

AMUN-RE

LE JEU DE CARTES - RÈGLES DU JEU



REINER KNIZIA

INTRODUCTION

Le jeu de cartes «Amun-Re» se déroule pendant l'Égypte ancienne. La partie dure trois Royaumes, pendant lesquelles vous allez acquérir puis développer trois Provinces. Pour gagner, vous devez contrôler les Provinces les plus prospères, faire les plus belles Offrandes à Amun-Re et construire le plus de pyramides possible.

CONTENU :

- 45 cartes Provinces (15 par Royaume)
- 45 cartes Or (9 par joueur numérotées de 0 à 8)
- 5 cartes Aide de jeu
- 82 jetons Pyramide
- 40 jetons Points de Victoire (20 de 1, 14 de 5 et 6 de 10)
- 5 compteurs en bois (1 par joueur)
- 1 jeton Ankh (1^{er} joueur)
- 1 jeton Offrande
- 1 Tableau des Offrandes et piste des Revenus au dos de la boîte

INSTALLATION



- Mélangez les cartes de chaque Royaume séparément, puis **composez une pioche de cartes Provinces pour chaque Royaume**. Placez ensuite les 3 pioches à côté de la zone de jeu dans l'ordre des Royaumes : **1 - 2 - 3**
- Placez les jetons Pyramides et Points de Victoire à portée des joueurs.

- Regroupez les cartes Provinces en fonction de leur dos. Les dos représentent les 3 Royaumes.

Pour chaque Royaume, piochez au hasard un nombre de cartes selon le nombre de joueurs :

- à **2 joueurs**, piochez 6 cartes par Royaume
- à **3 joueurs**, piochez 9 cartes par Royaume
- à **4 joueurs**, piochez 12 cartes par Royaume
- à **5 joueurs**, jouez avec toutes les cartes, soit 15 cartes par Royaume.

Rangez les cartes non piochées dans la boîte sans les regarder.



Jeton Pyramide

Jetons Points de Victoire

- Chaque joueur choisit une couleur, prend les cartes OR et le compteur en bois correspondants ainsi qu'une carte Aide de jeu. Rangez les cartes OR et les compteurs non utilisés dans la boîte.



Cartes Or



Compteur

- Placez les jetons Ankh et Offrande à portée de main.
- Refermez puis retournez la boîte et placez-la côté Tableau des Offrandes avec le jeton Offrande à côté. les joueurs placent leur compteur sur le 0 de la piste de Revenus.



Jeton Ankh



Le jeton Offrande



Aides de jeu



Tableau des Offrandes et piste de Revenus



COMMENT JOUER

Le jeu se déroule en 3 manches qui correspondent aux 3 Royaumes. Pendant le 1^{er} Royaume, les joueurs font l'acquisition de 3 cartes Provinces qu'ils devront développer pendant les 2 Royaumes suivants.

Une manche se divise en 4 Phases :

- A. **Enchères** (3 acquisitions successives),
- B. **Offrandes et Faveurs** (simultanée),
- C. **Revenus et Construction** (dans l'ordre du tour),
- D. **Points de Victoire** (dans l'ordre du tour).

- **Déterminez au hasard le 1^{er} joueur** et donnez-lui le jeton Ankh, il représente le joueur qui est le Pharaon pendant le tour.

 **Le Pharaon est toujours le 1^{er} joueur et permet de départager les égalités.**

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant toujours par le joueur qui est le Pharaon.

- Pour commencer, le joueur qui est le Pharaon choisit un nombre de cartes Or de sa main dont **la somme globale doit être exactement de 14** (incluant toujours la carte 0 Or). Il les place en jeu devant lui face visible.
- Puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs font de même l'un après l'autre. **Le nombre de cartes peut être variable entre les joueurs mais la somme doit toujours être égale à 14** pour chacun (incluant toujours la carte 0 OR).
- Les joueurs défaussent les cartes non sélectionnées à côté d'eux en tas face cachée.



Rappel : tous les joueurs commencent avec une main d'un total de 14 Or (incluant la carte 0 Or). Le choix des cartes peut être différent d'un joueur à l'autre ou exactement similaire mais toujours égal à 14 au début du jeu.

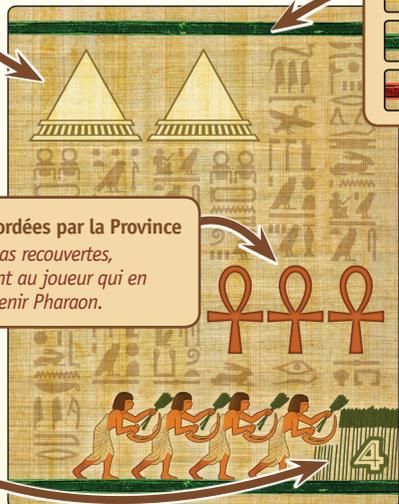
DESCRIPTIF D'UNE CARTE PROVINCE

Pyramides déjà présentes dans la Province :

Les Pyramides permettent de gagner des Points de Victoire.

