

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

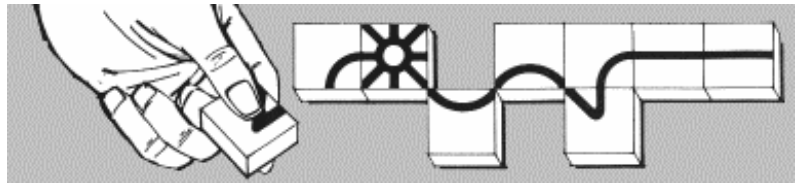
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



NIL



Le Jeu des Pharaons - © 1974 Spear-Spiele

RÈGLE

Il s'agit de créer un fleuve en posant des tuiles. Le point de départ doit être relié à l'arrivée dans une case bleue de valeur la plus élevée possible.

Le plateau contient aussi des cases vertes et rouges. Les cases vertes augmentent les gains, les cases rouges les diminuent. Il faut donc placer les pièces pour essayer d'atteindre autant de cases vertes que possible, en évitant d'avantager l'adversaire. Il est judicieux de placer les tuiles de telle sorte que l'adversaire soit obligé de traverser une case rouge à son tour de jouer.

NOMBRE DE JOUEURS

2, 3 ou 4.

CONTENU

1 lot de tuiles (104 tuiles imprimées et 4 tuiles vierges)
1 plateau de jeu
1 bloc de feuilles compte
1 livret de règles (plus la présente traduction)
4 chevalets
1 sac

COMMENT MARQUER DES POINTS

1. poser les tuiles sur des cases vertes ou bleues.
2. ajouter tous les points des tuiles posées par un joueur.
3. poser 5 tuiles d'un coup.

COMMENT PERDRE DES POINTS

1. en posant des tuiles sur des cases rouges.
2. en ne posant aucune tuile à son tour de jouer.
3. en possédant encore des tuiles à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

1. lorsque le Nil atteint une case bleue.
2. Lorsque toutes les tuiles ont t jouées.
3. si pendant 2 tours, aucun joueur n'est en mesure de placer une tuile.

DÉBUT DE LA PARTIE

Les 104 tuiles imprimées sont mises dans le sac et mélangées. Chaque joueur tire 3 tuiles et additionne les points de ces tuiles. Celui qui obtient le total le plus élevé commence le jeu. Toutes les tuiles sont remises dans le sac et mélangées à nouveau. Puis chaque joueur tire 5 tuiles et les place sur son chevalet de telle sorte que ses adversaires ne puissent les voir.

Le premier joueur commence la partie en posant une tuile sur la case de départ. La ligne de sa tuile doit toucher le point de départ et offrir en même temps la possibilité de poser une autre tuile. Seules les 5 types de tuiles de la figure 1 peuvent être utilisées pour le premier placement. Il est impossible de commencer avec les tuiles de la figure 2. Si le premier joueur n'a pas de tuile appropriée pour commencer la partie, il passe la main à son adversaire de gauche.

Figure 1



Figure 2



Après avoir placé la première tuile, le joueur peut décider d'arrêter ou de placer d'autres tuiles. Un joueur n'est jamais obligé de placer plusieurs tuiles. Si toutefois il place plusieurs tuiles, il gagne d'autant plus de points. Il est donc avantageux de placer autant de tuiles que possible. S'il parvient à placer en un coup toutes ses 5 tuiles, il reçoit un bonus de 20 points. Si un joueur arrive à placer une de ses tuiles sur une case verte, il gagne en plus le nombre de points qui est indiqué sur la case.

Les joueurs devraient éviter de placer une tuile sur une case rouge, car la valeur indiquée indiqués vient en moins dans leur compte de points.

Quand un joueur a fini de placer ses tuiles, il note ses points sur la feuille de compte. Puis il tire à nouveau des tuiles du sac de telle sorte qu'il en ait à nouveau 5 sur son chevalet pour le prochain tour. Le joueur placé à sa gauche joue après lui et chaque joueur à son tour ajoute des tuiles à l'extrémité de la ligne, pour la prolonger.

TACTIQUE

Si un joueur en posant ses tuiles ne parvient pas à occuper une cases verte, il devrait essayer de faire en sorte que le fleuve aboutisse au milieu d'une surface rouge (figures 3 et 4), ou au coin d'une telle surface (figures 5 et 6). Chaque tuile qui sera placée par le prochain joueur, lui fera perdre les points indiqués sur la surface rouge.

AUCUNE TUILE POSSIBLE

Si à son tour un joueur ne peut jouer aucune tuile, il montre ses tuiles à tous. Si un adversaire trouve une tuile jouable, elle doit être placée. Si effectivement aucune tuile n'est jouable, leurs valeurs sont additionnées et le total est inscrit en négatif dans les comptes du joueur. Le joueur remet ses tuiles dans le sac, mélange et tire 5 nouvelles tuiles qu'il place sur son chevalet. C'est ensuite au joueur à sa gauche de continuer.

PLACEMENT DES TUILES

Il y a neuf sortes de tuiles qui ont toute une ligne, pour tracer le cours du fleuve sur le plateau de jeu. Chaque tuile porte un nombre qui indique sa valeur en point (voir figures 1 et 2). Les 4 tuiles universelles sont celles qui joignent les 4 cotés et les 4 coins. De telles tuiles peuvent être utilisées à la place de n'importe quelle tuile, surtout pour un croisement du fleuve. Pour le placement des tuiles, les règles sont simples (voir figures 7 et 8).

1. Si des tuiles sont reliées par leur coin, la liaison ne peut être un angle pointu (voir figure 9).
2. La ligne doit toujours présenter une extrémité permettant de placer une autre tuile. Les figures 10, 11 et 12 montrent des exemples, où la dernière tuile placée est illégale. Un croisement du fleuve n'est possible qu'à l'aide d'une tuile universelle. La ligne ne peut également aboutir au bord du plateau qu'au point de départ et en face sur une des cases d'objectif bleues. Aucun autre contact avec le bord du plateau n'est autorisé.

TUILE UNIVERSELLE



Le jeu contient 4 tuiles universelles qui peuvent être utilisées comme suit :

Elles peuvent d'une part remplacer n'importe quelle autre tuile.

Figure 3

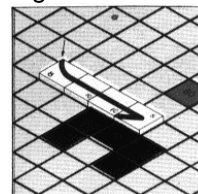


Figure 4

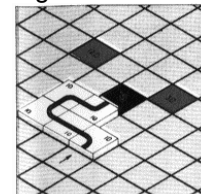


Figure 5

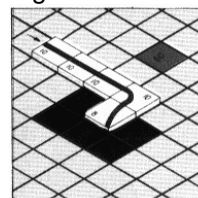


Figure 6

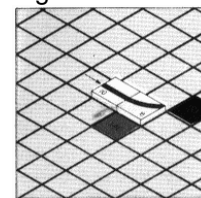


Figure 7

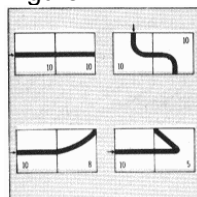


Figure 11

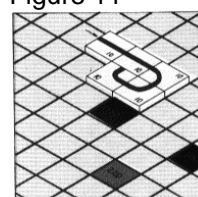


Figure 9

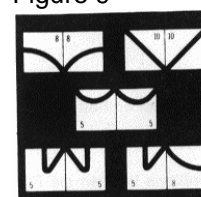


Figure 10

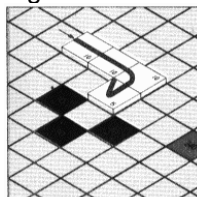


Figure 8

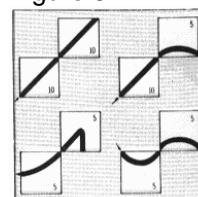
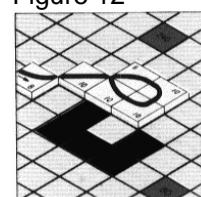


Figure 12



Par ailleurs, elles peuvent être utilisés pour créer un croisement du fleuve sur le terrain. Si un joueur utilise une tuile universelle au lieu d'une autre tuile, il doit indiquer quelle tuile elle remplace. Si un joueur possède une tuile universelle, et aucune autre tuile jouable, il est obligé de jouer sa tuile universelle.

CROISEMENT DU FLEUVE

Un joueur peut vouloir croiser le cours du fleuve pour des raisons stratégiques au cours du jeu, ou il peut y être forcé, pour ne pas perdre de points. Pour cela, il doit utiliser 2 tuiles. La première vient au contact du point de croisement, puis la tuile universelle vient remplacer la tuile qui se trouve à l'emplacement du croisement. La tuile remplacée est remise dans le sac (voir figures 13 à 16).

Figure 13

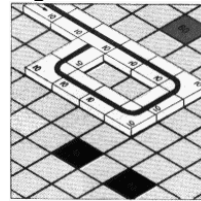


Figure 14

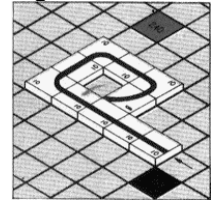


Figure 15

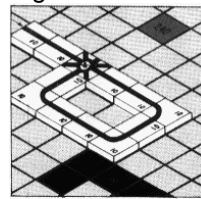
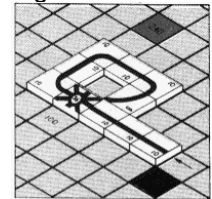


Figure 16



BOUCLE

Si un joueur possède une tuile universelle, il peut former une boucle avec le fleuve, ainsi que montré dans la figure 17. Si le prochain joueur n'a pas de tuile universelle ou pas la deuxième tuile nécessitée par la situation, il doit passer son tour et donc perdre des points (voir : « aucune tuile possible »). Si les autres adversaires ne peuvent pas jouer non plus, c'est à nouveau au tour du joueur qui a créé la situation. Il utilisera alors ses 2 tuiles pour créer le croisement (figure 18).

Figure 17

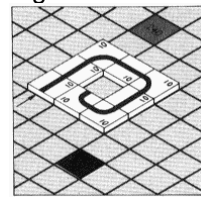
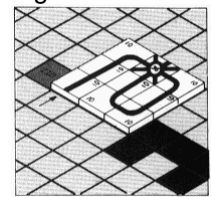


Figure 18



RÈGLES IMPORTANTES

1. Aucune tuile ne peut être placée sur une autre.
2. Les tuiles ne peuvent être rejetées que pour les raisons suivantes :
 - a) pas de possibilité de jeu (auquel cas toutes les tuiles sont remises dans le sac).
 - b) à l'occasion de la création d'un croisement (la tuile qui est remplacée par la tuile universelle retourne dans le sac).
3. Toutes les tuiles doivent être placées sur les cases du plateau en respectant la grille formée par les traits noirs.
4. Si un joueur place une tuile ou plusieurs sur une des cases d'une zone rouges en forme de U, il ne paye la pénalité qu'une seule fois à son tour, même s'il parcourt plusieurs cases de la zone. Le prochain joueur, s'il doit à son tour poser une tuile sur cette même zone rouge en U, paye également la pénalité.
5. Si un joueur place une tuile sur une case bleue d'objectif, il ne peut plus revenir en arrière et doit soit arrêter, soit continuer à placer des tuiles dans la zone bleue. Le fleuve ne peut pas quitter la zone bleue quand il l'a atteinte.
6. Le Nil ne peut être constitué que d'une seule ligne (pas d'embranchement ni de delta !).

COMPTES

On inscrit au fur et à mesure les points positifs et négatifs de chaque joueur. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie est le gagnant.

POINTS POSITIFS

1. Valeurs de toutes les tuiles posées au cours de la partie.
2. Bonus apportés par les cases vertes occupées.
3. Bonus de la ou des cases bleues atteintes.
4. Bonus spécial de 20 points spéciaux, quand un joueur parvient à poser ses 5 tuiles d'un coup.

POINTS NEGATIFS

1. Malus apportés par les cases rouges occupées.
2. Valeur des 5 tuiles du joueur lorsqu'il ne peut pas jouer.
3. Valeur des tuiles qui restent aux joueurs à la fin de la partie.

J. W. SPEAR & SÖHNE
 SPIELEFABRIK UND -VERLAG
 8500 NÜRNBERG 13
 POSTFACH 45 - HÖFENER STRASSE 87-91
 TELEFON 26 18 45