



# KEMET

ÉDITION RÉVISÉE

UN JEU DE JACQUES BARIOT ET GUILLAUME MONTIAGE, ILLUSTRÉ PAR DIMITRI BIELAK, EMILE DENIS ET NICOLAS FRUCTUS. POUR 2 À 5 JOUEURS DE 13 ANS ET PLUS. DURÉE DE JEU : 60 MINUTES.

Dans une Égypte Antique fantasmée, les puissants dieux lancent leurs troupes dans des batailles titanesques pour asseoir leur puissance. Dans le désert ou aux pieds de temples gigantesques, ils utilisent leurs nombreux pouvoirs pour soutenir leurs troupes, contrôler des créatures mythologiques et accéder à la victoire.

## 1 BUT DU JEU

Chaque joueur prend le contrôle de la faction d'une divinité égyptienne pour remporter le plus de points de victoire (PV) à la fin de partie.

## LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu comporte deux faces : l'une est utilisée pour 3 ou 5 joueurs, l'autre pour 2 ou 4 joueurs.

**Note : À 2 ou 3 joueurs, la rive droite du Nil est inaccessible pour toute la partie.**



(Sans le Sanctuaire de tous les Dieux)  
2 joueurs      4 joueurs



(Avec le Sanctuaire de tous les Dieux)  
3 joueurs      5 joueurs

Le plateau est divisé en cases de désert et cases spéciales (Quartiers de Cités, Temples et Sanctuaire de tous les Dieux).



### LES CITÉS :

Chaque Cité comporte 3 cases Quartier, chacun est entouré d'une Muraille qui limite le déplacement des Troupes adverses.



### LES TEMPLES :

Cases entourées d'une ligne jaune. Contrôler des Temples permet d'obtenir des PV Temple et des Points de Prière (☩) en Phase de Nuit.



### LE SANCTUAIRE DE TOUS LES DIEUX :

Case entourée d'une ligne bleue, ce n'est pas un Temple. Contrôler le Sanctuaire de tous les Dieux permet d'obtenir des PV Sanctuaire.

De plus, certaines cases contiennent un Port ou un Obélisque, qui influent sur le déplacement.



### LES OBÉLISQUES :

Chaque Temple, le Sanctuaire de tous les Dieux et certaines cases de désert contiennent un Obélisque.



### LES PORTS :

Les Ports ne constituent pas une case à part, ils représentent le moyen de traverser le Nil.

## Éléments du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 48 tuiles Pouvoir dans 3 couleurs (16 rubis, 16 saphir et 16 diamant)
- 7 figurines Créature
- 35 cartes Intervention Divine
- 2 cartes Combat spéciales
- 53 jetons Point de Victoire
- 3 jetons Action argentés et 1 doré.
- 1 Fiche Aide de jeu des cartes Intervention Divine et tuiles Pouvoirs.

## Pour chaque joueur (5 couleurs) :

- 12 figurines Unité
- 5 jetons Action
- 1 plateau individuel
- 1 marqueur Prière
- 1 marqueur Ordre
- 6 cartes Combat
- 3 Pyramides

1 rubis



1 saphir



1 diamant



## Gagner des PV permanents :

(de forme carrée, ne peuvent être perdus)

En attaquant et gagnant des Combats : PV Combat



— Par l'acquisition de Pouvoirs —

Tuiles Pouvoir *Domination*  
PV Domination (max. 1/joueur)



Tuile Pouvoir *Sphinx* : PV Sphinx



— Pendant les phases de Nuit —

En contrôlant au moins 2 Temples : PV Contrôle



En retirant 2 Unités dans le Sanctuaire de tous les Dieux : PV Sanctuaire



## Gagner des PV temporaires :

(de forme ronde, peuvent être perdus)