La couleur détermine le Royaume :

-  1^{er} Royaume
-  2^e Royaume
-  3^e Royaume



Nombre d'Ankhs accordées par la Province

tant qu'elles ne sont pas recouvertes, les Ankhs ... permettent au joueur qui en possède le plus de devenir Pharaon.

Caravane :

Les Champs et les Caravanes déterminent vos Revenus en fonction de la Crue du Nil.

Nombre de Champs dans la Province.





A. ENCHÈRES

Il y a 3 tours d'enchères qui se déroulent en sens horaire en commençant par le Pharaon.

À chaque tour les joueurs vont acquérir une seule carte Province (soit 3 cartes lors de chaque phase d'enchères et 9 cartes au total dans la partie).

- **Avant de démarrer la phase d'enchères**, le Pharaon pioche et place en ligne, face visible, autant de cartes Provinces du Royaume correspondant qu'il y a de joueurs.

Le Pharaon commence toujours la phase d'enchères. Il place une seule de ses cartes OR face visible devant la carte Province de son choix. Les autres joueurs font de même en respectant l'ordre du tour.

Lorsque c'est à vous de jouer, si vous n'avez pas de carte OR en jeu :

- Soit vous placez une carte OR face à une Province encore non convoitée.
- Soit vous placez une carte face à une Province déjà convoitée où il y a une carte OR d'un adversaire **mais dans ce cas elle doit être strictement supérieure**. La carte OR de l'adversaire revient alors devant lui face visible.

Si vous avez déjà une carte OR en jeu :

- **vous devez passer votre tour**, c'est au joueur suivant de proposer une enchère. Vous ne pouvez pas récupérer une carte OR en jeu pour la remplacer ou la déplacer sur une autre Province.

Note : Si le joueur précédent dans l'ordre du tour surenchérit sur votre carte OR il est possible à votre tour de surenchérit à nouveau sur cette même province.

La phase d'enchères se termine quand chaque joueur a une carte OR placée face à une carte Province.

- Les joueurs récupèrent la Carte Province achetée et la placent devant eux face visible puis défaussent leur carte OR utilisée, **sauf la carte 0 OR qui est toujours remise disponible devant vous face visible**. Les joueurs ont donc toujours au moins une carte disponible pour les enchères.
- **Le joueur qui possède le plus d'Ankhs** sur ses cartes Provinces devient le nouveau Pharaon et récupère le jeton Ankh.

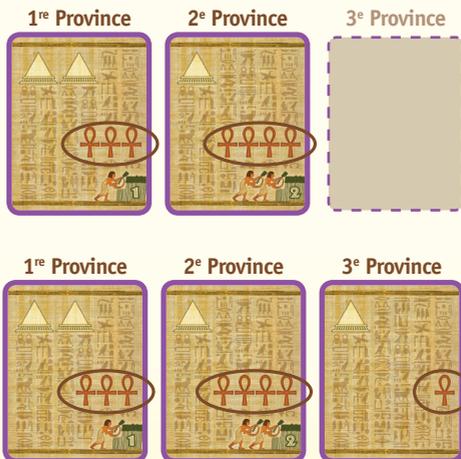
Rappel : C'est l'ordre du tour qui départage les égalités ; le 1^{er} dans l'ordre du tour, en commençant par le Pharaon, gagne l'égalité.

EXEMPLE D'ENCHÈRE



C'est au tour du joueur bleu il place en face de la deuxième carte Province une carte de valeur strictement supérieure à celle du joueur rouge, il rend la carte au joueur rouge qui la replace face visible devant lui.

EXEMPLE DE 2^e ET 3^e PHASE D'ENCHÈRES



Le joueur violet possède 7 Ankhs à la fin de la 2^e Enchère et en possède plus que les autres il devient 1^{er} joueur.



Le joueur violet possède 8 Ankhs à la fin de la 3^e Enchère, il reste 1^{er} joueur car c'est lui qui en possède toujours le plus.

B. OFFRANDES ET FAVEURS

1. OFFRANDES :

Prenez le temps de regarder les cartes de tous les joueurs. Puis, récupérez vos cartes OR en main et choisissez parmi elles secrètement une ou plusieurs cartes (y compris la carte 0) pour en faire Offrande au temple d'Amun-Re et espérer ainsi qu'Il influence la crue du Nil en sa faveur. Quand tout le monde est prêt, révélez simultanément vos Offrandes.

