et dernier Jugement de Maât est atteint, mélangez les 10 tuiles Action Botankhamon pour créer une nouvelle pyramide et remettez le marqueur de Progression à gauche, à la base de la pyramide.

DÉCOMPTE

Note : *il n'y a aucun changement sur la manière de calculer votre score final.*

Botankhamon marque ses PV des zones ci-dessous selon la règle normale :

1. Les 4 quartiers dans la zone d'action Osiris.
2. Les Bâtiments, Statues et Colonnes dans l'enceinte du Temple.
3. Le nombre de Statues érigées.
4. La position du marqueur Bonheur.

Le score des cartes est calculé ainsi :

5. Chaque **Bénédictio** rapporte pour 2 PV puis est **défaussée**.
6. Chaque **Technologie** rapporte pour 2 PV puis est **conservée**.

Note : *autrement dit, chaque carte Technologie obtenue avant le premier Décompte rapporte un total de 4 PV.*

Botankhamon ne marque pas de PV pour les marqueurs de Production, ni pour le nombre de Bâtiments construits. Il ne paye pas non plus de Pain durant les Phases de Décompte.

Si le second et dernier Décompte est atteint :

Botankhamon marque normalement les PV accordés par la position du marqueur Maât sur la piste Ordre du Tour.

Des Points spéciaux sont accordés à Botankhamon seulement :

1. Chaque carte **Décret** compte pour **4 PV**.

Note : *Botankhamon ignore toute restriction de symbole sur les décrets.*

2. Il marque 1 PV pour chaque lot de 2 jetons Scribe.

Pour augmenter encore la difficulté du défi, Botankhamon marque 8 PV par carte Décret au lieu de 4.

CRÉDITS

Tekhenu - l'Obélisque du Soleil

Auteur : Daniele Tascini and Dávid Turczy

Mode Solo : Dávid Turczy with Nick Shaw

Développement du Jeu : Andrei Novac, Blażej Kubacki, Malgorzata Mitura, Rainer Ahlfors

Direction Artistique : Kuba Polkowski

Illustrations : Jakub Fajtanowski, Michal Długaj, Aleksander Zawada

Conception Graphique PAO : Zbigniew Umgelter

Règles du jeu PAO : Agnieszka Kopera

Règles du jeu : Dávid Turczy, Rainer Ahlfors, Blażej Kubacki, Malgorzata Mitura

Rédaction des Règles : Christi Kropf, Emanuela and Robert Pratt

Traduction Française : Jean-François Metzger, Jean Dorthé, Pixie Games

Board and Dice

Manager Exécutif : Andrei Novac

Responsable Marketing : Filip Glowacz

Responsable Vente : Ireneusz Huszcza

Responsable Développement : Blażej Kubacki

© 2020 Board & Dice. Tous droits Réservés.

Pour plus d'informations sur Tekhenu - l'Obélisque du Soleil, visitez

WWW.PIXIEGAMES.FR

Matériel manquant ou endommagé : bien que nous prenions le plus grand soin de votre jeu, il peut arriver qu'une pièce manque ou soit endommagée. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (contact@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement le matériel manquant ou défectueux.

Daniele souhaite remercier Paolo et Aska pour les parties de test et particulièrement ses testeurs éternellement fidèles : Daniel, Frederico et Antonio.

Dávid souhaite remercier Noralie pour son aide, son soutien et la constance de ses victoires.

Remerciements également à l'équipe Board & Dice team pour leurs actions rapides et décisives pour l'édition du jeu.

Les concepteurs de Board & Dice souhaitent remercier pour les parties de test, leurs conseils et leurs feed-backs : Aleksander Malecki, Alex Johnson, Anita Sokolowska, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Ben Hodson, Benjamin Seipert, Casey Diane, Derek Johnson, Iwona Jaworowska, Jakub Opalach, Jan Luszczki, Jimmy Durden, John Albertson, Kieran Symington, Kinga Ślusarczyńska., Krzysztof Jurzysta, Lukasz Juras, Lukasz Włodarczyk, Mateusz Pasek, McKenna Aikens, Michal Janowski, Nick Shaw, Richard Ámann, Rick Maloy, Robert Plesowicz, Tommy Aikens, and Viktor Péter.