En contrôlant des Pyramides de niveau 4 : PV Pyramide



En contrôlant des Temples : PV Temple





## 2 MISE EN PLACE

### 2.1 - Mise en place commune

- 1) Placez le plateau au centre de la surface de jeu sur la face correspondant au nombre de joueurs.
- 2) Placez l'ensemble des tuiles Pouvoir face visible sur le côté du plateau dans l'ordre croissant de leur niveau et par couleur.
- 3) Placez les 2 cartes Combat spéciales à côté des tuiles Pouvoir, au dessus du plateau.
- 4) Placez les Créatures sur leurs tuiles Pouvoir respectives.
- 5) Placez les jetons PV Domination et Sphinx sur leurs tuiles Pouvoir respectives.
- 6) Placez les jetons Action argentés et le jeton Action doré sur leurs tuiles Pouvoir respectives.
- 7) Placez 1 PV Temple sur chaque Temple utilisé lors de la partie.
- 8) Placez les PV Pyramide dans la réserve commune.
- 9) Placez les PV permanents suivants dans la réserve commune : PV Contrôle/Combat et PV Sanctuaire.
- 10) Mélangez et placez face cachée les cartes Intervention Divine (abrégiées ID) à côté du plateau pour créer la Pioche ID.

### ANATOMIE D'UN POUVOIR

Niveau : indique le niveau de la tuile, sa couleur (rubis, saphir, diamant) et son coût (1 à 4 ♀)

Rappel de la couleur

Effet de la tuile (se référer à la fiche récapitulative)

Icône de Phase où le Pouvoir est actif :



En phase de Jour



En phase de Nuit



En combat

### Certaines de ces tuiles sont des Créatures

Il en existe 7 et chacune octroie des avantages à la Troupe à laquelle elle est liée.

### ANATOMIE D'UNE TUILE CRÉATURE

Bonus de Combat pour la Troupe liée

Augmente la Capacité de déplacement en Mouvements terrestres (pour la Troupe liée)

Effet de la tuile (certaines tuiles Créature n'ont pas d'effet spécifique)

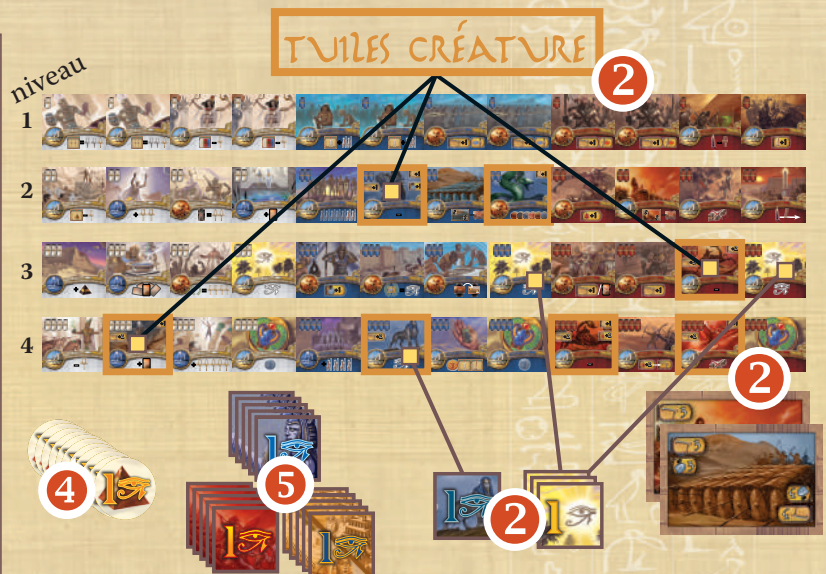


### ANATOMIE D'UNE CARTE INTERVENTION DIVINE

Coût éventuel à payer au moment de l'utilisation (certaines cartes ID sont gratuites, d'autres nécessitent de payer des ♀ pour déclencher leur effet)

Effet de la carte (se référer à l'Aide de jeu)

Phase où la carte ID peut être jouée





## 2.2 - Mise en place individuelle

1) Chaque joueur choisit une Cité du plateau au hasard qui sera la Cité de sa faction pour toute la partie.

