

HEIR TO THE PHARAOH

Un jeu astucieux sur les chats, les chiens et des dieux querelleurs dans l'Égypte antique.

Un jeu de Alf Seegert
Pour 2 joueurs, à partir de 8 ans. Se joue en une heure.

L'Égypte antique ne va pas bien, elle risque de revenir aux chiens ou peut-être aux chats ?

Mécontent de ses enfants, le Pharaon leur préfère ses animaux de compagnie. Il a décidé de modifier les lignes de succession et il va donc léguer son royaume entier soit à la déesse féline Bastet ou soit au dieu canin Anubis. Mais lequel des deux va l'emporter ?

Dans *Heir to the Pharaoh*, votre adversaire et vous jouez en tant que Bastet et Anubis, chacun rivalisant pour l'affection du Pharaon – et pour son trône ! Impressionnez le Pharaon en creusant le sable avec vos pattes puissantes. Construisez des sphinx massifs, des temples et des pyramides ! Utilisez la magie animale pour déchaîner la puissance des autres dieux, qui pourront vous aider à gagner les faveurs du Pharaon !

Le joueur qui forgera son chemin jusqu'à la victoire sera la nouvelle pièce maîtresse ou le nouveau gros bonnet¹ de L'Égypte, et il deviendra ainsi le nouvel Heir to the Pharaoh !

Est-ce-que la lumière de l'étoile du chien guidera vos pas ?
Est-ce-que les sables battus par le vent du désert deviendront votre litière royale ?
Jouez et vous le découvrirez !

CONTENU

- 1 Plateau de jeu
- 22 cartes d'enchères
- 7 cartes de dieu
- 14 cartes de magie animale
- 12 cartes de monument
- 2 aides de jeu
- 8 jetons magie animale
- 12 jetons de monument
- 12 bases et supports de monument
- 18 disques de joueur
- 1 tuile de base de la pyramide
- 4 tuiles de plate-forme de pyramide
- 2 pions en bois (Ankh et le Soleil)
- ce livret de règles

P2

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU

A) Le Plateau de jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la table entre les deux joueurs. Tournez le plateau pour que cela fasse une forme de diamant (comme indiqué ci-dessus), le palais sur le côté gauche (symbole du Flagellum et du Heka – fouet et crochet) et le coin de la pyramide sur le côté droit (cette partie est appelée la pyramide de « coin » pour bien la distinguer de la pyramide que les joueurs vont construire ensemble sur le plateau). Les indications de directions seront inversées pour le joueur qui sera assis de l'autre côté de la table.

B) Les Joueurs

Un joueur jouera la déesse féline Bastet et l'autre jouera le dieu canin Anubis. Après que chaque joueur ait choisi le dieu qu'il allait jouer, donnez à chacun des joueurs 9 disques de joueur, et les 10 cartes d'enchères qui ont le symbole correspondant. Les joueurs peuvent

¹ NdT : jeu de mots en anglais sur top dog (pièce maîtresse) et Fat cat (gros bonnet).

regarder toutes leurs cartes d'enchères.

Mélangez les cartes de **magie animale** de chaque joueur (triées selon le symbole de Bastet ou d'Anubis) et formez des piles séparées (face cachée) sur le côté droit du plateau comme indiqué. *Les joueurs ne peuvent pas regarder ces cartes de magie animale – ils ne peuvent les voir que lorsqu'ils les ajoutent, une à la fois, à leur main pendant la partie.*
Donnez aussi à chaque joueur 4 jetons de magie animale.

C) Cartes et jetons monument

Mélangez bien les 12 cartes monument et formez une seule pile, face cachée. Piochez les trois premières cartes et placez une carte (face visible) sur chacun des trois côtés de la pioche des cartes monument comme indiqué. La carte à côté de la pyramide en coin sur le plateau de jeu est la carte monument active.

Mélangez bien les **jetons monument** et formez une seule pile. (Le côté des jetons qui est visible n'a pas d'importance). Cette pile est placée à côté de la carte monument active.
Placez le premier jeton monument sur la carte monument active et installez le support de monument dessus, placé sur sa base.

D) Autres composants du jeu

- Placez la base de la pyramide et les tuiles plate-forme de pyramide sur le côté comme indiqué (la face visible n'a pas d'importance).
- Placez les cartes d'enchères du pharaon (les cartes avec les nombres 11 et 12) comme indiqué.
- Placez les supports des monuments sur leur bases en trois colonnes, triés par sorte, comme indiqué.

Veillez suivre les étapes indiquées en haut de la page suivante pour préparer le plateau de jeu.

P3

PRÉPARER LE PLATEAU DE JEU

1) PLACER LA TUILE DE BASE DE LA PYRAMIDE

Cela indique où la pyramide sera construite. Placez-la à un endroit où les joueurs seront tous les deux d'accord. La pyramide doit recouvrir au moins deux cases du plateau sur lequel se trouve le Nil.

2) AJOUTER LES JETONS DE MAGIE ANIMALE

Ils indiquent les sites de puissance magique. En commençant pas Bastet, les joueurs placent chacun leur tour les huit jetons de magie animale n'importe où sur le plateau de jeu (4 chacun). Les jetons doivent être placés à au moins deux cases d'écart les uns des autres ainsi que de la base de la pyramide, et ce dans toutes les directions. Si vous le voulez, ils peuvent aussi être placés sur des cases du fleuve.

3) PLACER LE MARQUEUR DU SOLEIL

Ce pion va marquer le mouvement du soleil et il va indiquer l'avancement de la partie. Placez-le sur le soleil que tient le dieu Râ (cherchez la tête de faucon). Le marqueur se déplace dans le sens horaire vers le soleil suivant à la fin de chaque manche.