Remerciements particuliers à John Albertson pour ses précieux tests du mode solo.

ANNEXES

TUILES COLONNE

Note : plusieurs tuiles Colonne n'ont pas de capacité spéciale. Ces tuiles n'ont pas d'effet additionnel lorsqu'elles sont placées, quelle que soit la position du Cadran de l'obélisque.

Tuile n°	Soleil/ Pénombre/ Obscurité	Capacité
P01	Soleil	Gagnez +3 en Population (voir <i>Marché des Cartes</i> page 18).
P02	Obscurité	Gagnez 1 jeton Scribe.
P03	Pénombre	Gagnez +2 en Bonheur.
P04	Soleil	Marquez un PV supplémentaire pour chaque contour (des tuiles Colonne) de même couleur que le contour adjacent d'une autre tuile ou de l'enceinte du Temple.
P05	Obscurité	Marquez un PV supplémentaire pour chaque contour (des tuiles Colonne) de même couleur que le contour adjacent d'une autre tuile ou de l'enceinte du Temple.
P06	Pénombre	Marquez un PV supplémentaire par Bâtiment (pas Statue) dans la même ligne horizontale ou verticale, quel que soit le propriétaire.
P07	Soleil	Marquez 1 PV.
P08	Pénombre	Marquez 1 PV.
P09	Obscurité	Marquez 1 PV.
P10	Obscurité	Effectuez une Action Divine Thot pour tirer une carte, comme si vous aviez pris un dé de valeur 1.
P11	Soleil	Effectuez une Action Divine Thot pour tirer une carte, comme si vous aviez pris un dé de valeur 1.

Tuile n°	Soleil/ Pénombre/ Obscurité	Capacité
P12	Pénombre	Effectuez une Action Divine Horus pour ériger une Statue comme si vous aviez pris un dé de valeur 1, 2 ou 3. Note : vous devez payer le coût normal de l'action.
P13	Soleil	Tirez une carte Décret sur le dessus de la pile.
P14	Obscurité	Tirez une carte Décret sur le dessus de la pile.
P15	Pénombre	Effectuez une Action Divine Osiris pour construire un Bâtiment comme si vous aviez pris un dé de valeur 3. Note : vous devez perdre 1 en Bonheur.
P16	Pénombre	Gagnez 2 jetons Or.
P17	Soleil	Gagnez 2 jetons Or.
P18	Obscurité	Gagnez 2 jetons Or.
P19	Soleil	Recevez le double du bonus indiqué sur la case du Temple recouverte par la tuile (seulement Ressources et Foi).
P20	Pénombre	Recevez le double du bonus indiqué sur la case du Temple recouverte par la tuile (seulement Ressources et Foi).
P21	Obscurité	Recevez le double du bonus indiqué sur la case du Temple recouverte par la tuile (seulement Ressources et Foi).
P22-27	-	Aucun effet.