2) Chaque joueur prend à sa couleur :

- 1 plateau individuel, **7**
- 1 marqueur Ordre,
- 1 marqueur Prière qu'il place sur la case 7 de la piste Prière en haut de son plateau individuel, **8**
- 5 jetons Action, **9**
- 12 figurines Unité (chaque figurine représente une Unité), **10**
- 6 cartes Combat. **11**

3) Chaque joueur pioche 2 cartes ID. **12**

4) Chaque joueur prend 3 Pyramides, 1 de chaque couleur : rubis, saphir et diamant. **13**

**2.3 - Mise en place des Troupes :** Chaque joueur choisit 2 Quartiers de sa Cité et répartit 5 Unités sur chaque, puis place les 2 Unités restantes dans sa réserve. **10**

**2.4 - Ordre du tour de début de partie :** Chaque joueur place son marqueur Ordre au hasard de gauche à droite sur la piste Ordre du tour du plateau correspondant au nombre de joueurs, le joueur dont le marqueur Ordre est le plus à gauche est le 1er joueur. **14**

**2.5 - Répartition des points de Pyramide :** Dans l'ordre du tour, chacun répartit 3 points de niveau entre ses 3 Pyramides parmi les combinaisons suivantes : 1/1/1 ou 2/1/0. Placez chacune de vos Pyramides de niveau 1 ou 2 dans un Quartier différent de votre Cité, toute Pyramide de niveau 0 reste dans votre réserve. **15**

Le niveau d'une Pyramide est indiqué par le chiffre à son sommet.





## 3 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Kemet* est une succession de Manches, elle prend fin lorsque la fin de partie est déclenchée. Chaque Manche est composée d'une Phase de Jour (avec d'éventuels Combat), d'une Phase de Nuit et d'une Phase d'Aurore.

Note : Vous trouverez un glossaire en page 8, il regroupe les différents termes et mots-clés utilisés dans *Kemet*.

### 3.1 PHASE DE JOUR (ACTIONS DES JOUEURS) :

- En suivant l'ordre du tour, chaque joueur devient joueur actif et joue 1 de ses 5 jetons Action.
- Les déplacements peuvent donner lieu à des Phases de Combat.



### 3.2 COMBAT (GÉNÉRALEMENT LORS DE LA PHASE DE JOUR) :

Un Combat concerne uniquement les deux joueurs dont les Troupes se retrouvent sur une même case. Résoudre les étapes dans l'ordre et en intégralité.



### 3.3 PHASE DE NUIT (RÉSOLUTION) :

- La phase de Nuit est découpée en plusieurs étapes à résoudre dans l'ordre et en intégralité,
- Les Pouvoirs nocturnes sont résolus, des PV, des  et des cartes ID sont attribués.



### 3.4 PHASE D'AUORE (DÉTERMINATION) :

- Si la fin de partie a été déclenchée, déterminer le vainqueur.
- Sinon, déterminer l'ordre du tour pour la prochaine Phase de Jour.



### Préséance des règles :

Lorsque deux règles se contredisent, seule la règle dont la priorité est la plus élevée (chiffre le plus élevé) est appliquée :

4) carte ID > 3) tuile Pouvoir > 2) règles d'extension > 1) règles du jeu.

## 3.1 - PHASE DE JOUR

### Fonctionnement

Dans l'ordre du tour, chaque joueur pose 1 Jeton Action sur l'une des cases Action libres de son plateau individuel, en respectant la règle de l'Équilibre (voir ci-dessous), puis applique immédiatement l'effet de cette case. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 5 jetons Action, la phase de Jour prend alors fin.

Vous pouvez jouer des cartes ID à icône JOUR avant ou après l'action de n'importe quel joueur et juste avant une Phase Combat.

**Règle de l'Équilibre :** Chaque joueur doit avoir posé au moins 1 jeton Action SUR CHACUN des 3 niveaux de la pyramide de son plateau individuel à la fin de la Phase de Jour.

**Jouer les jetons Action argentés et dorés :** Jouez ces jetons Action en même temps qu'un jeton Action de votre couleur pour gagner une action bonus. Choisissez dans quel ordre vous résolvez vos actions, chacune devant être intégralement résolue avant de résoudre la suivante.

Note : Dans le jeu de base *Kemet*, seul le Pouvoir *Volonté divine* (qui donne un jeton Action doré) utilise l'icône dorée en haut de la pyramide.