4) MARQUER LA CASE DE DÉPART SUR LA PISTE DE SCORE

Chaque joueur place son disque de joueur sur la case marquée d'un scarabée (à côté de Râ). Les joueurs vont déplacer leur disque dans le sens horaire le long de la piste de score pour inscrire les points qu'ils marquent.

ALIGNEMENTS DU SOLEIL

A tout moment lorsque le dieu Râ vous le permet, vous pouvez réclamer un de ces alignements, indiquez-le avec un de vos disques de joueur. À la fin de la partie, chaque joueur marquera un bonus pour sa chaîne de disque de joueur la plus forte le long de l'horizon.

SYMBOLES DE CONSTRUCTION DE PYRAMIDE

Les symboles de pyramide aux quatre coins du plateau rappellent la construction qui se déroule, comme indiqué par le marqueur du soleil. Remarquez que les valeurs des bonus augmentent à mesure que la partie avance.

LA PARTIE PEUT MAINTENANT COMMENCER !

BUT DU JEU

Les joueurs jouent les rôles des dieux rivaux Bastet et Anubis dans l'Égypte antique. Le pharaon a annoncé qu'il offrirait son royaume à celui des deux dieux qui l'impressionnerait le plus. Les joueurs reçoivent de l'aide de plusieurs autres dieux qui offriront leurs services à celui qui aura fait la plus forte enchère. En réalisant des actions uniques, réservées à chaque dieu, les joueurs construisent des monuments et les alignent pour pointer vers les autres bâtiments, gagnant ainsi de l'influence sur le pharaon en le faisant. Pour que la compétition reste juste, le pharaon a déclaré que quelles que soient les ressources utilisées par un joueur pendant une manche, celles-ci seront données à son adversaire pour qu'il les utilise plus tard dans la partie. Dès que la pyramide est terminée, le joueur qui a le plus de points devient l'héritier du pharaon (Heir to the Pharaoh) et il remporte la partie.

COMMENT COMMENCER LA PARTIE

Tout d'abord, convoquez tous les dieux au palais :

- 1) Placez la carte **Thot**, face cachée sur le symbole du palais sur le coin gauche du plateau.
- 2) Mélangez les 6 cartes de dieu restantes et placez-les, face cachée, en une seule pile sur la carte de **Thot**.
- 3) Retournez face visible la première carte de dieu. **Laissez-la bien en place sur la pile des cartes de dieu.**
- 4) Placez le marqueur du « Favori du pharaon » (Ankh) sur la première carte. La première carte de dieu de chaque manche est le « favori du pharaon » et elle possède les capacités spéciales inscrites sur la carte à côté du symbole Ankh. *Remarque : si la première carte piochée est le Pharaon, suivez les indications concernant le pharaon au bas de la page suivante. Ensuite, à la place, disposez le marqueur sur la carte de dieu suivante.*

La partie se déroule en huit manches. Chaque manche est divisée en deux phases : une **phase d'enchères** (voir page suivante) et une **phase d'action** (voir page 5).

P4

PHASE UN : PHASE D'ENCHÈRES

Pendant la phase d'enchères, les joueurs révèlent en même temps une carte d'enchère pour faire une offrande à chaque dieu dans le palais.

[OPTIONNEL] Faire appel à la magie animale

Avant de placer une enchère, si un joueur a une carte de magie animale en main qu'il voudrait jouer, il doit le dire et il place cette carte devant lui.

- **Important : Gardez la carte de magie animale secrète et face cachée MÊME après que les deux joueurs aient placé leur enchère** (voir ci-dessous).
- Les joueurs peuvent jouer au plus une carte de magie animale par enchère.
- Si votre adversaire a déjà placé secrètement son enchère avant que vous puissiez annoncer que vous souhaitiez jouer une carte de magie animale, vous pouvez toujours jouer cette carte de magie animale mais votre adversaire peut retirer son enchère pour la remplacer par une autre s'il le veut.

[OBLIGATOIRE] Enchérir pour les faveurs de chaque dieu

1. Choisissez une carte d'enchère de votre main en tant qu'enchère secrète pour le dieu face visible. *Remarque : le carte de dieu face visible est toujours le dieu pour lequel il faut enchérir.*

2) Placez votre carte d'enchère face cachée dessous le palais, de votre côté du plateau de jeu. *Remarque : dès que vous avez joué une carte d'enchère vous ne pouvez plus en changer ! Si votre adversaire a décidé de jouer une carte magie animale après que vous aillez placé votre enchère, vous pouvez changer votre enchère. Voir la partie, ci-dessus, « Faire appel à la magie animale ».*

3) Si au moins un des joueurs a joué une carte de magie animale, retournez les cartes de magie animale simultanément et résolvez-les de la manière suivante :

- Si les cartes de magie animale jouées possèdent le même nombre dans le coin en bas à droite, elles ont le même effet et elles s'annulent. *Dans ce cas, défaussez les deux cartes de magie animale sans en réaliser les actions.*
- Si une seule carte de magie animale a été jouée, ou si deux cartes différentes de magie animale ont été jouées, réalisez l'action indiquée, dans l'ordre alphabétique comme indiqué dans le coin en bas à droite des cartes. *Reportez-vous à la page 8 pour plus de détails sur les cartes de magie animale.*
- Défaussez votre carte de magie animale utilisée, face visible, sous votre pioche.

4) Chaque joueur retourne en même temps sa carte d'enchère pour en révéler la valeur.

