

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RA

De Reiner Knizia



Ce jeu couvre près de 2000 ans d'histoire égyptienne. Vous cherchez à étendre votre pouvoir et votre renommée. Il y a plusieurs manières pour d'y parvenir : construire des monuments – cultiver sur les berges du Nil – rendre hommage aux Dieux – faire progresser la technologie et la culture. Et tout ceci pour la gloire du dieu soleil RA !

Aperçu du jeu

Le jeu sur déroule sur trois époques, qui reflètent l'histoire de l'ancienne Egypte :

- L'Ancien Empire (2665-2155 av. JC)
- Le Moyen Empire (2130-1650 av. JC)
- Le Nouvel Empire (1555-1080 av. JC)

Durant ces 3 époques, les joueurs acquièrent des tuiles représentant des aspects variés de la vie égyptienne. Ils achètent ces tuiles aux enchères, misant avec des jetons soleils qu'ils reçoivent de Ra. Les tuiles mises aux enchères changent tout le temps mais les jetons de Ra sont en nombre limité. Un joueur doit choisir avec attention quand et quoi miser pour acheter les tuiles qu'il désire. A la fin d'une époque, les joueurs reçoivent des tablettes indiquant la renommée qu'ils ont gagnée.

Le joueur qui a la plus grande renommée à la fin de la troisième époque est le vainqueur.

Contenu

1 plateau de jeu

180 tuiles : 30 Ra, 8 Dieux, 25 Pharaons + 2 funérailles,
25 Nil, 12 crues + 2 sécheresses,
5x5 civilisations+ 4 agitations,
5 ors
5x8 monuments+ 2 tremblements de terre.

48 tablettes : 10 de 1 point, 8 de 2 points, 20 de 5 points, 10 de 10 points

16 soleils

1 pion Ra

Mise en place

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Il possède 2 pistes différentes pour les tuiles : la plus haute contient 10 cases (c'est la piste de Ra), la plus basse contient 8 cases (c'est la piste de jeu). Il y a des tableaux en hauts et en bas du plateau qui résument les points de renommée qui seront marqués à la fin de chaque époque.

Détachez délicatement **les tuiles** de leur support avant la première partie. Mélangez les ensemble et placez les faces cachées autour du plateau de jeu. Chaque joueur a devant lui sa zone de jeu (décrites plus loin). C'est là que les joueurs placeront leurs soleils et les tuiles qu'ils auront acquises.

Détachez tout aussi délicatement **les tablettes** de leur support. Les joueurs prennent chacun 2 tablettes de valeur 5 et les placent devant eux, faces cachées. Les autres tablettes sont placées faces visibles à côté du plateau de jeu.

Séparez **les soleils** en groupes comme le montre le tableau ci-dessous :

	3 Joueurs	4 Joueurs	5 Joueurs
Groupe 1	13 – 8 – 5 – 2	13 – 6 – 2	16 – 7 – 2
Groupe 2	12 – 9 – 6 – 3	12 – 7 – 3	15 – 8 – 3
Groupe 3	11 – 10 – 7 – 4	11 – 8 – 4	14 – 9 – 4
Groupe 4		10 – 9 – 5	13 – 10 – 5
Groupe 5			12 – 11 – 6

Les joueurs reçoivent au hasard, selon la méthode de leur choix, un des groupes de soleils. Les joueurs placent leurs soleils face visible dans leur aire de jeu. On place le soleil avec le numéro 1 au centre du plateau de jeu.

Placez le pion Ra à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Le joueur possédant le soleil de plus grande valeur commence. Après cela, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, s'il possède au moins un soleil face visible, un joueur doit faire l'une des actions suivantes, et une seule :

- **Retourner une tuile**
- **Invoquer Ra**
- **Jouer une tuile Dieux**

Un joueur ne possédant plus de soleil face visible ne peut faire aucune action durant son tour. Lorsque la piste de jeu est pleine, les joueurs n'ont plus que deux choix possibles : soit invoquer Ra, soit jouer des tuiles Dieux.

Action 1 – Retourner une tuile

Le joueur retourne l'une des tuiles qui sont faces cachées à côté du plateau de jeu.