Note : Dans les extensions de *Kemet*, d'autres Pouvoirs peuvent octroyer un jeton Action doré : vous pouvez acheter plusieurs Pouvoirs donnant un jeton Action doré, mais vous ne pouvez posséder qu'un seul jeton Action doré, vous ne pouvez donc utiliser qu'un seul Pouvoir utilisant un jeton Action doré au cours d'une même Manche.

### DÉCLENCHEMENT DE LA FIN DE PARTIE !

Dès qu'un joueur possède 9 PV (somme de ses PV temporaires et permanents) avant de jouer un de ses jetons Action, il déclenche la Fin de partie, qui sera résolue lors de la prochaine Phase d'Aurore. Ce joueur place un PV Sanctuaire de la réserve commune sous son marqueur Ordre pour indiquer qu'il a enclenché la fin de partie.

Les différentes actions disponibles sur les plateaux individuels sont détaillées ci-après.



### 3.1.1 ACTION PRIER

Gagnez 2☞.

### 3.1.2 ACTION ÉVOLUTION DE PYRAMIDE

Augmentez le niveau d'une de vos Pyramides d'1 ou plusieurs niveaux : dépensez autant de ☞ que la valeur de chaque niveau que vous souhaitez atteindre (augmenter la Pyramide de plusieurs niveaux nécessite de cumuler les coûts). Si vous augmentez le niveau de la Pyramide éventuellement dans votre réserve (niveau 0), placez-la dans le Quartier sans Pyramide de votre Cité. Augmenter une Pyramide de plusieurs niveaux est une dépense unique.

#### Effets des pyramides :

- Chaque Pyramide permet à son contrôleur d'acheter les tuiles Pouvoir à sa couleur d'un niveau égal ou inférieur à son niveau actuel.
- Chaque Pyramide de niveau 4 octroie 1 PV Pyramide à son contrôleur.
- Chaque Pyramide permet de dépenser 2☞ pour téléporter des Unités présentes dans son Quartier vers une case contenant un Obélisque.

#### IMPORTANT !

Si le Quartier où se situe une Pyramide est contrôlé par un adversaire, c'est lui qui bénéficie de ses effets et plus son propriétaire originel.

### 3.1.3 ACTION ACHETER UN POUVOIR

Achetez une tuile Pouvoir de la couleur indiquée par la case où vous avez placé votre jeton Action. Un même joueur ne peut acheter qu'1 tuile Pouvoir de chaque couleur lors de chaque Phase de Jour.

**Condition d'achat :** Pour acheter une tuile Pouvoir, vous devez contrôler une Pyramide de la même couleur et d'un niveau supérieur ou égal à ceux de la tuile Pouvoir visée et ne pas déjà posséder de tuile Pouvoir comportant la même illustration (même si ces tuiles sont de couleur différente).

Les effets des Pouvoirs sont immédiats. Toutefois, certains Pouvoirs ne prendront effet que lors de certaines Phases du jeu (tels que les Pouvoirs de combat ou les Pouvoirs nocturnes).

**Coût d'achat :** Lorsque vous achetez une tuile Pouvoir, vous dépensez autant de ☞ que son niveau. Vous conservez ce Pouvoir toute la partie, il ne peut être perdu. Placez-le devant vous afin qu'il soit visible de tous.

Par exemple, pour acheter la tuile Pouvoir *Boucliers de Neith*, qui est un Pouvoir saphir de niveau 3, vous devez contrôler une Pyramide saphir de niveau 3 ou 4. Le coût d'achat est de 3☞.

**Créatures :** À l'acquisition d'une tuile Créature ou à tout moment où une Créature se trouve dans votre réserve, vous pouvez la placer dans un Quartier de votre Cité contenant une de vos Troupes. Sinon, la Créature reste dans votre réserve, sur sa tuile. Avant de jouer un de vos jetons Action, vous pouvez échanger des Créatures de votre réserve avec des Créatures déjà présentes dans des Quartiers de votre Cité. Lorsqu'une Créature n'est plus liée à une Troupe, elle revient dans la réserve de son propriétaire.