• Le joueur qui a joué l'enchère la plus forte remporte l'enchère pour la carte de ce dieu, et il place la carte devant lui, face visible. **S'il y a égalité, alors le joueur qui a le symbole du soleil sur sa carte gagne. Très important : NE réalisez PAS encore l'action de la carte du dieu ! Attendez la phase d'action pour le faire. La phase d'enchères doit être terminée et toutes les cartes de dieu doivent avoir été attribuées avant que la phase d'action ne commence.**

• Chaque joueur place la carte d'enchère qu'il vient de jouer de côté, légèrement décalée, pour que sa valeur reste visible pour les deux joueurs. *Remarque : Ne perdez pas le fil des cartes jouées ! À la fin de chaque manche, vous aurez besoin d'échanger chaque carte d'enchère jouée avec celles de votre adversaire. Plus vous jouerez des cartes fortes, plus vous donnerez des cartes fortes à votre adversaire pour une utilisation future !*

• Retournez face visible la carte de dieu suivante. **Faites une enchère en retournant au début de la phase d'enchères.**

• **Thot sera toujours le dernier dieu de chaque manche. S'il ne reste que la carte de Thot, ne faite pas d'enchère pour celle-ci. Au lieu de cela, donnez cette carte en récompense au joueur qui a récupéré le moins de cartes de dieu pendant cette manche.**

Après que toutes les cartes de dieu aient été attribuées, passez maintenant à la Phase 2 : Réaliser des actions (voir page suivante)

EXEMPLE : ENCHÈRE POUR LA FAVEUR D'UN DIEU

Ici Râ est mis aux enchères dans le palais.

Placez votre enchère secrète sur le côté de votre symbole sur le palais, face cachée. Après avoir révélé chaque enchère, faite glisser les cartes utilisées en les décalant légèrement, face visible, pour pouvoir vous en souvenir.

LA CARTE DU PHARAON ET LE COIN DE LA PYRAMIDE

Si la carte de dieu aux enchères est celle du Pharaon, N'enchérissez PAS dessus. Au lieu de cela respectez les étapes suivantes:

A) Déplacez immédiatement la carte du Pharaon sur le coin de la pyramide à l'opposé du plateau de jeu.

B) Les joueurs choisissent maintenant secrètement une carte d'enchère qu'ils jouent, face cachée, sous le coin de la pyramide. Cette carte représente l'offrande faite par le joueur pour aider à terminer le prochain niveau de la pyramide sur le plateau de jeu. *Il est tout à fait possible qu'une carte jouée plus tôt soit déjà en jeu à la pyramide, c'est normal. Aucune carte de magie animale ne peut être jouée sur le coin de la pyramide.*

C) NE retournez PAS vos cartes d'enchère ! Laissez les deux cartes placées par les joueurs sous le coin de la pyramide, face cachée. *Remarque : ces cartes d'enchère ne seront retournées que pendant une des phases d'action spécifique indiquée par le symbole de la pyramide en construction sur un coin du plateau de jeu, jamais pendant la phase d'enchères.*

D) **Ne donnez jamais la carte du pharaon à un des joueurs** – elle reste sur la pyramide jusqu'à la fin de sa phase d'action lorsqu'elle revient au palais.

E) **Le pharaon n'est jamais le « favori du pharaon »**. Si le pharaon est la première carte de dieu piochée, placez le marqueur de « favori du pharaon » sur la carte suivante de dieu à la place. Après avoir terminé l'action de la carte du pharaon, retournez face visible, la carte du dieu suivant, elle aura dessus le jeton de « Favori du pharaon ».

P5

PHASE DEUX : PHASE D'ACTION

Les dieux réalisent toujours leurs actions, une à la fois, dans l'ordre ascendant, en commençant par Seshat (#1). Le joueur qui possède la carte du dieu actif obtient le droit de réaliser l'action de ce dieu. Si la carte a le pion Ankh dessus, réalisez l'action indiquée sous le titre « Favori du Pharaon ». Dès que l'action du dieu est terminée, remettez sa carte, face visible, dans le palais (voir P9 pour un exemple détaillé).

1 -- SESHAT – Déesse de la sagesse et de la connaissance.

Placez le jeton monument actif sur le plateau de jeu en suivant ces règles :

- Seshat est en charge du placement des jetons monument sur le plateau. Cependant , elle ne vous permet pas de marquer des points pour ces monuments. Cette capacité est fournie par les dieux Geb et Nut (voir le #2 ci-dessous)
- Le jeton monument peut-être placé avec n'importe quel côté visible (le côté visible n'aura d'importance que plus tard). Déplacez le support du monument avec le jeton monument.
- Le jeton monument ne peut pas toucher la pyramide ou n'importe quel autre jeton monument appartenant à un joueur. Il doit être placé à au moins deux cases d'un autre jeton présent sur le plateau de jeu et dans toutes les directions (haut, bas, droite, gauche ou en diagonale). Par contre il n'y a pas de limites pour placer le jeton monument sur des

cases qui sont immédiatement adjacentes, ou même sur un jeton de magie animale. *Remarque : s'il ne reste aucune case sur le plateau pour un placement autorisé du jeton monument, vous pouvez immédiatement promouvoir Seshat au rang de favorite du pharaon (voir ci-dessous).*

- **Si la case choisie a un jeton de magie animale dessus, piochez immédiatement la première carte de magie animale de votre réserve et ajoutez-la à votre main. Retirez le jeton de magie animale du jeu.**

Favori du pharaon : Vous pouvez placer le jeton monument sur une case vide du plateau, même adjacent à la pyramide ou à d'autres jetons monument dans n'importe quelle direction.