- **Niveau de la Crue :** Additionnez la valeur des cartes de tous les joueurs et placez le jeton Offrande sur la case Crue correspondante du tableau (0-5 ; 6-10 ; 11-15 ; 16+) en fonction du total obtenu.

2. FAVEURS :

Les joueurs reçoivent un nombre de Pyramides qui dépend de leur Offrande qu'ils placent directement sur leurs cartes Provinces, en essayant d'équilibrer le nombre de Pyramides entre chaque Province.

- **Le joueur qui a fait la plus forte Offrande reçoit 3 Pyramides**, le deuxième reçoit **2 Pyramides** et tous les autres, s'ils ont offert au moins 1 OR reçoivent **1 Pyramide**.
- **Les joueurs qui ont offert 0 OR ne reçoivent rien.** Comme toujours, les égalités se résolvent par rapport au Pharaon (et dans l'ordre du tour).

Les joueurs défaussent face cachée les cartes Offrandes jouées (sauf la carte 0 OR qui revient toujours dans votre main) et replacent leurs cartes restantes devant eux face visible.

À 2 JOUEURS

Le joueur qui a fait la plus forte Offrande reçoit 3 Pyramides et le second reçoit 1 Pyramide s'il a offert au moins 1 Or.

EXEMPLE D'OFFRANDES



Niveau de la Crue :

Le total des Offrandes est de :

$$(4) + (2) + (0 + 2) + (1) = 9$$

Placez le jeton Offrande sur l'emplacement correspondant (6-10)



EXEMPLE DE FAVEURS

Le joueur Violet a fait la meilleure Offrande et reçoit 3 Pyramides.



Les joueurs Rouge et Jaune ont fait la même Offrande, mais le joueur Jaune est le plus proche du Pharaon dans l'ordre du tour et reçoit 2 Pyramides.



Les joueurs Rouge et Bleu reçoivent 1 Pyramide chacun.



DESCRIPTIF DU TABLEAU DES OFFRANDES



Limite inférieure et supérieure du total des Offrandes

Niveau de la Crue du Nil

Revenus procurés par Champ que vous possédez

Revenus procurés par Caravane que vous possédez uniquement si le total des Offrandes est compris entre 0 et 10



C. REVENUS ET CONSTRUCTION

Dans l'ordre du tour, en commençant par le Pharaon, chaque joueur accomplit les 3 étapes suivantes dans l'ordre avant de passer au joueur suivant :

- 1. REVENUS :** La Crue du Nil détermine l'or que procurent les Champs et les Caravanes.
 - À son tour chaque joueur additionne le nombre de champs de ses trois Provinces et multiplie le résultat par la valeur des Revenus correspondant à la crue actuelle (de x1 à x4).
 - Si la Crue est faible (revenu par champs de 1 ou 2), le joueur ajoute **10 OR pour chaque Caravane** qu'il possède sur ses cartes Provinces.
 - Enfin il ajoute la valeur des cartes OR qui restent devant lui puis défausse ses cartes sur sa pioche.
 - Il place ensuite son compteur sur la case de la piste de Revenus correspondant au résultat obtenu.



- 2. CONSTRUCTION :** Le joueur décide ensuite s'il veut construire des Pyramides en payant le coût de construction inscrit sur sa carte aide de jeu. Il recule son compteur d'autant de cases que le coût de son achat.
 - Il place ensuite tous les jetons Pyramides sur ses cartes Provinces. **Autant que possible, il faut que les Pyramides (jetons ou imprimées) soient réparties de manière équilibrée entre les 3 Provinces.** Une fois placée, une Pyramide ne peut plus être déplacée.

Note : pour des facilités de calcul nous vous conseillons de compléter les lignes de Pyramides de vos provinces avec vos jetons Pyramides pour composer des lignes de 3 Pyramides.



EXEMPLE DE REVENUS ET CONSTRUCTION

REVENUS

Le total des Offrandes est de 9 : les Champs du joueur jaune lui rapportent 2 OR chacun ($6 \times 2 = 12$) et la Caravane (10), auquel il ajoute les 5 de sa carte restante. Son revenu actuel est de : $12 + 10 + 5 = 27$ OR

1^{re} Province



2^e Province

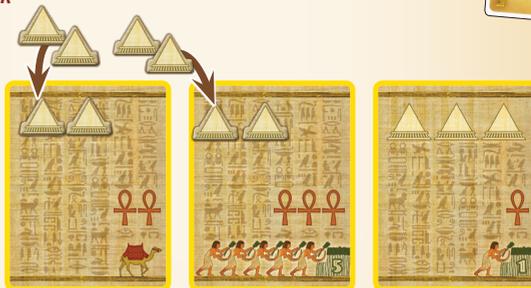


3^e Province



CONSTRUCTION

Le joueur Jaune décide de dépenser 15 OR pour acheter 4 Pyramides qu'il place équitablement sur les 2 Provinces où il n'y a pas de Pyramide.



