

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)







Un jeu pour deux joueurs  
de Bruno Faidutti et Serge Laget

Égypte, à l'époque de la quatrième dynastie (vers 2600 av. J.C.). Pharaon fait mander ses deux meilleurs architectes et leur demande de construire le plus somptueux des tombeaux : une pyramide gigantesque dont la pointe recouverte d'électrum se verra à des kilomètres alentour. Nul ne pourra alors contester son essence divine et tous se rappelleront de son règne. Les joueurs incarnent les architectes et doivent faire preuve d'ingéniosité afin d'impressionner Pharaon par leurs talents de bâtisseur. Quant au perdant, les crocodiles du Nil sont réputés pour leur grand appétit...

## But du jeu

Le joueur qui marque le plus de points à la fin de la construction de la pyramide l'emporte.

## Contenu

- 50 tuiles triangulaires représentant les salles et les couloirs de la pyramide.



Tuile couloir



Tuile salle

- 18 pions blancs : 15 ouvriers, 1 prêtre, 1 momie, 1 pharaon.
- 18 pions bleus : 16 ouvriers, 1 prêtre, 1 momie.
- Une ventouse pour manipuler les tuiles.
- Une règle de jeu.

## Préparation

Les joueurs déterminent entre eux qui joue les blancs et qui joue les bleus. Bleu a l'avantage de jouer le dernier coup, mais blanc possède le pharaon (voir « pions spéciaux » plus loin dans ces règles). Blanc prend 14 ouvriers et les autres pions de sa couleur et les place devant lui ; bleu fait de même avec 15 ouvriers et ses autres pions (le jeu comprend 1 ouvrier supplémentaire dans chaque couleur en cas de perte).

Les tuiles sont mélangées face cachée. Puis on en retourne 19 et on les place une à une comme indiqué page suivante afin de constituer la base de la pyramide. Chaque joueur prend ensuite, sans les montrer, 3 tuiles qui constituent sa main de départ. Le reste des tuiles constitue la pioche, toujours face cachée.



Pioche

Main Joueur 1 (face cachée)



Main Joueur 2 (face cachée)



## Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent à tour de rôle. Blanc commence. Le tour de chaque joueur se divise en 3 phases.

**1)** Placer un pion de sa couleur sur une tuile inoccupée de la pyramide. Si sur cette tuile se trouve un symbole, le joueur doit alors, si cela est possible, utiliser immédiatement le pouvoir lié au symbole. On ne peut jamais renoncer à l'utilisation d'un pouvoir.

**2)** Agrandir la pyramide en posant une nouvelle tuile choisie parmi les 3 en main. La nouvelle tuile doit obligatoirement être adjacente, par au moins l'un de ses côtés, à une tuile déjà présente et s'intégrer dans le plan de la pyramide dont les 19 tuiles de départ constituent la base.

**3)** Prendre une nouvelle tuile de la pioche.

## Symboles et pouvoirs

Il existe deux types de symboles : ceux qui prennent effet immédiatement à la pose d'un pion sur la tuile et ceux qui n'entrent en ligne de compte qu'en fin de partie pour le décompte des points.

### Les symboles à effet immédiat



Faire pivoter une tuile couloir.



Faire pivoter une tuile salle.



Permuter un de ses pions avec un pion adverse. Cela ne déclenche pas le pouvoir des tuiles.





Déplacer l'un de ses pions en jeu vers une autre tuile inoccupée. Cela ne déclenche pas le pouvoir de la tuile d'arrivée. On ne peut pas déplacer le pion que l'on vient de poser.



Aucun pion ne peut être placé sur cette tuile.

## Les symboles à effet en fin de partie



Le pion placé sur cette tuile compte pour deux lors du calcul des majorités dans les réseaux.



**Ankh** : chaque joueur marque un nombre de points égal au carré du nombre d'ankhs sur lesquels il a des pions. Les ankhs présents dans un réseau maudit ne comptent pas.