Conseil stratégique : Bien que Seshat ne permette pas de marquer des points, elle est à considérer comme une déesse de grande valeur à cause du pouvoir qu'elle a sur les dieux Geb et Nut (#2). En plaçant bien un jeton monument, vous pouvez contrarier les plans de votre adversaire ou bien vous pouvez vous placer dans une très bonne position pour marquer des points grâce à de futurs alignements : Elle est aussi un bon moyen de prendre des jetons de magie animale.

2 -- GEB et NUT – Dieu de la Terre / Déesse du ciel

- Tournez le jeton de monument actif pour afficher le côté qui correspond au joueur qui a récupéré Geb et Nut (Bastet ou Anubis). Le faire, vous permet d'enregistrer qui contrôle ce monument pour le décompte des points en fin de partie (voir ci-dessous).

- Faites pivoter le jeton de monument pour qu'il soit face à la direction qui vous convient (lorsque vous avez terminé il doit être parfaitement aligné sur la case qui est en dessous). Faites attention aux flèches qui sont sur le jeton. Vous marquerez des points selon les directions vers lesquelles elles pointent !

- Décompte des points de fin de partie : Monuments : À la fin de la partie, vous marquerez des points qui seront égaux à la valeur des autres monuments vers lesquels vous pointez (cela n'a pas d'importance s'ils vous appartiennent ou pas). Marquez des points qui seront égaux au nombre de symboles de lune sur le support du monument (par exemple, si vous pointez vers un obélisque, vous marquerez trois points à la fin de la partie parce que vous pointez vers lui. **Important : vous marquez des points en suivant la ligne de vue jusqu'au bord du plateau, même si plusieurs monuments et si la pyramide sont sur le chemin ! Pointez vers les plus grands monuments que vous pouvez, ainsi que vers autant de monuments que vous le pouvez le long de chaque ligne de vue !**

Favori du pharaon : Avant de faire pivoter le jeton monument, vous pouvez le déplacer d'une case dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement ou en diagonale), même sur une case adjacente à la pyramide ou à côté d'un autre jeton monument. *Remarque : si vous déplacez le jeton monument sur une case qui possède un jeton de magie animal, prenez-le et piochez immédiatement une carte de magie animale.*

P6

3 – PTAH – Le dieu de l'artisanat

- Prenez la carte monument active et placez-la devant vous face visible pour que votre adversaire puisse voir de quelle sorte il s'agit : temple, temple du soleil ou obélisque.

REMARQUE : vous ne pouvez réclamer que la carte monument active qui est à côté de la pyramide en coin sur le plateau. Vous ne pouvez pas réclamer une des deux autres cartes monuments.

- Points pendant la partie : Marquez des points immédiatement pour la carte monument (+1/3/5/7 pts) comme indiqué ci-dessous et déplacez votre jeton de score en fonction.

Première carte de n'importe quelle sorte : +1

Deuxième carte de la même sorte : +3

Troisième carte de la même sorte : +5

Quatrième carte de la même sorte : +7

Favori du pharaon : Au lieu de prendre la carte monument active, vous pouvez l'échanger contre une des deux cartes monument face visible à côté de la pioche et réclamez celle-ci à la place. Vous n'êtes pas obligé de le faire. **Remarque : si vous échangez des cartes monument, alors le support sur le jeton de monument changera aussi ! Cela peut affecter les résultats du décompte des points de fin de partie.**

4 -- RÂ – Dieu du soleil

- Placez un de vos disques de joueur sur le soleil actuellement marqué par le marqueur du soleil. (Faites glisser le marqueur du soleil de quelques centimètres pour faire de la place).
- Points pendant la partie : Marquez immédiatement un point pour avoir marqué ce soleil. Déplacez votre jeton de score en fonction.
- Points de fin de partie : À la fin de la partie, chaque joueur peut réclamer un bonus du double de la valeur de sa chaîne continue la plus forte à l'horizon (voir l'exemple page10).

Favori du pharaon : Retournez votre disque de joueur sur son côté x2 (marquez 2 points immédiatement au lieu de 1).

5 – OUADJET – Déesse de la protection divine

Piochez la première carte de magie animale de votre réserve et ajoutez-la à votre main. Elle peut être jouée pendant une future phase d'enchères. S'il ne reste plus de cartes de magie animale face cachée, mélangez les cartes pour créer une nouvelle pioche face cachée. *Reportez-vous à la description des cartes de magie animale page 8.*

Points pendant la partie : lors de la dernière manche au lieu de réclamer une carte de magie animale, marquez 2 points.

Points de fin de partie : les cartes de magie animale inutilisées qui restent dans la main du joueur à la fin de la partie, rapportent 1 point chacune.

Favori du pharaon : Piochez les trois premières cartes de magie animale et choisissez-
en UNE que vous gardez. Placez les deux cartes restantes, face visible, sous votre
pioche de cartes de magie animale.

P7

6 – PHARAON – Une divinité sur le trône

Aucun des joueurs ne peut prendre la carte du Pharaon. Réalisez l'action du pharaon, comme indiqué ci-après :

- Vérifiez pour voir où se trouve le marqueur du soleil sur le plateau de jeu et s'il occupe un des quatre coins du plateau de jeu (vous trouverez un petit symbole de construction de

pyramide dans les coins). Il est ensuite temps de marquer des points pour la pyramide : passez l'étape suivante et marquez des points comme indiqué.