CARTES DE DEPART



Carte n°	Effet
S01	Valeur Initiative : 1. Effectuez une Action Divine Osiris pour construire un Bâtiment comme si vous aviez pris un dé de valeur 5. Vous ne subissez aucune perte de Bonheur.
S02	Valeur Initiative : 2. Effectuez une Action Divine Osiris pour construire une carrière (Calcaire ou Granite) comme si vous aviez pris un dé de valeur 3. Vous ne subissez aucune perte de Bonheur.
S03	Valeur Initiative : 3. Effectuez une Action Divine Osiris pour construire un atelier (Papyrus ou Pain) comme si vous aviez pris un dé de valeur 3. Vous ne subissez aucune perte de Bonheur.
S04	Valeur Initiative : 4. Prenez 5 Ressources quelconque (sauf de l'Or).
S05	Valeur Initiative : 5. Tirez 2 cartes Technologie depuis le dessus du paquet. Gardez-en une et mélangez l'autre dans le paquet.
S06	Valeur Initiative : 6. Tirez 2 cartes Bénédiction depuis le dessus du paquet. Gardez-en une et mélangez l'autre dans le paquet.
S07	Valeur Initiative : 7. Prenez 2 jetons Scribe et 1 jeton Or.
S08	Valeur Initiative : 8. Prenez 1 jeton Papyrus, 1 jeton Pain, 1 jeton Calcaire et 1 jeton Granite.
S09	Valeur Initiative : 9. Prenez une combinaison de 3 Ressources, Calcaire et Granite.
S10	Valeur Initiative : 10. Prenez une combinaison de 3 Ressources, Pain et Papyrus.
S11	Valeur Initiative : 11. Gagnez +3 en Population, +2 en Bonheur.
S12	Valeur Initiative : 12. Gagnez 2 jetons Or.

CARTES DESTINÉE



Carte n°	Effet
A01	Valeur Ankh : 0 Gagnez 1 jeton Scribe
A02	Valeur Ankh : 1 Gagnez 1 jeton Or.
A03	Valeur Ankh : 2 Gagnez +1 en Population ou +1 en Bonheur (voir <i>Marché des Cartes</i> , page 18).
A04	Valeur Ankh : 3 Gagnez 1 jeton Foi.

CARTES DÉCRET



Les Décrets **vous** permettent de gagner des PV à la fin de la partie.

Carte n°	Symbole	Effet
D01		Marquez 3 PV par carte Technologie que vous avez jouée.
D02		Marquez 4 PV par symbole unique sur vos cartes Décret, celui-ci compris.
D03		Payez 2 jetons Or pour doubler le score d'une autre de vos cartes Décret.
D04		Marquez 4 PV par ▲ atteint avec le marqueur de Population. Note : les symboles ▲ ne sont pas cumulés. Seul compte le plus haut niveau ▲ atteint. Spécial : vous devez payer 1 Ressource pour chaque ▲. Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas payer, les PV ne seront pas marqués. Si vous possédez D08, décomptez D04 d'abord !

Carte n°	Symbole	Effet
D05		Marquez 4 PV par  atteint avec le marqueur de Bonheur. Note : les symboles  ne sont pas cumulés. Seul compte le plus haut niveau  atteint.
D06		Marquez autant de PV que la différence entre votre marqueur de Bonheur et le marqueur positionné sur le plus faible niveau de Bonheur.
D07		Marquez 3 PV par jeton Scribe restant en votre possession.
D08		Marquez 2 PV par Or restant en votre possession. Gagnez 1 PV par Papyrus, Pain, Calcaire et Granite restant en votre possession. Attention : vous pouvez gagner un maximum de 20 PV avec ce Décret. Si vous avez aussi D04, décomptez D4 d'abord !
D09		Marquez 3 PV par carrière (Calcaire ou Granite) que vous avez construite dans la zone d'Action Osiris.
D10		Marquez 3 PV par atelier (Papyrus ou Pain) que vous avez construit dans la zone d'Action Osiris.
D11		Marquez 2 PV par Bâtiment que vous avez construit dans la zone d'Action Osiris, que ce soit une carrière (Calcaire et Granite) ou un atelier (Papyrus et Pain).
D12		Marquez 3 PV par Bâtiment que vous avez construit autour du Temple.
D13		Marquez 3 PV par Colonne que vous avez érigée à l'intérieur du Temple.
D14		Marquez 2 PV par Statue que vous avez érigée (soit en l'honneur d'un dieu, soit pour le peuple). Marquez 2 PV par Bâtiment que vous avez construit autour du Temple.