- Si un joueur retourne n'importe quelle sorte de tuile, sauf une tuile Ra, il la place sur la piste de jeu, et termine alors son tour.
- Si le joueur retourne une tuile Ra, il la place sur le premier espace libre de la piste de Ra et pose le pion Ra sur son emplacement. Cela fait démarrer une **phase d'enchères** (voir plus bas).

A trois joueurs les deux premières cases de la piste de Ra ne sont pas utilisées, à quatre joueurs la première case n'est pas utilisée.



Action 2 – Invoquer Ra

Le joueur dit « Ra » et pose le pion Ra sur son emplacement au milieu du plateau de jeu. Cela fait démarrer une **phase d'enchères** (voir plus bas).

Phase d'enchères :

Le joueur dont l'action a déclenché une phase d'enchères, soit en retournant une tuile Ra, soit en invoquant Ra, devient le Grand prêtre de Ra pour cette phase d'enchères. A ce titre, il pose le pion de Ra sur son emplacement. L'enchère commence avec le joueur à la gauche du Grand prêtre de Ra et continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, pour terminer avec le Grand Prêtre de Ra. Les joueurs misent pour tenter d'acquérir toutes les tuiles se trouvant sur la piste de jeu. Le gagnant recevra également le soleil se trouvant au centre du plateau de jeu. S'il n'y a aucune tuile sur la piste de jeu, le gagnant ne recevra que le soleil.

Chaque joueur à son tour peut miser un de ses soleils en le plaçant, face visible, devant lui sur le bord du plateau. Les mises suivantes doivent être supérieures aux précédentes. Un joueur peut choisir de passer sans miser. Néanmoins si les enchères ont été déclenchées par un joueur invoquant Ra, ce joueur est obligé de miser. Si les enchères ont démarré de façon involontaire, suite au retournement d'une tuile Ra ou parce que la piste de jeu était pleine et que le joueur n'a pas pu ou voulu jouer une tuile Dieux, ce joueur est alors autorisé à passer, même si tous les autres joueurs ont passé.

- Si tous les joueurs passent et que la piste de jeu était pleine, les tuiles sont défaussées dans la boîte, faces cachées.
- Si tous les joueurs passent alors que l'enchère était due au retournement d'une tuile Ra, les tuiles restent alors en place.

Le joueur ayant misé le plus haut gagne toutes les tuiles de la piste de jeu, s'il y en a, et les place faces visibles dans son aire de jeu. Il prend aussi le soleil qui était au centre du plateau et le place face cachée dans son aire de jeu. Les soleils qui sont faces cachées ne peuvent plus être utilisés jusqu'à la fin de l'époque, mais seront retournées faces visibles au début de l'époque suivante. Le joueur qui a gagné l'enchère place ensuite le soleil qu'il avait misé au centre du plateau dans l'emplacement réservé au soleil.

Suite à une phase d'enchères, la partie continue avec le joueur assis à la gauche du dernier Grand prêtre, et ce quel qu'ait été le résultat de l'enchère.

Aire de jeu

Chaque joueur doit placer ses tuiles et ses soleils en cinq groupes distincts sur la table devant lui. Les tuiles sont toujours placées faces visibles.

Les différents groupes sont :

1. Les soleils et les Dieux 
2. Les Pharaons 
3. Les tuiles Nil et crues 
4. Les tuiles Civilisations et l'or 
5. Les tuiles Monuments 

Désastres

Lorsqu'une ou plusieurs tuiles Désastre sont incluses dans les tuiles prises par un joueur sur la piste de jeu, ce joueur peut perdre des tuiles de son aire de jeu.