- Si le marqueur du soleil n'occupe pas un des quatre coins du plateau qui montre le symbole de la pyramide en construction, laissez les cartes d'enchères de chaque joueur placées en offrande, à leur place, face cachée. Remettez le pharaon dans le palais et passez au chiffre #7 Thot – le dieu du calendrier. Ne marquez pas de points pour la pyramide dans cette manche.
- Lorsque c'est le moment de marquer des points pour la pyramide, retournez toutes les cartes d'enchères à la pyramide pour révéler la valeur totale des offrandes de chaque joueur. Cela devrait, en général, être constitué de deux cartes chacun. Le joueur qui a le plus grand total d'offrandes marque le nombre de points indiqué dans le coin du plateau où se trouve le marqueur du soleil. *Remarque : En cas d'égalité, les joueurs font immédiatement une offrande supplémentaire avec une carte d'enchère pour résoudre l'égalité. Aucune carte de magie animale ne peut être utilisée lors de cette enchère supplémentaire.*
- Le joueur qui a le plus grand total d'offrandes place la plate-forme de pyramide restante la plus grande sur les tuiles de pyramide, sur le plateau, avec sa propre couleur de visible. *Remarque : À la fin de la partie un bonus de 7 points est donné au joueur qui a le plus de plate-formes de sa couleur, les égalités sont résolues en faveur du joueur qui contrôle la plate-forme supérieure.*
- Après que les points pour la pyramide aient été donnés, chaque joueur place les cartes d'enchères qu'il a utilisées à la pyramide dans sa pile de « cartes utilisées » pour cette manche.

Conseil stratégique : Ne sous-estimez pas la valeur de la pyramide ! Cela peut permettre d'ajouter beaucoup de points à votre score. Les bonus augmentent à mesure que la pyramide devient de plus en plus grande, comme indiqué sur le plateau de jeu.

7 – THOT – Le dieu du calendrier

Les instructions concernant la carte de Thot ci-dessous, se retrouvent aussi au dos de la carte Thot.

- Échangez toutes les cartes d'enchères que vous avez utilisées pendant cette manche avec celles de votre adversaire. N'échangez pas les cartes qu'il vous reste en main. N'échangez pas les cartes qui sont toujours en jeu à la pyramide en coin, face cachée.
- Avancez le marqueur du soleil sur le soleil suivant, dans le sens horaire, sur le plateau de jeu. S'il revient sur le soleil de départ – chez Râ - la partie est terminée (voir « Fin de la partie », ci-dessous).
- Choisissez une nouvelle carte monument pour remplacer celle qui vient juste d'être prise. Vous pouvez choisir soit une des deux cartes monument restantes, face visible, ou vous pouvez prendre une carte monument face cachée. *Remarque : Si vous choisissez une carte monument face visible, remplissez immédiatement l'espace ainsi libéré avec la première carte de la pioche des cartes monument.*
- Après avoir placé la nouvelle carte monument active, placez le premier jeton de la pile des jetons monument sur cette carte. Placez le support de monument correspondant sur cette carte.
- Convoquez tous les dieux au palais : a) placez la carte de Thot face cachée sur le palais. b) Mélangez les six cartes de dieu restantes et formez une seule pile face cachée que vous placez sur la carte de Thot. c) Retournez la première carte de dieu pour qu'elle soit face visible. d) Placez le marqueur de « Favori du pharaon » (Ankh) dessus.

Les actions des dieux sont maintenant terminées. La manche est ainsi terminée.

Pour commencer une nouvelle manche, retournez à la PHASE 1 : PHASE D'ENCHÈRES (page 4).

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque le marqueur du soleil revient là d'où le soleil était parti (le soleil tenu par Râ).
Passez alors au décompte final des points (voir page suivante).

P8

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

À la fin de la partie, les joueurs marquent des points bonus de quatre manières différentes (voir l'exemple sur la page 10). Si votre disque de joueur a fait le tour complet de la piste de score, retournez-le sur le côté « x2 » pour vous en souvenir.

- **Les cartes de magie animale** inutilisées que vous avez en main : 1 point chacune. Rappel : le joueur qui a réclamé Ouadjet dans la dernière manche reçoit un bonus de 2 points au lieu de piocher une carte de magie animale.
- **Les soleils marqués sur le plateau de jeu** : chaque joueur reçoit le double de points pour la valeur de sa chaîne continue la plus forte à l'horizon. Si un soleil a un disque de 2 points dans la chaîne la plus forte, assurez-vous de bien compter la valeur double lorsque vous marquez pour ce bonus (4 points). Si deux de vos chaînes sont à égalité pour la chaîne la plus longue, ne comptez qu'une seule d'entre elle. Vous pouvez entourer Râ et toujours considérer la chaîne comme continue.
- **La pyramide** : 7 points pour le joueur qui a le plus de plate-formes de pyramide de sa couleur. Si les joueurs sont à égalité, alors le joueur qui contrôle la tuile du dessus remporte la bonus.
- Pour chaque **jeton monument** que vous contrôlez sur le plateau de jeu, marquez des points pour les alignements tout du long de la ligne de vue jusqu'au bord du plateau, pour chaque flèche sur le jeton. Pour que le décompte soit facilité, faites le total des scores de chaque joueur, un à la fois, et un jeton de monument à la fois. Retirez chaque jeton de monument après les avoir marqués mais laissez le support du monument en place.
 - Vous marquez des points pour pointer vers la pyramide et pour tous les supports de monument le long de votre ligne de vue jusqu'au bord du plateau, même s'ils se bloquent les uns les autres, et même s'ils appartiennent à votre adversaire.
 - Si vous pointez vers d'autres supports de monument, marquez des points qui sont égaux au nombre de lune sur le support : **Temple 1 point, temple du soleil 2 points et obélisque 3 points.**
 - Si vous pointez vers la pyramide, marquez la valeur **de votre propre** support de monument.