Une Créature ne compte pas comme une Unité :

- elle n'est pas concernée par la Limite de troupe, mais par la Limite de créature, qui est de 1 par case,
- en Combat, seuls les bonus de la Créature sont ajoutés à la Troupe liée, elle n'ajoute pas 1 Force, n'étant pas considérée comme une Unité de la Troupe.

### 3.1.4 ACTION RECRUTER

Dépensez X☞ pour recruter X Unités : prenez ces Unités dans votre réserve et placez-les dans un, deux ou trois Quartiers de votre Cité.

Vous ne pouvez recruter que dans votre propre Cité. Même si vous contrôlez un Quartier adverse, vous ne pouvez pas recruter dans ce Quartier.

Si vous recrutez dans un de vos Quartiers qui est contrôlé par un adversaire, résolvez immédiatement un Combat dans lequel vous êtes considéré comme l'attaquant.

#### IMPORTANT !

Dans votre Cité, vos Troupes gagnent +1 Force en Combat.

**Exemple :** Pour faire évoluer une Pyramide du niveau 2 au niveau 3, cela coûte 3☞.

**Exemple :** Pour faire évoluer une Pyramide du niveau 1 au niveau 3, le coût sera de 5☞ (2 pour passer au niveau 2 et 3 pour passer au niveau 3).



### 3.15 ACTION DÉPLACEMENT

Déplacez 1 de vos Troupes en fonction de sa Capacité de déplacement, déterminée au début de l'action Déplacement.

La Capacité de déplacement d'une Troupe est composée d'1 Mouvement terrestre et d'1 Téléportation. Chaque type de mouvement a sa spécificité et certains Pouvoirs et cartes ID peuvent augmenter le nombre de Mouvements terrestres, ou de Téléportations.

Lors d'une même action Déplacement, vous pouvez :

- utiliser les deux types de mouvement (Mouvement terrestre et Téléportation),
- ne déplacer qu'une partie des Unités de la Troupe et en laisser sur les cases traversées,
- ajouter à votre Troupe des Unités présentes sur les cases traversées.

#### IMPORTANT !

**Durant son action Déplacement, une Troupe peut dépasser la Limite de troupe (5 Unités), mais elle doit être respectée pour chaque case à la fin du déplacement.** Il en va de même pour les Créatures : la Limite de créature (1 Créature par case) doit être respectée à la fin de l'action Déplacement.

#### Mouvement terrestre :

Dépensez 1 Mouvement terrestre pour déplacer votre Troupe vers une case directement adjacente ou reliée par une flèche entre deux Ports traversant le Nil.

#### Téléportation :

Dépensez 2 pour téléporter votre Troupe à partir d'une Pyramide (de votre Cité ou d'une Cité adverse) vers une case contenant un Obélisque.

Note : Téléporter une Troupe ne nécessite pas de dépenser de Mouvement terrestre.

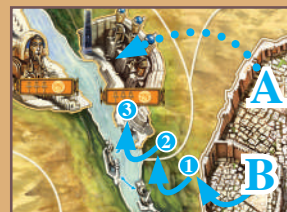
#### Les Murailles :

Chaque Quartier est entouré d'une Muraille. Vous ne pouvez pénétrer dans un Quartier adverse que si votre Troupe commence son action Déplacement à partir d'une case adjacente à cette Muraille (il n'est donc possible de se déplacer que dans un seul Quartier adverse lors d'une même action Déplacement).

#### Combat :

Si votre Troupe entre dans une case contenant une Troupe adverse, votre action Déplacement prend fin et un Combat est immédiatement déclenché.

Note : Lorsqu'à l'issue d'un déplacement (et éventuellement du Combat qui a eu lieu) vous contrôlez un Temple ou une Pyramide de niveau 4, vous prenez le PV temporaire correspondant, où qu'il soit. Pour rappel, vous contrôlez un Temple ou une Pyramide adverse si vous possédez une Troupe dans sa case et vous en perdez immédiatement le contrôle si vous n'avez plus de Troupe dedans, auquel cas vous rendez le PV temporaire associé.



#### Exemple :

Claire souhaite déplacer sa Troupe de sa Cité vers le Temple de la rive est du Nil.