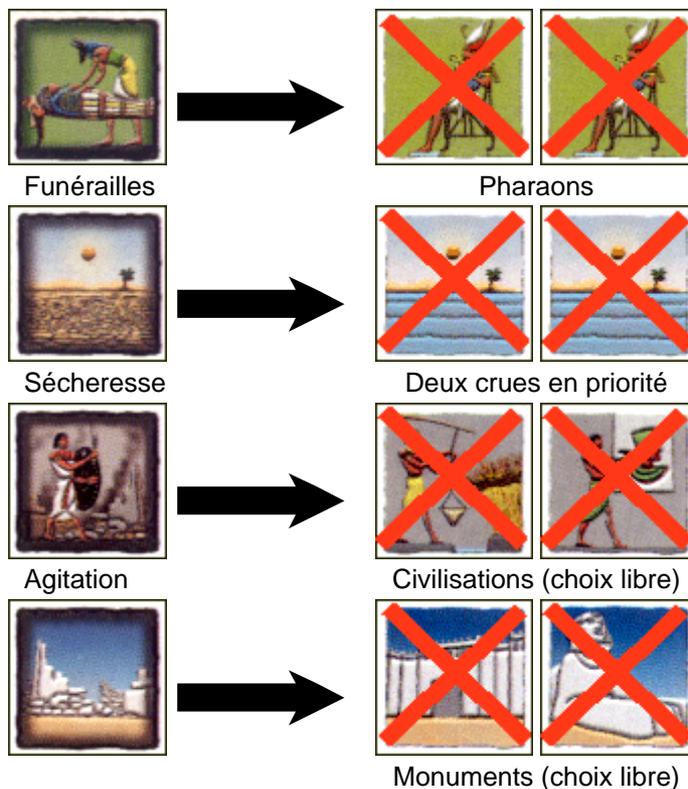
Il commence par placer toutes les tuiles qu'il a ramassées sur la piste de jeu, et qui ne sont pas des tuiles Désastre, dans son aire de jeu.

Il doit ensuite « réaliser » les désastres en défaussant 2 tuiles de la catégorie concernée par le désastre (2 tuiles Pharaons pour 1 tuile désastre funérailles, etc.).

Si le joueur ne possède qu'une seule tuile de la catégorie du désastre il ne se défaussera que de cette seule tuile. S'il n'a aucune tuile dans la catégorie du désastre il ne perd rien.

Un joueur doit résoudre tous les désastres l'un après l'autre. Il peut choisir quelle tuile rejeter, pour le désastre « sécheresse » : dans ce cas, le joueur doit d'abord se défausser de ses tuiles crues, puis, si celles-ci viennent à manquer, de ses tuiles Nil.

Toutes les tuiles défaussées sont retirées du jeu ainsi que les tuiles désastres.



Action 3 – Jouer des tuiles Dieux

Si un joueur possède une ou plusieurs tuiles Dieux dans son aire de jeu, il peut les jouer pour prendre des tuiles sur la piste de jeu. A son tour, un joueur peut jouer une ou plusieurs tuiles Dieux, autant de tuiles dans la piste de jeu. Les tuiles Dieux jouées sont défaussées dans la boîte, faces cachées, et les tuiles récupérées sont placées dans son aire de jeu.

Un joueur ne peut pas prendre une tuile Dieux de la piste de jeu (Note du traducteur : cela reviendrait à passer) ni une tuile Ra de la piste de Ra. Si le fait de prendre des tuiles sur la piste de jeu entraîne des trous dans cette dernière, ceux-ci seront comblés par les tuiles retournées lors des tours suivants.

Epoques

Quand un joueur n'a plus de soleil face visible dans son aire de jeu, c'est à dire lorsqu'il a utilisé tous ses soleils, il ne peut plus jouer jusqu'à la fin de l'époque. Il y a donc de moins en moins de joueurs qui concourent pour emporter les tuiles. Lorsque le dernier joueur dépense son dernier soleil, l'époque termine dès la fin de son tour. Toutes les tuiles Ra qui sont sur la piste de Ra sont défaussées faces cachées. Le soleil qui est au centre du plateau reste en place pour l'époque suivante.

L'époque prend fin immédiatement si la piste de Ra se retrouve remplie. Dans ce cas, il n'y a pas de phase d'enchères et toutes les tuiles sont enlevées aussi bien de la piste de Ra que de la piste de jeu et défaussées faces cachées dans la boîte. Seule le soleil au centre du plateau reste en place.

A la fin d'une époque les tuiles dans l'aire de jeu des joueurs sont comptabilisées (voir plus loin). Après avoir terminé les comptes, tous les soleils faces cachées sont retournés faces visibles. Les joueurs commencent chaque époque avec le même nombre de soleils qu'au départ, bien que les valeurs de ces soleils puissent être différentes.