**Sarcophages** : il y a trois paires de sarcophages de couleur différente (un pharaon et sa reine).

Les réseaux dans lesquels se trouvent un ou plusieurs sarcophages rapportent les bonus suivants :

- 1 sarcophage : 5 points
- 2 sarcophages de même couleur (une paire) et aucun autre sarcophage : 15 points.
- Des sarcophages de couleurs différentes : aucun point.



**Malédiction** : le réseau auquel cette tuile est relié ne rapporte aucun point.

## Les pions spéciaux

Il existe trois pions spéciaux : la momie, le prêtre et le pharaon. Ils se jouent de la même façon que les pions ouvrier mais ont quelques aptitudes supplémentaires.

### La momie



Quand elle est jouée, la momie prend la place d'un ouvrier adverse qui est alors retiré de la pyramide et rendu à son propriétaire. Le pouvoir de la tuile sur laquelle est jouée la momie prend effet normalement. La momie ne peut prendre la place ni du prêtre, ni du pharaon, ni de la momie adverses. On peut toujours jouer la momie comme un simple pion ouvrier si on le souhaite.

### Le prêtre



Le prêtre ne peut pas être déplacé ou enlevé par l'adversaire, que ce soit par le pouvoir d'une tuile ou par celui de la momie. De même, l'adversaire ne peut pas faire pivoter la tuile sur laquelle se trouve le prêtre. Le propriétaire du prêtre, en revanche, peut déplacer celui-ci à l'aide d'une tuile ou faire pivoter la tuile sur laquelle se trouve son prêtre. On ne peut jouer son prêtre qu'une fois sa momie en jeu.



## Le pharaon



Seul le joueur blanc possède un pharaon. Celui-ci a exactement les mêmes caractéristiques que le prêtre, plus une : lors du calcul des majorités en fin de partie, il compte pour deux.

## Fin du jeu et décompte des points

Lorsque la pioche des tuiles est épuisée, les joueurs continuent à jouer avec les tuiles qu'il leur reste en main. La partie se termine lorsque la dernière tuile de la pyramide est posée par le joueur bleu, le joueur blanc a donc encore une tuile inutilisée en main.

On passe alors au décompte des points. Ce sont les réseaux qui ramènent des points. Pour qu'il y ait réseau, il faut qu'au minimum deux tuiles adjacentes communiquent entre elles. Une salle ou un couloir isolés ne constituent pas un réseau et en conséquence ne valent rien.

Chaque réseau rapporte un certain nombre de points au joueur qui y possède le plus grand nombre de pions (ouvrier, prêtre, momie ou pharaon). Le pharaon ainsi que les pions se trouvant sur les cases avec le symbole **2** comptent pour deux. Un pharaon sur une case **2** ne compte que pour deux et non pour quatre.

## Valeur d'un réseau

La valeur de base d'un réseau dépend du nombre de salles qui en font partie. Le réseau vaut 1 point par salle qui le compose (les couloirs ne valent rien). À cela s'ajoutent les points de bonus suivants :

- 5 points si un et un seul sarcophage est présent dans le réseau.
- 15 points si deux sarcophages de la même couleur et aucun autre sarcophage se trouvent dans le réseau.
- 5 points pour le réseau auquel appartient la tuile du sommet de la pyramide.
- 5 points pour le réseau le plus long (celui avec le plus de tuiles). En cas d'égalité, les réseaux les plus longs marquent tous ce bonus.
- Les réseaux fermés, c'est-à-dire sans aucune ouverture vers l'extérieur de la pyramide, ont leur valeur doublée après addition des bonus.
- Ankhs : chaque joueur marque également un nombre de points égal au carré du nombre de tuiles ankh qu'il occupe. Par exemple, un joueur présent sur trois tuiles ankh marque  $3 \times 3 = 9$  points.

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur et devient grand architecte de Pharaon.

**TILSIT**

Z.A. des Clotais  
rue Jean Jaurès  
91160 Champlan  
France

Auteurs : Bruno Faidutti  
et Serge Laget  
Illustrateur : Christophe Swal  
Maquette : TILSIT Studio

© TILSIT 2007