La phase de décompte des points est maintenant terminée.

Le joueur qui a le plus de points aboie ou émet un sifflement, il est déclaré Héritier du Pharaon (Heir to the Pharaoh), et il remporte la partie !

Dans le cas rare d'une égalité, le joueur qui a le plus de cartes monument remporte la partie.

S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire et ils dirigeront l'Égypte antique ensemble.

CARTES DE MAGIE ANIMALE

Chaque joueur possède sa propre série de cartes de magie animale à partir de laquelle il peut piocher quand il réalise l'action de Ouadjet ou quand il récupère un jeton de magie animale. Si votre réserve de cartes de magie animale est épuisée, mélangez-la simplement pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

A) **Lap of Luxury / Pharaoh's Best Friend** : Récupérez la carte de pharaon la plus élevée dans la réserve (un 11 ou un 12). S'il ne reste plus de carte de pharaon dans la réserve, vous n'en récupérez pas.

B) **Stealth of the Cat / Anubis Unleashed** : Placez votre enchère en cours à la pyramide. Gardez votre carte face cachée et ne révélez pas sa valeur. En jouant cette action, vous n'avez donc plus d'enchère pour le dieu en cours ; l'autre joueur remportera donc ce dieu automatiquement. Jouer cette carte ne vous donne pas l'enchère la plus basse pour l'enchère du dieu en cours – cela veut simplement dire que vous n'avez pas d'enchère pour ce dieu là (cela signifie que vous ne gagnerez pas si l'autre joueur joue « *Way of the kitten / Anubis Rolls Over* »).

C) **Pick off the Litter / Blessings of the Dog Star** : Le dieu actuel devient le favori du pharaon, que vous gagniez ou pas la faveur de ce dieu. Gardez cette carte avec le dieu qui est devenu le favori du pharaon jusqu'à réaliser son action (il y aura plus d'un favori du pharaon pendant cette manche). Ensuite défaussez la carte comme d'habitude. Remarque : la carte du dieu pharaon ne peut pas être le favori du pharaon.

D) **Cat's eye / Noe of the Jackal** : Révélez l'enchère de votre adversaire. Vous pouvez maintenant changer votre propre enchère si vous le souhaitez. Vous n'êtes pas obligé de changer votre enchère si vous ne le souhaitez pas.

E) **Animal Logic** : Échangez votre enchère avec celle de votre adversaire. Vous devez échanger vos enchères, même si vous ne le voulez pas !

F) **Hiss of Bast / Bark of Anubis** : Ajoutez un point à votre enchère et gagnez toutes les égalités pendant ce tour. Si vous êtes à égalité pour l'enchère la plus basse et que votre adversaire a joué « *Way of the kitten / Anubis Rolls Over* », vous gagnez toujours.

7) **Way of the kitten / Anubis Rolls Over** : pendant ce tour la plus petite enchère l'emporte. Reportez-vous à « *Stealth of the Cat / Anubis Unleashed* » pour plus de détails. Rappel : Les symboles de lune ont une valeur plus basse que celles des symboles du soleil, ils battent donc les soleils si vous utilisez cette carte de magie animale.

P9

Exemple : La Phase d'Action

1) Pendant la deuxième manche de la partie, Anubis a gagné la faveur de Seshat, ce qui signifie qu'il peut placer le jeton de monument où il veut sur le plateau de jeu, tant que cela ne touche pas un autre monument. Parce qu'Anubis a aussi gagné les faveurs de Geb et Nut, il veut placer le jeton de monument sur une case qui sera favorable pour marquer des points en pointant vers la pyramide et vers d'autres futurs bâtiments. Il trouve une case qui a une bonne valeur stratégique et qui a aussi un jeton de magie animale. Anubis utilise ce jeton immédiatement pour piocher une carte de magie animale. Remarquez que Seshat ne permet pas à Anubis de marquer des points pour le jeton de monument (Voir ci-dessous).

2) Anubis a aussi gagné la faveur de **Geb et Nut**, ce qui signifie qu'il peut faire pivoter le jeton de monument pour qu'il montre Anubis et pour l'orienter dans la direction qui lui convient. Parce qu'il pointe ce jeton monument vers la pyramide et que le jeton monument possède un temple du soleil, il marquera 2 points à la fin de la partie. Anubis marquera aussi un bonus pour chaque autre jeton de monument qui sera dans la ligne de vue de ce

jeton, ce qui comporte 3 points pour l'obélisque marqué par Bastet. (Voir ci-dessous).

3) Anubis a gagné la faveur de Ptah. Il prend la carte monument qui vient juste d'être terminée (un temple du soleil) et il la place devant lui (face visible) pour que les deux joueurs puissent la voir. Comme cela permet de marquer +1/3/5/7 et parce que c'est sa deuxième carte de cette sorte, il marque immédiatement 3 points.

4) Bastet a gagné la faveur de Râ, ce qui lui permet de marquer le soleil en cours avec un de ses disques de joueur. Parce que Râ est le favori du pharaon pendant cette manche, Bastet retourne son disque de joueur et marque deux points au total. (Voir ci-dessous)

5) Bastet a gagné la faveur de Ouadjet, et elle pioche une carte de magie animale qu'elle garde secrète.

6) Aucun des joueurs ne réclame le pharaon. Parce que le soleil en cours indique un symbole de pyramide en construction (+3), les cartes à côté de la pyramide sont retournées face visible et la pyramide rapporte des points. Le pharaon est ensuite remis au palais en préparation de la prochaine manche (voir ci-dessous).