Carte n°	Symbole	Effet
D15		Marquez 2 PV par Colonne que vous avez érigée à l'intérieur du Temple. Marquez 2 PV par Bâtiment que vous avez construit autour du Temple.
D16		Marquez 4 PV par Statue que vous avez érigée en l'honneur d'un dieu.
D17		Marquez 2 PV par Statue que vous avez érigée (soit en l'honneur d'un dieu, soit pour le peuple). Marquez 2 PV par Colonne que vous avez érigée à l'intérieur du Temple.
D18		Marquez 3 PV par Statue que vous avez érigée (soit en l'honneur d'un dieu, soit pour le peuple).
D19		Marquez 5 PV par Statue que vous avez érigée pour le peuple.
D20		Marquez 10 PV si votre marqueur Maât est premier sur la piste Ordre du Tour. Marquez 5 PV si votre marqueur Maât est second sur la piste Ordre du Tour. Attention : valable seulement pour une partie à 3 joueurs ou plus.
D21		Marquez 1 PV par Bâtiment que vous avez construit (soit dans la zone d'Action Osiris, soit autour du Temple) et donc absent sur votre plateau individuel.
D22		Marquez un nombre de PV égal à la moitié de la valeur totale de vos dés Purs (arrondi au supérieur).
D23		Avant le décompte final , effectuez une action comme si vous aviez un dé de valeur quelconque et sans payer les Ressources requises. Note : cette action n'utilise pas de dé et n'affecte pas l'équilibre de votre balance.
D24		Décomptez les Points du Temple une seconde fois (seulement vos Bâtiments et vos Colonnes).

CARTES BÉNÉDICTION



Les Bénédiction procurent de puissants effets activés une seule fois. Vous pouvez activer plusieurs Bénédiction à la fois. Les effets des Bénédiction se cumulent aussi bien entre eux qu'avec ceux des Technologies.

Carte n°	Effet
B01	Quand vous effectuez une action Production de Ressources, gagnez 4 jetons Calcaire.
B02	Quand vous effectuez une action Production de Ressources, gagnez 4 jetons Granite.
B03	Quand vous effectuez une action Production de Ressources, gagnez 4 jetons Pain.
B04	Quand vous effectuez une action Production de Ressources, gagnez 4 jetons Papyrus.
B05	Quand vous effectuez une action Production de Ressources, gagnez 3 jetons Or.
B06	Quand vous effectuez une action Production de Ressources, gagnez 2 jetons Scribe.
B07, B08	À tout moment pendant votre tour, gagnez +3 en Population ou +3 en Bonheur (voir <i>Marché des Cartes</i> à la page 18).
B09, B10	Quand vous sélectionnez un dé, positionnez le dé sur la valeur de votre choix.
B11, B12	Quand vous sélectionnez un dé, considérez une couleur différente (par exemple : un dé Interdit devient Pur ou Corrompu, une autre Ressource peut être produite). Vous pouvez aussi ajuster la valeur du dé de ± 1 .
B13, B14	Quand vous effectuez une Action Divine Râ ou Horus, ne payez pas le coût associé, ni en Calcaire, ni en Granite.
B15, B16	Quand vous effectuez une Action Divine Bastet ou Hathor, ne payez pas le coût associé, ni en Papyrus, ni en Pain.

Carte n°	Effet
B17, B18	<p>Quand vous sélectionnez un dé, dépensez 1 jeton Scribe pour jouer en plus une Action Divine associée à une section <i>adjacente</i> à la section où le dé est pris.</p> <p>Note : l'action <i>adjacente</i> est jouée avec le même dé et la même valeur que l'action normale, sans affecter l'équilibre de votre balance.</p> <p>Attention : vous pouvez choisir dans quel ordre jouer les deux actions. Votre action normale peut être une Action Divine ou Production de Ressources. L'action supplémentaire doit être une Action Divine.</p>
B19, B20	<p>Quand vous sélectionnez un dé, vous pouvez diminuer votre Population et votre Bonheur de 1 pour jouer en plus une Action Divine associée à la section opposée de la section où le dé est pris. Les sections suivantes sont opposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Horus et Bastet • Râ and Thot • Hathor et Osiris <p>Note : l'action <i>opposée</i> est jouée avec le même dé et la même valeur que l'action normale, sans affecter l'équilibre de votre balance.</p> <p>Attention : vous pouvez choisir dans quel ordre jouer les deux actions. Votre action normale peut être une Action Divine ou Production de Ressources. L'action supplémentaire doit être une Action Divine.</p>
B21, B22	<p>Quand vous effectuez une action Production de Ressources, jouez l'action une seconde fois, à chaque fois prenez les Ressources et considérez l'excédent comme Corrompu.</p>
B23, B24	<p>Au début de votre tour, effectuez une Action Anubis sans dépenser 2 jetons Scribe (vous devez toujours sélectionner un dé, et cela ne compte pas comme action supplémentaire).</p>