Elle dispose de deux solutions :

A- Utiliser la Téléportation : Claire dépense 2 et téléporte directement sa Troupe sur le Temple concerné.

B- Ne pas utiliser la Téléportation : la Troupe de Claire doit alors disposer d'une Capacité de déplacement de 3 Mouvements terrestres. (c.f. schéma). Cette Capacité de déplacement est par exemple atteinte si Claire possède le Pouvoir Célérité et la Créature Guivre du Désert associée à cette Troupe, ce qui lui ferait économiser 2 pour arriver dans la même case.

## 3.2 - COMBAT

Le joueur dont le déplacement est à l'origine du Combat est appelé l'attaquant, l'autre joueur est appelé le défenseur. Résolez les étapes suivantes dans l'ordre, la résolution continuant même si un joueur se retrouve sans Troupe :

### 1) Conseil de guerre

Attaquant et défenseur choisissent chacun 2 cartes Combat de leur main :

- ils défaussent l'une d'elles face cachée, elle ne sera jamais révélée,
- ils gardent l'autre en main, qui sera celle jouée lors du Combat, ils ne la révèlent pas pour l'instant.

### 2) Préparatifs

Attaquant et défenseur peuvent cacher des cartes ID à icônes JOUR ou COMBAT derrière leur carte Combat en main : c'est le seul moment de la Phase Combat où ils peuvent jouer des cartes ID. Aucun joueur n'est tenu de révéler qu'il joue des cartes ID, mais il peut bluffer en prétendant le faire ou non. Seuls l'attaquant et le défenseur peuvent jouer des cartes ID durant ce Combat.



### 3) Affrontement

Une fois les cartes Combat et ID choisies, attaquant et défenseur révèlent simultanément les cartes jouées. Les effets d'une carte ID jouée ne sont pris en compte que si son propriétaire dépense le nombre de ♣ éventuellement requis, l'attaquant indique en premier s'il dépense les ♣ nécessaires et dans quel ordre il les résout, puis le défenseur fait de même.

### 4) Résolution

Le joueur qui possède la valeur de Force la plus élevée est le vainqueur du Combat. En cas d'égalité, le défenseur est le vainqueur du Combat.

Déterminez la valeur de Force de chaque joueur en cumulant :

- le nombre d'Unités dans sa Troupe, chaque Unité rapportant 1 Force,
- la valeur de Force de sa carte Combat dévoilée,
- les éventuels bonus de Force de ses tuiles Pouvoir,
- les éventuels bonus de Force de la Créature liée à sa Troupe,
- les éventuels bonus de Force des cartes ID qu'il a jouées,
- +1 Force si le Combat a lieu dans un Quartier de la Cité du joueur.

### 5) Pertes

Chaque carte Combat possède une Valeur de Dégâts et/ou une Valeur de Défense. Ces valeurs peuvent être modifiées par des cartes ID, des tuiles Pouvoir et des Créatures.

Chacun des participants retire de sa Troupe autant d'Unités que la valeur totale de Dégâts infligée par son adversaire, minorée de leur valeur totale de sa propre Défense.

Si le vainqueur a perdu sa Troupe, il reste le vainqueur du Combat, et ce, même si le vaincu possède encore une Troupe dans la case où le Combat a lieu.

### 6) Récompense

Si l'attaquant est le vainqueur et qu'il possède encore une Troupe dans la case où le Combat a lieu, il gagne 1 PV Combat.

### 7) Conséquences pour le vaincu

Le joueur vaincu choisit soit de battre en retraite, soit de renvoyer sa Troupe.

Dans le cas où le vainqueur ne possède plus de Troupe dans la case où le Combat a lieu, le vaincu peut également choisir de rester sur place.

### 8) Conséquences pour le vainqueur

Le vainqueur choisit s'il renvoie sa Troupe ou s'il reste sur la case où le Combat a eu lieu.

#### *Battre en retraite*

Si le vaincu bat en retraite, le vainqueur choisit une case adjacente vide dans laquelle il déplace la Troupe vaincue, ceci n'est pas une action Déplacement. Il ne peut pas choisir un Quartier qui n'est pas de la Cité du vaincu. Si aucune case n'est valide, le vaincu ne peut pas battre en retraite et doit renvoyer sa Troupe.