7) Bastet a reçu moins de faveurs des dieux qu'Anubis (deux, alors qu'Anubis en a eu trois). Par conséquent elle reçoit les faveurs de Thot. Elle réalise les actions inscrites sur la carte et elle prépare le jeu pour la manche suivante.

1 – Anubis reçoit la faveur de Seshat et choisit de placer le jeton monument en bas du plateau. Parce qu'il a placé le jeton monument sur une case avec un jeton de magie animale, il prend immédiatement une carte de magie animale.

2 – Anubis a gagné la faveur de Geb et Nut. Il retourne et fait pivoter le jeton monument pour qu'il pointe vers où il veut. À la fin de la partie il marquera 2 points pour pointer vers la pyramide et 3 points pour pointer vers l'obélisque détenu par Bastet. (Regardez les flèches rouges).

4 – Bastet a gagné la faveur de Râ et elle marque le soleil indiqué par le marqueur du soleil. Bastet obtient le droit de retourner son disque sur le côté x2 parce que Râ est le favori du pharaon. Elle marque immédiatement deux points.

6 – Parce que le soleil en cours possède un symbole de construction de pyramide, les deux joueurs révèlent maintenant leurs cartes d'enchère qui sont à la pyramide. Ici Bastet a le total le plus élevé (17 comparé au 10 d'Anubis). Bastet prend donc le bonus de +3 (indiqué à côté du soleil) et elle place la première plate-forme de pyramide sur la tuile de base de la pyramide.

P10

EXEMPLE : DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

1) **Cartes de magie animale** : 1 point chacune. Il reste dans les mains d'Anubis une carte de magie animale, et il marque donc 1 point. Il déplace son jeton d'une phase de lune le long de la piste de score. Il ne reste pas de carte de magie animale dans les mains de Bastet, elle ne marque donc pas de point.

2) **Soleils marqués sur le plateau** : Les joueurs marquent le double de la valeur de leur chaîne continue la plus forte à l'horizon (voir le schéma ci-dessous).

- La plus longue chaîne de Bastet vaut cinq points. Bastet marque $5 \times 2 = 10$ points.
- La plus longue chaîne d'Anubis vaut trois points. Anubis marque $3 \times 2 = 6$ points.

3) **La pyramide** : 7 points pour le joueur qui a le plus de plate-formes de pyramide de sa couleur. Examinez les plate-formes empilées sur la tuile de base de la pyramide. Il y en a deux pour Anubis et deux pour Bastet. Les joueurs sont à égalité deux à deux. Le joueur qui contrôle la tuile du dessus remporte l'égalité, donc Anubis reçoit le bonus de +7 de la pyramide.

4) **Jetons monument** : Marquez des points qui seront égaux à la valeur de chaque support de monument vers lesquels vos jetons monument pointent. Si vous pointez vers la pyramide, marquez un nombre de points égal à la valeur de votre propre support de monument. *Regardez le schéma ci-dessous pour les points de chacun des jetons monument.*

Partie gauche du plateau de jeu

Anubis marque 5 points pour son obélisque : 3 points pour pointer vers la pyramide et 2 points pour pointer vers un temple du soleil.

Bastet marque 4 points pour son temple : 3 points pour pointer vers un obélisque plus 1 point pour pointer vers la pyramide.

Bastet a été capable de placer ce jeton de monument adjacent à la pyramide seulement parce que Seshat était la favorite du pharaon pendant cette manche.

Bastet marque le double de points car lorsque qu'elle a marqué ce soleil, Râ était le favori du pharaon pendant ce tour.

Anubis marque 2 points pour son temple parce qu'il pointe vers un temple du soleil.

Partie droite du plateau de jeu

Bastet marque 3 points pour son obélisque car il pointe vers la pyramide.

Bastet marque 3 points pour son temple du soleil : 1 point car il pointe vers un temple plus 2 points parce qu'il pointe vers la pyramide.

Bastet marque 5 points pour son temple : 3 points pour pointer vers un obélisque plus 2 points pour pointer vers un temple du soleil.

Bastet marque 3 points pour son obélisque car il pointe vers la pyramide.

Anubis marque 4 points pour son temple du soleil : 3 points pour pointer un obélisque et 1 point pour pointer vers un temple.

P11

À PROPOS DE HEIR TO THE PHARAOH

L'idée de départ de Heir to the Pharaoh est plutôt fantaisiste. Il est tout à fait improbable qu'un pharaon ait offert son trône à ses animaux de compagnie ou même aux dieux animaux Bastet et Anubis ! Les dieux et déesses présents dans le jeu sont tous membres du panthéon de l'ancienne Égypte. Le rituel précis de l'alignement des monuments sacrés était aussi crucial dans la culture de l'ancienne Égypte que ça l'est dans le jeu. Voici

quelques informations supplémentaires à propos des dieux et déesses présents dans le jeu.

Bastet est une déesse féline de la protection. Au départ elle était décrite avec la tête d'un lion, mais sa férocité a été tempérée par son association avec les chats domestiques. Bastet est aussi la déesse de la fertilité, de la féminité et de la maternité. Une ville entière, **Bubastis**, était dédiée au culte de Bastet.

