

RA - AIDE JEU (Concepteur : Vin)

Le jeu recouvre trois époques, qui reflètent l'histoire de l'ancienne Egypte. **Le joueur avec la plus grande renommée à la fin de la troisième époque est déclaré vainqueur.**

LE CONTENU

30 Ra 25 pharaons 25 Nil 25 (5X5) Civilisations 8 Dieux
40 (8X5) Monuments 5 ors 16 soleils

Désastre/Fléau/Agitation : 2 funérailles 12 inondations 2 sécheresses 4 agitations 2 tremblements de terre

AIRE DE JEU

Chaque joueur doit placer ses tuiles et ses soleils en cinq groupes distincts sur la table devant lui (les uns en-dessous des autres). 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



DEROULEMENT DE LA PARTIE

A son tour de jeu, un joueur doit faire l'une des actions suivantes :

1. Retourner une tuile

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.

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** (L'enchère commence avec le joueur à la gauche du Grand prêtre de Ra).



Désastres

Funérailles



Pharaons

Sécheresse



Deux crues en priorité

Agitation



Civilisations (choix libre)

Tremblement de terre



Monuments (choix libre)

3. Jouer une tuile 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.

DECOMPTE

Dieux



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 nombre 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.

Nil



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.

Civilisation



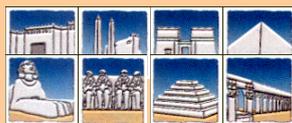
A la fin de chaque époque (Après avoir été comptabilisées, les tuiles sont défaussées dans la boîte, face cachée). Les joueurs qui n'ont aucune tuile Civilisation dans leur aire de jeu **perdent 5 points** de renommée ; **3 tuiles** Civilisation différentes = **5 points** de renommée ; **4 tuiles** Civilisation différentes = **10 points** de renommée ; **5 tuiles** Civilisation différentes = **15 points** de renommée.

Or



3 points de renommée pour chaque tuile Or.

Monuments



Les Monuments ne sont comptabilisés 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. **1 point de renommée** par monument pour chaque monument différent (s'il a de 1 à 6 monuments différents). **7 monuments différents = 10 points** ; **8 monuments différents = 15 points**. De plus, un joueur reçoit un **bonus de 5 points** pour chaque groupe de 3 monuments identique qu'il possède, **de 10 points** pour chaque groupe de 4 monuments identiques et **de 15 points** pour chaque groupe de 5 monuments identiques.

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 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.