#### *Renvoyer sa Troupe*

Tout joueur qui renvoie sa Troupe retire toutes les Unités de cette Troupe pour gagner  $X-1$  ♣, où X correspond au nombre d'Unités retirées de cette façon.

### 9) Fin du Combat

Chacun défausse face visible la carte Combat qu'il a jouée, celle défaussée face cachée lors de l'étape Conseil de guerre le reste, elle ne doit pas être révélée. Lorsqu'un joueur a défaussé toutes ses cartes Combat, il les reprend toutes en main immédiatement.

Les cartes ID jouées (utilisées ou non) sont défaussées à côté de la Pioche ID, face visible.

Puis, la Phase en cours continue là où elle a été interrompue.

Note : Tout effet qui ajoute des Unités dans un Quartier contrôlé par un adversaire déclenche un Combat durant la Phase de Nuit (par exemple, la tuile Pouvoir **Renforts**) : résolvez ces Combats comme lors de l'action Recruter.

**Exemple :** Jacques déplace sa Troupe jusqu'au Temple contrôlé par la Troupe de Guillaume.

• Jacques est l'attaquant.  
Troupe : 5 unités.

Pouvoirs :

• **Chargez !** (+1 Force en attaque),

• **Lames de Neith** (+1 Force en Combat).

Sa Force de base est donc de 7 (5+1+1).

• Guillaume est le défenseur.  
Troupe : 4 Unités.

Créature : **Éléphant Ancstral** (+1 Force à la Troupe).

Sa Force de base est donc de 5 (4+1).

Les deux joueurs choisissent chacun secrètement 2 cartes Combat : la première est posée face cachée la seconde reste en main et sera jouée.

• Jacques joue sa carte Combat : **3 Force et 2 Dégâts**.

Il ne joue pas de carte ID.

• Guillaume joue sa carte Combat :

**2 Force et 2 Défense et 2 cartes ID qu'il cache derrière sa carte Combat : Mur de bronze et Furie guerrière.**

Les deux joueurs dévoilent simultanément leurs cartes et annoncent leurs valeurs de Force :

• Force de Jacques : **10** (7+3 de sa carte),

• Force de Guillaume : **9** (5+2 de sa carte+2 de la carte ID. Il doit par ailleurs payer un ♣ pour cette carte ID).

**Jacques est le vainqueur du Combat.**

**Les pertes :**

• Jacques inflige 2 Dégâts à Guillaume, mais celui-ci possède une Défense de 3 (sa carte Combat + l'**Éléphant Ancstral**). Guillaume ne perd donc aucune Unité.

• Guillaume n'inflige aucun Dégât.

Jacques est vainqueur, il était attaquant et a encore une Troupe présente sur la case : **il gagne donc 1 PV Combat.**

Guillaume choisit de renvoyer sa Troupe : il récupère 3 ♣ et place sa Créature dans sa réserve.

Jacques pourrait également renvoyer sa Troupe mais il préfère rester sur place.

Toutes les cartes jouées sont placées dans leurs défausses respectives.



### 3.3 - PHASE DE NUIT

- 1) **Offrande** - Le joueur qui contrôle le Sanctuaire de tous les Dieux peut sacrifier 2 Unités de cette Troupe pour gagner 1 PV Sanctuaire.
  - 2) **Contrôle du delta** - Le joueur qui contrôle le Temple du delta du Nil peut sacrifier 1 Unité de cette Troupe pour gagner 5 ⚡.
  - 3) **Contrôle des Temples** - Chaque joueur qui contrôle au moins deux Temples gagne 1 PV Contrôle.
  - 4) **Adoration** - Chaque joueur gagne les ⚡ correspondants aux Temples qu'il contrôle (autres que le Temple du delta du Nil).
  - 5) **Prière** - Chaque joueur gagne 2 ⚡.
  - 6) **Intervention divine** - Dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche 1 carte ID.
  - 7) **Éveil** - Chaque joueur reprend ses jetons Action et les place dans sa réserve.
- Note : Pour chacune des étapes décrites ci-dessus, les Pouvoirs nocturnes sont résolus dans l'ordre du tour ; si un joueur en possède plusieurs se déclenchant lors de la même étape, il les résout dans l'ordre de son choix.

