



### Objectif

- Posséder la plus grande renommée à la fin de la 3<sup>ème</sup> période

### Mise en place

#### Chaque joueur

- 2 tablettes valeur 5 face cachée + 1 groupe
- |           |          |          |           |         |         |
|-----------|----------|----------|-----------|---------|---------|
| 3 joueurs | 13-8-5-2 | 12-9-6-3 | 11-10-7-4 |         |         |
| 4 joueurs | 13-6-2   | 12-7-3   | 11-8-4    | 10-9-5  |         |
| 5 joueurs | 16-7-2   | 15-8-3   | 14-9-4    | 13-10-5 | 12-11-6 |

#### Commun

- Plateau au centre
- Pioche face cachée des tuiles
- Tablettes restantes faces visibles

### Déroulement général

- 3 époques = 3 manches
- 1<sup>er</sup> joueur de chaque manche = celui qui possède le soleil de plus forte valeur
- Début de partie : Chaque joueur place ses tuiles et soleils en **5 groupes distincts face visible** :



### Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

- S'il possède au moins un soleil visible, le joueur actif choisit **une seule de ces 3 actions** :  
Retourner une tuile **OU** Jouer une tuile dieux **OU** Invoquer Râ
- Si piste d'enchères pleine, le joueur actif choisit **une seule de ces 2 actions** :  
Jouer une tuile dieux **OU** Invoquer Râ

Un joueur sans soleil visible ne joue plus pendant la manche

### Actions

#### Retourner une tuile (située face cachée à côté du plateau)

- **Râ** : placé sur 1<sup>er</sup> case libre de la piste Râ
  - Place figurine Râ dans son aire de jeu
  - Démarrage d'une enchère (Cf. Enchères)
- **Autre tuile** : placée sur piste enchère
  - 3 joueurs : cases enchère 1 & 3 inutilisées – 4 joueurs : case 1 inutilisée
  - Si piste enchère pleine : démarrage d'une enchère (Cf. Enchères)

#### Jouer 1 ou plusieurs tuiles Dieux (située dans son aire de jeu) : les tuiles Dieux jouées sont défaussées face cachée

- Chaque tuile Dieu permet d'obtenir **une tuile de la piste d'enchère** dans son aire (Interdit « d'acheter » tuiles Dieux ou Râ)
- Les trous de la piste d'enchère sont **comblés** par les tuiles retournées durant les prochains tours

#### Invoquer Râ : Le joueur dit « Râ » et place la figurine Râ dans son aire → Démarrage d'une enchère (Cf. Enchères)

#### Enchères : commence par le joueur suivant le possesseur de Râ et se termine par le possesseur de Râ

- Les joueurs **misent** pour **toutes les tuiles de la piste d'enchère + Les soleils du plateau**
  - Miser = placer face visible un soleil
  - Un joueur qui a **invoqué Râ** est obligé de miser
  - Si tous les joueurs passent
    - Si piste pleine : tuiles défaussées face cachée
    - Si enchère due au retournement tuile Râ : les tuiles restent en place
- Le **vainqueur** emporte toutes les **tuiles de la piste enchère + le soleil du centre** (le place **face cachée** dans son aire)
  - Ces soleils ne peuvent plus être utilisés durant cette époque mais le seront pour les autres prochaines
  - Place le soleil qu'il a misé au centre du plateau (remis en jeu pour enchère suivante)
- **Désastres** : appliquer **les effets sur son aire (y compris nouvelles tuiles remportées)** : chaque désastre = défausse 2 tuiles



### Fin de manche (époque)

- Lorsque le **dernier joueur** utilise son **dernier soleil**
  - Tuiles de la piste de Râ : défaussées face cachée
  - Soleil au centre reste en place pour la prochaine manche
- **Piste de Râ pleine** : piste enchère défaussée (non jouée)

### Décompte des points

- **Dieu** : 2 pts par tuile → Défausse
- **Pharaon** : le joueur **maxi** = 5 pts, le joueur **mini** = -2 pts (y compris égalité). Égalité totale : pas de pts → **Reste dans l'aire**
- **Nil et inondation** : 1 pt par tuile uniquement si au moins une tuile crue → **Inondations** : défausse → **Nil** reste
- **Civilisation** : 0 civil. = -5pts. 3 civil. différentes = 5 pts. 4 civil différentes = 10 pts. 5 civils différentes = 15 pts → **Défausse**
- **Or** : 3 pts par tuile → Défausse

### Uniquement après 3<sup>ème</sup> manche

- **Monuments** : 1 à 6 mon. différents = 1 pt par monument. 7 mon. différents = 10 pts. 8 mon. différents = 15 pts. Bonus : +5pts pour chaque groupe de 3 mon. identiques. +10 pts pour gpe de 4. +15 pts pour gpe de 5 → **Reste dans l'aire**
- **Soleils** : Addition des soleils (visibles & cachés), maxi = 5 pts. Le mini = -5 pts (y compris égalité). Égalité totale : pas de pts

### Les soleils face cachée sont retournés pour être utilisés la manche suivante

### Fin de partie

- **Condition** : après la 3<sup>ème</sup> manche
- **Décompte** : Vainqueur = Celui qui possède le + de points (cumul des tablettes : C=100)
- **Égalité** : Vainqueur = soleil le + élevé