Les égyptiens de l'ancienne Égypte vénéraient les chats, dont la valeur découlait de leur rôle protecteur dans l'élimination des rongeurs qui menaçaient les récoltes des céréales et qui défendaient aussi les gens contre les cobras. L'historien grec Hérodote écrivait que si un feu éclatait, les égyptiens s'assuraient qu'aucun chat ne fut blessé par les flammes. Hérodote écrivait aussi que lorsqu'un chat mourait, la famille se mettait en deuil comme elle l'aurait fait pour un vrai membre de la famille, souvent ils se rasaient les sourcils pour indiquer cette perte. Souvent, ils momifiaient leur chat et ils donnaient des offrandes pour sa vie éternelle. Ces offrandes étaient souvent composées de pots de lait et de souris momifiées.

Anubis était le dieu canin des cimetières et de l'embaumement. Son association avec à la fois la mort et les chiens, provient probablement de la profanation des tombes peu profondes par des chacals. Comme Bastet, c'est une divinité protectrice, un gardien des morts. Sa couleur noire suggère la fertilité et la renaissance comme celle offerte par le riche sol des rivages du Nil. Progressivement le dieu Osiris a pris la plupart des fonctions d'Anubis dans le panthéon égyptien. La ville de l'ancienne Égypte, **Cynopolis**, était dédiée au culte d'Anubis.

Seshat était la déesse de la prospection, de l'écriture et de la tenue des registres et elle était considérée comme l'élément principal de la bibliothèque. Lorsqu'un nouveau temple était construit, elle assistait les souverains dans la cérémonie de l'allongement de la corde pour s'assurer que tout était parfaitement aligné. Le rituel nécessitait que le pharaon plante des bornes dans le sol avec une grande précision grâce à ses conseils.

P12

Geb et sa compagne **Nut** sont respectivement les divinités de la terre et du ciel. Dans la plupart des anciennes cultures le ciel était un dieu masculin des pluies et la terre était une divinité féminine. En Égypte, ces rôles étaient inversés, probablement parce qu'il n'y avait pas beaucoup de pluies en Égypte. Au lieu de cela, l'eau qui donne la vie, coulait au niveau du sol avec le Nil. Les gens croyaient que le corps de Nut qui s'étendait au-dessus des cieux, avalait le soleil chaque nuit et lui redonnait naissance chaque jour. Les monuments de l'Égypte étaient alignés vers les cieux, et ils unifiaient la terre et le ciel presque comme Geb et Nut.

Ptah était l'artisan divin, parfois représenté comme le dieu-créateur. Les gens croyaient qu'il était le forgeron, le sculpteur et l'artisan qui avait façonné la royauté, l'être humain et les arts. Ceux qui concevaient et construisaient les temples dépendaient des conseils étroits de Ptah. Le nom anglais « Egypt » vient de Ptah. La capitale de l'ancienne Égypte Hikutah signifie « Maison de l'âme de Ptah ». Ce terme est entré dans le grec ancien en tant que Aiguptos, puis en latin en tant que Ægyptus ; et qui a donné en anglais moderne « Egypt ».

Râ (aussi parfois appelé Rê) est le dieu du soleil et le créateur. Le plus souvent, il est représenté par un faucon qui possède un disque solaire flamboyant sur sa tête. Il était

considéré comme la source ultime de l'unité et de l'ordre entre les cieux et dans la gouvernance. Beaucoup de temples en Égypte étaient alignés en fonction de la position du soleil à l'horizon pendant les solstices et les équinoxes.

Ouadjet était la déesse de la protection, du pouvoir royal et de la bonne santé. Elle était représentée à la fois par un grand cobra vert et fier et par le hiéroglyphe représenté ici « l'Oeil d'Horus ». Un de ses titres était « La grande magicienne », et sous sa forme de serpent, les gens croyaient qu'elle crachait des flammes aux ennemis du roi.

Thot était le dieu des écrits, des scribes et du savoir en général. Il est décrit avec la tête d'un ibis ou d'un babouin. Il était considéré comme l'auteur des sciences, de la religion et de la philosophie. En tant que « Calculateur du temps et des saisons », Thot était associé à la lune et au calendrier lunaire, qui est à la base des calendriers que nous utilisons aujourd'hui.

REMERCIEMENTS

Un merci monumental de la part de l'auteur à tous les soutiens sur Kickstarter, aux inspirations diverses et aux testeurs suivants : Natasha Seegert, Zach Johnson, Shane Smith, et Jacob, Evan, and Priscilla Cassens. À Eagle-Gryphon Game s: Rick Soued, Rick Schrand, Genny Zou, Ralph H. Anderson, et Jason Grantz. Remerciements supplémentaires à Brian Kohrman et Molly Kohrman pour leur fantastique travail d'illustration et de leur conception graphique. Merci aussi à Jason Cook, Camron Foust, Keith Zabik, Patrick Whiting, Cramer Holmes Hall, Brandon Rheude, Adam Allett, Ulrich Bauer, Sander Bol, Marina Kortekaas, and Arno et Frank Quispel. J'ai une grande dette envers Von del Chamberlain pour l'inspiration suscitée lors de son cours d'archéoastronomie. Ce jeu a été finaliste du concours de création de jeu de société Hippodice à Bochum en Allemagne (sous le nom de *Ziggurat*). Heir to the Pharaoh est dédiée à Friida la chatte et Mia la chienne. Venez visiter le site web de l'auteur alfseegert.com.

LECTURES CONSEILLÉES :

- **George Hart**, *A Dictionary of Egyptian Gods and Goddesses*
- **E.C. Krupp**, *Echoes of the Ancient Skies: The Astronomy of Lost Civilizations*
- **Jaromir Malek**, *The Cat in Ancient Egypt*
- **Richard H. Wilkinson**, *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*
- **Wikipedia**, *Cats in Ancient Egypt*

Mise en page des règles : Rick Schrand

Correction des règles : Ralph H. Anderson

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles :