

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)



# GIZA- Le jeu de construction de pyramides

## INTRODUCTION

Le pharaon Khufu et ses descendants, Khafre et Menkaure, ont commandé la construction de trois pyramides. En tant que constructeur de pyramides à Gizeh, vous essayerez de construire les trois plus belles pyramides en utilisant des pierres de qualité et en remplissant ces pyramides du plus grand nombre de trésors possible. Vos concurrents essayeront de contrarier vos projets en sabotant vos pyramides avec des pierres de moindre qualité, en démolissant les niveaux que vous avez construits et en lâchant des scarabées sur vos sites de construction pour effrayer vos ouvriers. Peut être aurez-vous besoin d'agir de même à l'égard de ces concurrents de manière à ce que vos pyramides soient les plus belles et soient choisies par les pharaons pour leur vie post-mortem.

## APERÇU DU JEU

Les joueurs jouent des tuiles pour construire des pyramides, pour placer des trésors ou pour saboter les autres joueurs. Le jeu commence par le premier joueur et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les pyramides d'un joueur aient été construites ou lorsqu'il ne reste plus de tuile dans la pioche. Les points sont ensuite décomptés. Un joueur qui a construit un sphinx sur sa fondation reçoit des points supplémentaires. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie.

Giza convient pour 2 à 6 joueurs âgés de 8 ans et plus. Les joueurs de moins de 8 ans devront être aidés par un adulte. Une partie dure de 10 à 30 minutes ou plus en fonction du nombre de joueurs.

Résumé du jeu

Nombre de joueurs, âge et durée

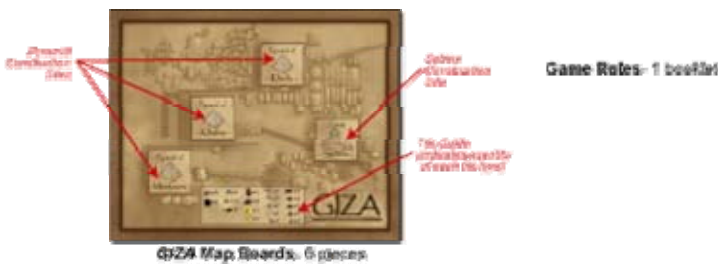
## CONTENU

Règles du jeu - 1 livret

- 6 plateaux de jeu de Giza
- Sites de construction de pyramide
  - Site de construction de sphinx
  - Détail des tuiles (indiquant leur nombre par type)

83 tuiles

- Tuiles pierre négatives - 3 de chaque type
- Tuiles pierre positives - 7 de chaque type
- Tuiles démolition - 9
- Tuiles sphinx - 6
  - + Tête du sphinx
  - + Corps du sphinx
  - + Base du sphinx
- Tuiles de trésor - 3 de chaque type
- Tuiles scarabée - 6



## MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un plateau de jeu individuel et le pose sur la table devant lui. Ce plateau doit être visible pour tous les autres joueurs.

Plateaux individuels

Chaque plateau de jeu comporte des emplacements carrés pour trois pyramides et un sphinx. Ces emplacements représentent les sites de construction sur lesquels les tuiles seront ajoutées pour construire les pyramides et le sphinx.

Les tuiles sont bien mélangées et sont ensuite posées au centre de la table face cachée pour constituer la pioche. Chaque joueur pioche au hasard quatre tuiles. Les joueurs ne peuvent pas révéler les tuiles qu'ils piochent.

Tuiles des joueurs

La personne qui a proposé de jouer à Giza sera le premier joueur. Lors des parties suivantes, le joueur qui aura marqué le moins de points lors de la partie précédente sera le nouveau premier joueur.

Choix du premier joueur

## ACTIONS DES JOUEURS

A son tour, chaque joueur devra réaliser les actions suivantes:

1. Jouer une tuile ou défausser n'importe quel nombre de tuiles de sa main ET
2. Piocher une ou plusieurs nouvelles tuiles de manière à posséder un maximum de quatre cartes en main

Actions des joueurs

## JOUER UNE TUILE

Les joueurs peuvent jouer une tuile pierre, trésor, démolition ou scarabée de leur main sur leur propre pyramide (située sur le plateau de jeu) ou sur une pyramide d'un des autres joueurs.

Jouer une tuile

A la place, les joueurs peuvent jouer une tuile sphinx, démolition ou scarabée sur leur propre sphinx (situé sur le plateau de jeu) ou sur le sphinx d'un des autres joueurs

La tuile qui est posée doit recouvrir complètement celle sur laquelle elle l'est. Les joueurs ne peuvent pas regarder les tuiles qui se trouvent sous celle du dessus des pyramides ou des sphinx des autres joueurs. Les joueurs peuvent examiner toutes les tuiles posées sur leur propre plateau de jeu.

## TUILE PIERRE

Une tuile pierre ne peut être posée qu'aux endroits suivants :

- (1) Sur un site de construction de pyramide d'un plateau de jeu
- (2) Sur une tuile pierre indiquant un nombre plus élevé (à cet effet, on ne tient pas compte des + et - figurant sur la tuile pierre)
- (3) Sur une tuile trésor indiquant un nombre plus élevé

Tuiles pierre

Les (+) et (-) indiqués sur les tuiles pierre ne sont utilisés que pour le décompte en fin de partie.



*Exemple:*

*Les tuiles pierre pouvant être posées sur la tuile trésor + 3 sont : +1, -1, +2 ou -2.*

Une fois jouée, une tuile pierre ne peut plus être déplacée d'une pyramide vers une autre. Une tuile pierre ne peut être retirée du plateau de jeu qu'avec une tuile démolition.

### TUILES TRESOR

Une tuile trésor ne peut être posée que sur une tuile pierre indiquant le même nombre (à cet effet, on ne tient pas compte des + et – figurant sur la tuile pierre)

Tuiles trésor

Une tuile trésor ne peut pas être posée sur une tuile d'un autre type, en ce compris sur une autre tuile trésor.



*Exemple:*

*Jean a une tuile trésor +3 en main et ne peut la jouer que sur une tuile pierre +3 ou -3.*

Une fois jouée, une tuile trésor ne peut plus être déplacée d'une pyramide vers une autre. Une tuile trésor ne peut être retirée du plateau de jeu qu'avec une tuile démolition.

### TUILES DEMOLITION

Une tuile démolition détruit n'importe quelle tuile visible située sur un des plateaux de jeu.

Tuiles démolition

Un joueur peut jouer une tuile démolition ...

- (1) sur la pyramide d'un autre joueur **OU**
- (2) sur une de ses propres pyramides ou sur son sphinx

...uniquement pour retirer la tuile du sommet visée. La tuile démolition jouée et la tuile détruite sont retirées du jeu et remises dans la boîte de jeu.



*Exemple:*

- (1) *Jeanne joue une tuile démolition sur une tuile pierre -5 située sur son plateau de jeu*
- (2) *en conséquence, la tuile démolition jouée et la tuile détruite sont retirées de son plateau de jeu et sont remises dans la boîte de jeu.*

## TUILES SCARABEE

Une tuile scarabée peut être jouée sur une pyramide ou un sphinx. La tuile scarabée empêche qu'une nouvelle tuile pierre ou trésor soit ajoutée sur la pyramide affectée, ou qu'une nouvelle tuile sphinx soit ajoutée sur le sphinx affecté.

Tuiles scarabée

Une tuile scarabée peut également être jouée directement sur un site de construction de pyramide ou de sphinx sur n'importe quel plateau de jeu. Une tuile scarabée peut aussi être jouée directement sur une autre tuile scarabée.

Durant le tour du joueur affecté, celui-ci peut retirer une tuile scarabée de sa pyramide ou de son sphinx. La tuile scarabée retirée est défaussée. Le tour de ce joueur se termine immédiatement après qu'il a retiré la tuile scarabée, il ne peut pas piocher de nouvelles tuiles pour compléter sa main.

Un joueur qui a une tuile scarabée posée sur une de ses pyramides ou sur son sphinx peut choisir de ne pas la retirer. Il peut alors effectuer son tour normalement.

Si un joueur le souhaite, il peut jouer une tuile démolition sur la tuile scarabée (et, par conséquent, doit défausser la tuile démolition jouée et la tuile scarabée). Ensuite, son tour se termine et il pioche une nouvelle tuile de manière à avoir à nouveau quatre cartes en main.