CARTES TECHNOLOGIE



Les Technologies procurent des effets permanents qui se cumulent aussi bien entre eux qu'avec ceux des Bénédiction.

Carte n°	Effet
T01	Quand vous effectuez une Action Divine Osiris, gagnez 2 PV.
T02	Quand vous effectuez une Action Divine Râ, gagnez 2 PV.
T03	Quand vous effectuez une Action Divine Toth, gagnez 2 PV.
T04	Quand vous effectuez une Action Divine Horus, gagnez 2 PV et 1 jeton Granite. Note : vous pouvez prendre le Granite avant votre action.
T05	Quand vous effectuez une Action Divine Hathor, gagnez 2 PV de plus (5 au total) par emplacement contenant vos Colonnes.
T06	Quand vous effectuez une action Divine Bastet, gagnez 2 PV, +1 en Population et +1 en Bonheur (voir <i>Marché des Cartes</i> à la page 18).
T07	Quand vous recevez le Bonus d'une Tuile Horus grâce à une Statue érigée en l'honneur d'un dieu : gagnez 1 jeton Granite.
T08	Quand vous sélectionnez un dé, vous pouvez considérer un dé Interdit comme Pur ou Corrompu.
T09	Quand vous érigez une Colonne sur une tuile avec une capacité, vous pouvez toujours activer la capacité, quelle que soit la position du Cadran de l'Obélisque.
T10	Vous pouvez utiliser l'Or à la place de jetons Scribe et vice versa. Si vous le faites au moins une fois durant votre tour, gagnez 1 PV.
T11	Quand vous effectuez une action avec dé de valeur 1, gagnez 2 PV.
T12	Quand vous effectuez une action Production de Ressources, gagnez 1 PV pour chaque Ressource produite en excédent.
T13	Quand vous effectuez une action Production de Ressources, vous pouvez ajuster la valeur du dé de ± 1 . Recevez en plus 1 Ressource du même type que celle produite (cette Ressource n'est pas considérée comme excédentaire).

Carte n°	Effet
T14	Quand vous effectuez une Action Divine, vous pouvez ajuster la valeur du dé jusqu'à ± 2 .
T15	Pendant chaque Jugement de Maât, gagnez 2 jetons Foi de plus. Vous disposez d'une valeur Ankh 5 permanente.
T16	Après chaque Jugement de Maât, si votre marqueur Maât est premier sur la piste Ordre du Tour, gagnez 2 PV. Si votre marqueur est dernier, gagnez un 1 jeton Or. Attention : à n'utiliser que pour les parties à 3 joueurs ou plus.
T17	Quand vous effectuez une action Production de Ressources pour produire du Pain, gagnez 2 PV. Pendant les décomptes, vous ne payez plus de Pain.
T18	Quand vous sélectionnez un dé Pur, gagnez 1 PV.
T19	Quand vous sélectionnez un dé Corrompu pour effectuer une Action Divine, vous pouvez dépenser 1 jeton Scribe pour produire aussi des Ressources correspondant à la couleur et la valeur du dé, avant votre action normale.
T20	Quand vous effectuez une Action Divine Toth, gagnez 1 jeton Papyrus. Note : vous pouvez prendre le Papyrus avant d'effectuer votre action.
T21	Quand vous effectuez une Action Divine Hathor, gagnez 1 jeton Pain. Note : vous pouvez prendre le Pain avant d'effectuer votre action.
T22	Vous pouvez utiliser le Calcaire à la place du Granite et vice versa. Si vous le faites au moins une fois durant votre tour, gagnez 1 PV.
T23	Quand vous effectuez une Action Anubis, gagnez 3 PV.
T24	Quand vous jouez carte Bénédiction, gagnez 1 jeton Or.