Le joueur avec le soleil de plus grande valeur commence le premier tour de la nouvelle époque.

Score

A la fin de chacune des 3 époques, les joueurs reçoivent de la renommée sous forme de tablettes, en récompense de leurs efforts. Après qu'un joueur ait calculé son total de renommée, il reçoit (ou perd) l'équivalent de son score en tablettes. Les joueurs gardent leurs tablettes face cachée dans leurs aires de jeu.

Dieux

Chaque tuile Dieux dans l'aire de jeu rapporte **2 points** de renommée, puis est défaussée face cachée dans la boîte.

Pharaons

A la fin de chaque époque le joueur avec **le plus** de tuiles Pharaon **reçoit 5 points** de renommée et le joueur avec **le moins** de tuile **perd 2 points**. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre ou le moins grand nombre de tuiles, ils gagnent tous 5 points ou perdent tous 2 points. Si tous les joueurs ont le même nombres de tuiles Pharaon, personne ne gagne ni ne perd rien.



Les tuiles Pharaons restent dans l'aire de jeu des joueurs pour l'époque suivante.

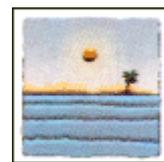
Exemple : Les joueurs Annie, Béatrice, Cathy et Didier possèdent respectivement 3, 2, 2 et 3 tuiles Pharaons. Annie et Didier recevront donc chacun 5 points de renommée, tandis que Béatrice et Charles en perdront chacun 2.

Nil

A la fin de chaque époque, chaque joueur reçoit 1 point de renommée pour chaque tuile Nil et chaque tuile Crue dans son aire de jeu. Toutefois, le joueur ne reçoit ces points que s'il possède au moins une tuile Crue. Les joueurs qui ne possèdent pas de tuile Crue ne reçoivent aucun point pour leurs tuiles Nil. Après avoir été comptabilisées, les tuiles Crues sont défaussées dans la boîte faces cachées, tandis que les tuiles Nil restent dans l'aire de jeu des joueurs.



Nil



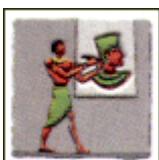
Crue

Civilisation

A la fin de chaque époque :

- les joueurs qui n'ont aucune tuile Civilisation dans leur aire de jeu **perdent 5 points** de renommée ;
- si un joueur possède **3 tuiles** Civilisation différentes il **gagne 5 points** de renommée ;
- si un joueur possède **4 tuiles** Civilisation différentes il **gagne 10 points** de renommée ;
- si un joueur possède **5 tuiles** Civilisation différentes il **gagne 15 points** de renommée .

Après avoir été comptabilisées, les tuiles sont défaussées dans la boîte, face cachée.



Art



Agriculture



Religion



Astronomie

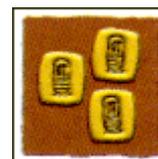


Ecriture

Exemple : Annie possède 3 tuiles Astronomie, 2 tuiles Agriculture et 2 tuiles Ecriture. Elle reçoit donc 5 points de renommée car elle possède 3 tuiles différentes. Si elle avait eu 1 tuile Astronomie, 1 tuile Agriculture et 1 tuile Ecriture, elle aurait reçu le même nombre de points. Les tuiles supplémentaires d'une même sorte ne sont pas prises en compte.

Or

A la fin de chaque époque chaque joueur reçoit 3 points de renommée pour chaque tuile Or dans son aire de jeu. Après avoir été comptabilisées, les tuiles Or sont défaussées, face cachée, dans la boîte.



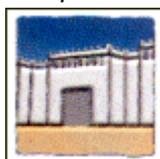
Monuments

Les Monuments ne sont comptabilisées qu'à la fin de la troisième et dernière époque. Ils restent dans l'aire de jeu des joueurs jusqu'à la fin de la partie.

Un joueur reçoit 1 point de renommée par monument pour chaque monument différent, s'il a de 1 à 6 monuments différents. S'il possède 7 monuments différents, il reçoit 10 points, et il reçoit 15 points s'il possède les 8 monuments différents.