### 3.4 - PHASE D'AURORA

#### 1) Fin de partie

Si la Fin de partie a été déclenchée durant la Phase de Jour précédente (cf. fin de page 4), chacun fait la somme des PV temporaires et permanents qu'il a en sa possession : celui qui possède le plus de PV remporte la partie (le PV Sanctuaire sous le jeton Ordre du joueur qui a déclenché la Fin de partie n'est pas comptabilisé).

En cas d'égalité, si le joueur qui a déclenché la Fin de partie fait partie des joueurs à égalité, il remporte la victoire. Sinon, le joueur à égalité qui possède le plus de PV Combat remporte la partie. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité placé le plus à gauche de la Piste Ordre du tour remporte la partie.

#### 2) Ordre du tour

Baissez les jetons Ordre sous leur case actuelle. Puis, en commençant par le joueur qui possède le moins de PV, puis en ordre croissant, chacun choisit sa position sur la piste Ordre du tour en plaçant son marqueur Ordre sur une case libre. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui était placé le plus à gauche de la Piste Ordre du tour lors du tour précédent choisit en premier et ainsi de suite.

## 4 GLOSSAIRE

#### Tuiles Pouvoir

Les tuiles Pouvoir sont réparties en 3 familles de Pouvoirs correspondant aux couleurs des trois Pyramides. Chaque famille est composée de 4 niveaux, avec 4 tuiles par niveau, soit 16 Pouvoirs pour chaque famille (Rubis : Force et Déplacement, Saphir : Défense et Recrutement, Diamant : Prière et cartes ID).

#### Points de Prière et piste Prière

Les Points de Prière sont symbolisés par un ankh ⚡ et sont la ressource principale du jeu permettant de réaliser les différentes actions.

Pour chaque ⚡ que vous gagnez, déplacez votre marqueur Prière d'1 case vers la droite de votre piste Prière.

Pour chaque ⚡ que vous dépensez, déplacez votre marqueur Prière d'1 case vers la gauche de votre piste Prière.

Vous ne pouvez pas posséder plus de 11 ⚡.

#### Contrôler une case

Un joueur contrôle une case autre qu'un Quartier de sa Cité si une de ses Troupes s'y trouve. Un joueur contrôle un Quartier de sa Cité si aucune Troupe adverse ne s'y trouve. Dès l'instant où un joueur n'a plus de Troupe sur la case d'une Pyramide de niveau 4 adverse ou d'un Temple, il restitue le PV temporaire correspondant.

#### Unités et Troupes

L'ensemble des Unités d'un joueur présentes sur une case constitue une Troupe. Une Troupe peut contenir 5 Unités au maximum, c'est la Limite de troupe. Une Créature liée à la Troupe n'est pas prise en compte dans cette limitation. Lorsqu'une Unité est retirée du plateau, quelle qu'en soit la raison, elle revient dans la réserve de son propriétaire.

#### Cartes

Le nombre de cartes en main n'est pas limité. Il est connu de tous pour chaque type de carte, mais les cartes elles-mêmes restent cachées. Les cartes défaussées face visible sont consultables par tous. Dès que la Pioche ID est épuisée, mélangez la défausse de cartes ID pour créer une nouvelle Pioche ID.

Jouer une carte ID n'est pas une action. Cela peut se faire avant ou après toute action, ou avant un Combat.

Pour jouer une carte ID : payez son coût éventuel lors de la Phase correspondant à l'icône qu'elle porte (voir l'Aide de jeu), résolvez son effet, puis défaussez-la.

Si plusieurs joueurs souhaitent jouer des cartes ID en même temps, le joueur actif est prioritaire, puis les autres joueurs dans l'ordre du tour, chaque carte étant résolue lorsqu'elle est jouée.

#### EXCEPTION !

Lors d'un Combat, il est possible de jouer des cartes ID portant des icônes JOUR ou COMBAT.