RÉSUMÉ

- 2 Tours = 1 Rotation
 2 Rotations = 1 Jugement de Maât
 2 Jugements de Maât = 1 Décompte
 2 Décomptes = 1 Partie

					
Soleil					
Pénombre					
Obscurité					

UN TOUR

1. Prenez exactement 1 dé Pur ou Corrompu, depuis le Cadran de l'Obélisque (pas de dé Interdit).
2. Placez le dé du côté approprié de votre balance.
3. Effectuez une action au choix parmi les 2 suivantes :
 - Action Divine selon l'endroit où votre dé est pris,
 - Action Production de Ressources selon la couleur de votre dé (les dés gris ne peuvent être utilisés).

ROTATION

Si tous les joueurs ont exactement 2 ou 4 dés sur leur plateau individuel :

1. Pivotez le Cadran d'une section dans le sens horaire.
2. Si les joueurs ont 4 dés, passez au Jugement de Maât.
3. Ajoutez autant de dés que le nombre de joueurs dans les sections Pénombre.
4. Assurez-vous que chaque dé est correctement placé autour du Cadran.
5. Commencez un nouveau tour.

JUGEMENT DE MAÂT

Si tous les joueurs ont exactement 4 dés sur leur plateau individuel :

1. Calculez l'équilibre de votre balance.
2. Utilisez la Foi pour compenser le déséquilibre.
3. Positionnez le marqueur Maât pour indiquer l'équilibre.
4. Perdez les PV pour l'excès de Corruption.
5. Déterminez le nouvel ordre du tour selon les marqueurs Maât, départagez les égalités avec les valeurs Ankh.
6. Si le Cadran de l'Obélisque pointe sur le plus petit marqueur de Décompte toujours en jeu, effectuez un Décompte.

7. Videz les balances des plateaux individuels et défaussez les jetons Foi.
8. Remettez toutes les cartes Destinée au centre de la table. Choisissez-en de nouvelles selon l'ordre de jeu.
9. Continuez à l'étape 3 de la Rotation.

DÉCOMPTE

1. Comptez les PV des quartiers de la zone Osiris.
2. Comptez les PV du Temple :
 - Chaque **Bâtiment et Statue** rapporte 1 PV.
 - Chaque **Colonne** rapporte 1 PV par Bâtiment et Statue (appartenant au joueur) dans la même ligne horizontale ou verticale.
3. Comptez 1/3/6/10/15/21 PV pour 1/2/3/4/5/6 Statues érigées.
4. Comptez 3 PV par  atteint par votre marqueur Bonheur.
5. Comptez 2 PV par marqueur de Production au niveau "6".
6. Comptez les PV affichés sur votre rangée de Bâtiments.
7. Payez les jetons Pain affichés sur votre rangée de Bâtiments ou perdez 3 PV par Pain non payé.

APRÈS LE DÉCOMPTE...

Retirez du plateau principal le marqueur de Décompte.

S'il s'agit du second et dernier Décompte :

- Comptez jusqu'à 3 cartes Décret de type différent.
- Comptez 3 PV si vous êtes premier dans l'ordre du Tour.
- Pour une partie à 3-4 joueurs, comptez 2 PV si vous êtes second dans l'Ordre du Tour.
- Le joueur avec le plus de Points de Victoire l'emporte ! Les égalités sont départagées par le plus grand nombre de jetons Scribe, puis le joueur le mieux placé dans l'Ordre du Tour.

Sinon :

Continuez à l'étape 7 du Jugement de Maât en cours.