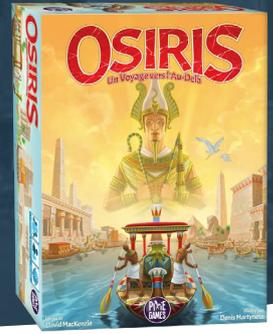




OSIRIS (PIXIE GAMES)



VOUS INCARNEZ DES GOUVERNEURS, RENDANT UN DERNIER HOMMAGE AU DÉFUNT PHARAON. LE LONG DE SON DERNIER VOYAGE SUR LE NIL, VOUS BÂTIRESZ LES PLUS BEAUX BÂTIMENTS À SA GLOIRE. LE GOUVERNEUR EXPLOITANT LE MIEUX SES OUVRIERS ET SES RESSOURCES POURRA CONSTRUIRE LE PLUS DE TEMPLES AVANT LA FIN DE LA PROCESSION ET DEVENIR LE NOUVEL HÉRITIER DU TRÔNE.

1 / MISE EN PLACE



- Chaque joueur reçoit dans sa couleur :

- 1 paravent
- 1 chameau
- 3 sphinx / 4 obélisques / 2 pylônes.
- 5 cartes *bénédictions* à sa couleur
- 2 céréales / 2 briques / 2 pierres

- Formez **une réserve pour chaque ressource** selon le nombre de joueurs :

- **2 Joueurs** = 15 ressources de chaque type.
- **3 Joueurs** = 20 ressources de chaque type.
- **4 Joueurs** = 25 ressources de chaque type.

- Placez les **contremaitres** (4 pions avec pagnes blancs) et les 3 types d'**ouvriers** (agricole/briqueteur/tailleur de pierre = 12 pions *ouvrier*) dans le sac. Exception : 2 joueurs = 3 ouvriers de chaque type (9).
- Placez chaque **marqueur de score** (personnage assis sur chaise) sur le début de la piste des scores.
- Distribuez une **carte Cité** à chaque joueur. Le reste forme une pioche près du plateau.
- Placez la **barge funéraire** derrière les premiers rapides sur la droite du plateau.
- Pour les parties à **3 joueurs** :
 - Placez 6 monuments d'une couleur non utilisée sur les emplacements avec un symbole *Ankh* (croix avec anse).
 - Placez 2 chameaux d'une couleur non utilisée sur les emplacements de caravane avec le symbole *Ankh*.
- Pour les parties à **2 joueurs** :
 - Placez 6 monuments d'une couleur non utilisée sur les emplacements avec un symbole *scarabée*.
 - Placez un monument (d'une couleur non utilisée), sur le cartouche (forme cylindrique comprenant des ressources ou symboles) de gauche, pour chacun des 3 monuments illustrés en bas du plateau.



2 / TOUR DE JEU



LE JEU SE DÉROULE SUR 4 SAISONS, IMAGÉES PAR LES 4 SECTIONS DU FLEUVE.

1) ACQUÉRIR DES OUVRIERS :

- En commençant par le 1er joueur, chacun pioche, au hasard, dans le sac des ouvriers et/ou contremaitres selon le nb de joueurs :
 - 2 Joueurs** = 3 pions piochés chacun / 4 pions posés sur le cartouche *ouvrier* (à droite du plateau) / 2 pions restent dans le sac.
 - 3 Joueurs** = 3 pions piochés chacun / 4 pions posés sur le cartouche *ouvrier* / 2 pions restent dans le sac.
 - 4 Joueurs** = 2 pions piochés chacun / 5 pions posés sur le cartouche *ouvrier* / 2 pions restent dans le sac.
 - 5 Joueurs** = 2 pions piochés chacun / 3 pions posés sur le cartouche *ouvrier* / 2 pions restent dans le sac.
- Seul le 1er joueur peut regarder les 2 jetons restants dans le sac.

2) FAIRE UNE DES 10 ACTIONS : A chaque tour les joueurs peuvent faire une de ces 10 actions jusqu'à ce qu'ils se retirent de la saison en cours.

RÉCOLTER DES RESSOURCES :

- La couleur des ouvriers détermine sur quel type de terrain ils peuvent être placés. De plus, seuls les terrains déjà longés par la barge ou en train d'être longés, sont exploitables par les ouvriers. 1 seul ouvrier par terrain.
- Par contre, les contremaitres peuvent être placés sur n'importe quel terrain le long du Nil. A la saison 4 comme tous les terrains sont accessibles aux ouvriers, le contremaître reçoit une ressource supplémentaire lors d'une récolte.
- Placez votre personnage sur :
 - L'emplacement du milieu, si aucun bâtiment n'est construit sur les 2 sections du terrain : vous récoltez l'ensemble des ressources illustrées sur les 2 parties dans la limite des stocks disponibles.
 - Une section libre, si un bâtiment est construit sur l'autre partie : vous récoltez uniquement les ressources de la section où se trouve votre ouvrier.
 - Ailleurs si les 2 sections sont occupées par des monuments.