De plus, un joueur reçoit un bonus de 5 points pour chaque groupe de 3 monuments identiques qu'il possède, de 10 points pour chaque groupe de 4 monuments identiques et de 15 points pour chaque groupe de 5 monuments identiques.

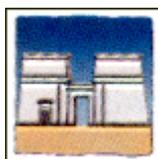
Exemple : Annie possède 4 Pyramides, 3 Temples, 2 Forteresses et 1 Sphinx. A la fin de la 3ème époque, elle recevra 19 points de renommée (4 points pour 4 monuments différents, 10 points pour 4 pyramides et 5 points pour 3 temples). Ainsi chacun de ses monuments lui rapporte des points, à l'exception de sa deuxième forteresse qui est superflue.



Forteresse



Obélisque



Palais



Pyramide



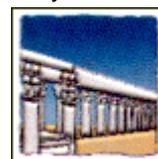
Sphinx



Statues



Pyramide à degrés



Temple

Soleils

Comme les Monuments, les Soleils sont comptabilisés à la fin de la 3ème époque. Chaque joueur additionne les nombres sur chacun de ses soleils, aussi bien ceux faces visibles que ceux faces cachées. Le joueur qui a le plus haut score reçoit 5 points de renommée, celui qui a le plus bas perd 5 points. Si un ou plusieurs joueurs sont à égalité, aussi bien pour le plus haut que pour le plus bas score, tous ces joueurs à égalité reçoivent ou perdent les 5 points. Si tous les joueurs ont le même total, personne ne gagne ni ne perd de point.

Fin de la partie

Après avoir comptabilisé les points de la 3ème époque la partie prend fin. Chaque joueur totalise les points de ses tablettes, et le joueur avec le plus haut total gagne la partie. Si un ou plusieurs joueurs sont à égalité c'est le joueur, parmi ceux qui sont à égalité, qui possède le soleil avec le plus haut score qui gagne.

L'auteur et l'éditeur remercient tout les testeurs de ce jeu pour leur engagement et leurs nombreux commentaires et suggestions : Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson, Dominik Wagner.

Cette règle a été trouvé en anglais sur le site : www.riograndegames.com

Auteur : Reiner Knizia – Graphiques : Franz Vohwinkel – Développement : Stefan Brück – Photographie : Hartmut Laube

Traduction française : Beaujon Xavier (d'après la traduction anglaise de Jay Tummelson) – Correction et mise en page : François Haffner

Les Dieux égyptiens



Anubis

Ce dieu a souvent la forme d'un homme à tête de chacal, ou même d'un chacal. Il est de couleur noire. Il est le fils de Seth et de Nephtys selon la théologie d'Héliopolis. Il est donc le cousin d'Horus.

Anubis est originaire de Cynopolis.

Il est le patron des embaumeurs, le dieu de la momification et le dieu des morts. Il accueille le défunt dans l'au-delà et veille sur les morts. Dans le monde des morts, lorsque le défunt est devant Osiris, Anubis met le cœur sur l'un des plateaux de la balance et la plume de Maât de l'autre (elle représente la Vérité et la Justice). Thot note le résultat. De celui-ci dépend le droit du roi à accéder à l'au-delà. L'activité d'Anubis vient du fait qu'il a dû inventer la momification afin de reconstituer le corps d'Osiris dépecé par son frère Seth. Il préside donc à l'embaumement de son oncle Osiris.



Knoum est un dieu à l'apparence humaine, à tête de bélier, ou même à l'apparence d'un bélier. Il est souvent représenté en dieu potier en train de mouler des humains sur son tour.

Il a un temple à Esna et à Philae.

En tant que potier divin, il est créateur de la vie, il génère les espèces. En tant que dieu de la fécondité, il est parfois gardien des sources du Nil (1ère cataracte). Il assure la fertilité grâce à sa relation avec l'inondation.



Seth est une divinité à corps humain et tête animale. Il est plutôt étrange, d'origine inconnue : il a un long museau, de grandes oreilles aux extrémités carrées et il fait surtout penser à un mélange entre plusieurs animaux.