*Exemple :*  
*Endroits possibles pour la pose d'une tuile scarabée.*

## TUILES SPHINX

La tuile base du sphinx est posée directement sur le site de construction du sphinx du plateau de jeu. L'ordre dans lequel le sphinx est construit est le suivant (de bas en haut)

Tuiles sphinx

- (1) Tuile base du sphinx
- (2) Tuile corps du sphinx
- (3) Tuile tête du sphinx

Remarque: la tuile tête du sphinx ne peut pas être placée directement sur la tuile base du sphinx.



Exemple :  
Ordre dans lequel le sphinx doit être construit.

Les tuiles scarabée et démolition peuvent être posées sur le sphinx, les tuiles pierre et trésor ne peuvent par contre pas l'être.

## DEFAUSSE DE TUILE(S)

Si un joueur décide de ne pas jouer de tuile (ou s'il ne sait pas jouer de tuile) durant son tour, il doit se défausser de 1, 2, 3 ou 4 tuiles de son choix. Ces tuiles sont défaussées face visible et sont remises dans la boîte de jeu.

Défausse de tuile(s)

## PIOCHE DE NOUVELLE(S) TUILE(S)

A la fin du tour du joueur, celui-ci pioche une ou plusieurs nouvelles tuiles de manière à avoir à nouveau 4 tuiles en main.

Pioche de nouvelle(s) tuile(s)

Après qu'un joueur a réalisé ses actions, le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ordre du tour

## FIN DU JEU ET DECOMPTE

Le jeu se termine immédiatement lorsque...

Fin du jeu

- (1) La dernière tuile est piochée **OU**
- (2) Les trois pyramides d'un des joueurs sont terminées (c'est-à-dire lorsque ses trois pyramides ont une tuile +1 ou -1 sur leur sommet)

Les pyramides d'un joueur peuvent être terminées par le joueur lui-même ou par un des autres joueurs (durant le tour de ce dernier). Ainsi, pour des raisons stratégiques, un joueur peut jouer une tuile pierre +1 ou -1 sur la dernière

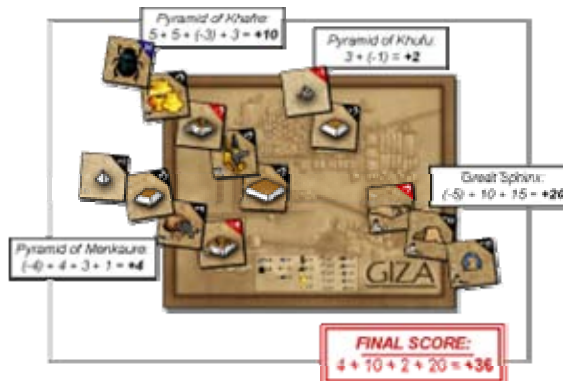
pyramide incomplète d'un autre joueur pour provoquer une fin de jeu immédiate.

Chaque joueur additionne les points qu'il possède dans ses pyramide et son sphinx. Les points des pyramides ou des sphinx (en ce compris celles et ceux qui ont une tuile scarabée à leur sommet) sont comptabilisés. Les tuiles pierre avec un chiffre négatif et les tuiles base de sphinx sont déduites du score du joueur.

Décompte

A la fin du jeu, les tuiles que le joueur a en main ne sont pas comptabilisées dans son score.

Tuiles en main à la fin du jeu



*Exemple:  
Calcul du score final d'un joueur.*

## VICTOIRE

Après que les points positifs des pyramides et du sphinx ont été additionnés et que les points négatifs ont été déduits du score du joueur, le vainqueur est le joueur ayant le plus de points. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de points de trésor est déclaré vainqueur.

Victoire

Edité par Fun Factory Games

Game design et développement: Nikki Lim  
Design graphique et lay-out: Evelyn Brunner

Nous vous remercions pour l'intérêt que vous portez à nos jeux.  
Merci de nous envoyer vos commentaires, suggestions et questions à:  
[enquiries@funfactorygames.biz](mailto:enquiries@funfactorygames.biz)

ou visitez notre site:  
[www.funfactorygames.biz](http://www.funfactorygames.biz)

© 2005 Fun Factory Games.

GIZA™ is a registered trademark of Fun Factory Games.

All rights reserved. Made in China.

## Traduction

Frédéric Frenay

## Mise en page

LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>