VISITER UNE CITÉ :

- Placez un personnage sur une cité libre (sans personnage) sans prendre en compte la progression de la barque.
- Piochez 2 cartes. Gardez en une et donnez l'autre au joueur de votre choix (pot-de-vin possible), sauf si un adversaire possède un monument sur cette cité : il reçoit alors cette deuxième carte.
- A 2 joueurs, défaussez la deuxième carte contre un jeton *Céréale* ou cédez au pot-de-vin de votre adversaire. Possibilité de négocier tout au long de la partie.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

MONTER OU REJOINDRE UNE CARAVANE :

- 2 sections par caravane. Un seul ouvrier par section.
- Le 1er joueur à poser un ouvrier sur une caravane, place aussi un chameau. Le prochain joueur à poser son ouvrier sur la seconde section libre, devra donner une des ressources récoltées au propriétaire du chameau.
- On ne prend pas en compte l'avancée de la barge pour aller sur une caravane.
- A 2/3 joueurs, un emplacement de la caravane est bloqué.

ENGAGER UN OUVRIER SUPPLÉMENTAIRE :

- Payez 2 ressources de votre choix pour acquérir un des personnages disponibles sur la cartouche des ouvriers (à droite).
- Les ressources sont posées à côté du cartouche et ne sont plus disponibles pour cette saison.

ÉCHANGER AU MARCHÉ :

- Choisissez un des 4 cartouches et effectuez un échange en déposant vos ressources sur le cartouche et en récupérant les ressources souhaitées depuis la réserve.
- Les ressources déposées indiquent que le cartouche n'est plus accessible de la saison.



PLANIFIER UN MONUMENT

- Dépensez les ressources demandées sur l'un des 3 cartouches du monument convoité (Sphinx/Obélisque/pylône) et placez votre pion *monument* sur ce cartouche.
- Il n'est plus possible d'utiliser ce cartouche tant que le monument n'a pas été placé sur le jeu (construire).

CONSTRUIRE UN MONUMENT.

- Se place sur une section de terrain totalement libre (pas d'ouvrier et pas de bâtiment). Rappel : un ouvrier occupe deux sections de terrain.
- Marquez les points de gloire correspondants au monument construit.
- A la fin de la saison, les bâtiments planifiés non construits, sont retirés du jeu.

L'obélisque :

- Ne se construit que sur les terrains produisant 2 ressources.
- 1 point de gloire au 1er joueur qui construit ces 4 obélisques.

Le sphinx :

- Ne se construit que sur les terrains produisant 2 ou 3 ressources.
- 2 points de gloire au 1er joueur qui construit ces 3 Sphinx.

Le Pylône :

- Ne se construit que sur un terrain produisant 3 ressources ou sur une cité.
- 2 Points de gloire au 1er joueur qui construit ces 2 Pylônes.

- Les monuments se construisent n'importe où le long du fleuve. Cependant construire un monument sur le segment du Nil où se trouve la barge offre 1 point de gloire supplémentaire au joueur.

- A 2 joueurs, on décale le monument déposé lors de la mise en place, sur le cartouche du monument qui vient d'être posé.



JOUER UNE CARTE CITE.

- Récoltez les ressources indiquées en haut à gauche ou effectuez l'action spéciale. Puis défaussez la carte.

JOUER UNE CARTE BÉNÉDICTION.

- Possibilité de jouer qu'une seule carte *bénédictio* par saison.
- Elle doit être différente de celles jouées par les adversaires cette saison.

SE RETIRER DE LA SAISON.

- Un joueur qui ne peut ou ne veut plus jouer doit se retirer.
- Le 1er à se retirer, deviendra 1 joueur lors de la prochaine saison.
- Le 1er joueur à se retirer, place son marqueur de retrait sur un des 5 emplacements en bas à droite du tableau.
- Vous pouvez continuer à négocier et recevoir des cartes *cité*.

3) PRENDRE UNE NOUVELLE SAISON

- Avancez la barge sur le segment suivant.
- Récupérez vos chameaux.
- Remettez toutes les ressources dans la réserve.
- Placez un marqueur de bonus (tuile cartouche avec hiéroglyphes) sur l'emplacement où se trouve le marqueur de retrait du 1er joueur à s'être retiré. Le joueur récupère son marqueur de retrait.
- Remettez tous les ouvriers dans le sac.
- Défaussez les cartes *bénédictio* jouées lors de la précédente saison.
- Défaussez les bâtiments planifiés non construits.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine à la fin de la saison 4.
- Des points de gloire supplémentaires sont attribués :
 - 2 points de gloire pour chaque lot de 3 monuments construits côte à côte. Un monument ne peut appartenir à 2 lots différents.
 - 3 points de gloire pour chaque lot de 4 monuments construits le long du même segment du Nil.
- Le joueur avec le plus de points de gloire remporte la partie. Egalité : celui qui a le plus de ressources.