Dieu de l'orage et du désert, Seth personnifie le mal. Plein de haine et de jalousie envers son frère Osiris, il le tue et devient par là-même le rival d'Horus à qui il crève un œil. Dieu du désordre et de la guerre, il représente donc aussi la victoire et peut remplir un rôle plus positif : à l'avant de la barque de Ré dans son parcours nocturne, il perce le serpent Apophis qui cherche à troubler le paisible trajet du soleil.

De par son côté maléfique, Seth n'est pas un dieu très souvent représenté. Son nom et ses éventuelles représentations sont même de plus en plus détruits à partir du 8ème siècle avant JC.



Thot

C'est est un dieu humain à tête d'ibis ou de babouin, ou bien en forme d'ibis ou de babouin.

Sa ville est Hermopolis.

Thot occupe plusieurs fonctions au sein d'une sphère plutôt intellectuelle liée à l'écriture : il est le protecteur des scribes et des intellectuels car c'est lui qui régit l'écriture des hiéroglyphes, les langues, les lois. Il régit également les comptes, le calendrier et le temps. Il est le dieu de la parole divine et le patron des magiciens, le dieu du savoir et de la sagesse. Thot tient aussi les registres de l'au-delà et doit inscrire les résultats de la pesée de l'âme du défunt.



Bastet

Cette déesse peut être représentée de plusieurs manières : avec un corps de femme et une tête de chatte ou de lionne, ou sous la forme d'une chatte. Elle porte souvent un sistre dans sa main.

Bastet symbolise à la fois la sérénité, le calme, la bienveillance (sous sa forme féline) mais elle peut prendre aussi certains aspects de la déesse Sekhmet et ainsi se montrer violente (sous sa forme léonine).

Elle incarne la féminité, la fertilité et les différents aspects protecteurs de la maternité.

Elle est souvent dite épouse d'Atoum et mère du lion Miysis.

Son temple principal était situé dans le Delta, à Bubastis.



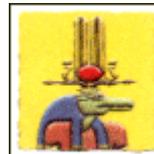
Horus est l'un des dieux associés au faucon. Comme Sokaris ou Montou, il a les traits d'un homme à tête de faucon ou de l'oiseau lui-même. Il porte la double couronne d'Egypte et le serpent (uraeus) caractéristique des pharaons.

Il est parfois représenté comme un enfant nu suçant son doigt.

Fils d'Osiris et Isis, neveu de Seth dans la théologie d'Héliopolis, Horus équivaut à Harpocrate. Quand Osiris est tué par Seth, Horus est mis dans les marais du Nil par sa mère Isis afin de le protéger. Adulte, il peut combattre son oncle Seth.

Horus est le dieu du ciel et des astres mais aussi le faucon protecteur du roi. Il personnifie le pouvoir divin et royal sur terre. Il représente le premier ancêtre du pharaon.

Horus existe sous deux formes : Horus l'ancien et Horus le jeune. Horus l'ancien est l'un des cinq fils de Geb et de Nout. Horus le jeune est le fils d'Isis et d'Osiris.



Sobek

Sobek était considéré comme un dieu en quatre parties qui représentait les quatre dieux élémentaires : Ra pour le feu, Shu pour l'air, Geb pour la terre et Osiris pour l'eau.

Dans le livre des morts, Sobek assiste à la naissance de Horus, il seconde Isis et Nephtys dans la protection des décédés, et il contribue à la destruction de Seth.

Présenté sous les traits d'un crocodile.

Un crocodile sacré portant des boucles d'oreille en or et en cristal, ainsi que des bracelets aux pattes antérieures était gardé dans un lac à côté du temple de Sobek. Traité comme s'il s'agissait du véritable Sobek, le crocodile fut momifié et enterré dans une chambre sacrée fortifiée quand il mourut.



Wadjet

Autres noms : Buto, Edjo, Per Uadjit, Uajyt, Uatchet, Uazet, Udjo, Uto, Wadjit

Déesse tutélaire de la Basse Egypte

Déesse serpent de Buto.

Déesse de gardien de l'Egypte inférieure. Elle a été représentée comme serpent ou vautour.

Sources :

Direction des Musées de France Base nationale Archéologie
<http://www.culture.fr/documentation/archeos/pres.htm>

Site de Fabrice Mrugala
<http://mrugala.free.fr/>