PRÉPARATION

Il lui reste $27 - 15 = 12$ OR pour faire sa prochaine main de cartes OR, il décide de la répartir en : 0, 2, 4, 6 pour le Royaume suivant.



- 3. PRÉPARATION :** le joueur récupère toutes ses cartes OR et en choisit un nombre de sa main (en incluant toujours la carte 0) dont la somme totale doit être exactement égale à ce qui lui reste comme OR sur la piste de Revenus après ses achats, puis il pose ses cartes OR en jeu devant lui face visible et défausse les autres cartes face cachée sur sa pioche. Enfin les joueurs remettent leur marqueur de Revenus sur 0.

Rappel : les joueurs ne démarrent pas nécessairement le prochain Royaume avec la même somme d'OR pour enchérir.

Une fois que tous les joueurs ont effectué ces 3 phases, passez au calcul des Points de Victoire.



D. POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur compte finalement ses Points de Victoire.

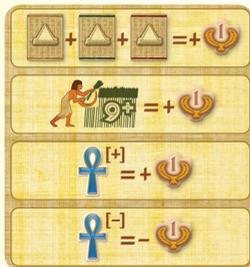
+1PV pour chaque Pyramide (imprimée ou en jeton) de la carte Province où il en a le moins.

+1PV s'il possède 9 Champs ou plus sur l'ensemble des 3 cartes Provinces de cette manche.

+1PV s'il est Pharaon (joueur avec le plus d'Ankhs sur l'ensemble de ses 3 cartes Provinces).

-1PV s'il est le joueur avec le moins d'Ankh sur l'ensemble des 3 cartes Provinces de cette manche (le score d'un joueur à la fin du 1^{er} Royaume ne peut pas être négatif).

Une fois que tous les joueurs ont calculé leurs Points de Victoire vous pouvez passer au Royaume suivant.



2^e ET 3^e ROYAUMES

Lors des 2^e et 3^e Royaumes, Le jeu se déroule de la même manière, mais à la fin de chaque enchère, les joueurs décident quelle Province ils veulent étendre. Les joueurs placent chaque nouvelle carte Province sur une des cartes acquises au Royaume précédent (non encore recouvertes lors de ce Royaume) en cachant les Ankhs, les Champs et les Caravanes de la Province précédente de manière à ne laisser visibles que les Pyramides.

- Le Pharaon est déterminé uniquement par les Ankhs actuellement encore visibles. Les Ankhs une fois recouvertes ne sont plus comptabilisés.
- Les Revenus des joueurs ne sont déterminés

EXEMPLE DE POINTS DE VICTOIRE

| | | | | | |
|-----------------|---|----------------------|--|--|---|
| 1 ^{er} |  | Joueur Violet |    | Pyramides : +3 PV Pharaon : +1 PV = 4 PV |  |
| 2 ^e | | Joueur Bleu |    | Pyramides : +2 PV 9 Champs : +1 PV = 3 PV |  |
| 3 ^e | | Joueur Jaune |    | Pyramides : +2 PV = 2 PV |  |
| 4 ^e | | Joueur Rouge |    | Pyramides : +2 PV 9 Champs : +1 PV le - d'Ankh* : - 1 PV = 2 PV |  |

* les joueurs bleu et rouge possèdent le même nombre d'Ankhs, mais le joueur Bleu est plus proche du Pharaon dans l'ordre du tour, il gagne l'égalité et c'est donc le joueur rouge qui perd le point de victoire.

que par les cartes Province du Royaume en cours (Champs, Caravanes et cartes OR non utilisées).

- Vous pouvez placer les Pyramides que vous construisez ou gagnez sur n'importe quelle carte de votre Province étendue même des Royaumes précédents mais toujours en respectant l'équilibre entre chacune de vos 3 Provinces étendues.
- Les Points de Victoire des Pyramides se calculent sur l'ensemble des Pyramides de la Province étendue où vous avez le moins de Pyramides.
- Au 3^e Royaume, pendant la phase de Construction, dépensez au maximum votre OR pour obtenir le plus possible de Pyramides. Les cartes OR ne rapportent rien en fin de partie.

EXEMPLE DE PROVINCE ÉTENDUE



EXEMPLE SUR 3 ROYAUMES

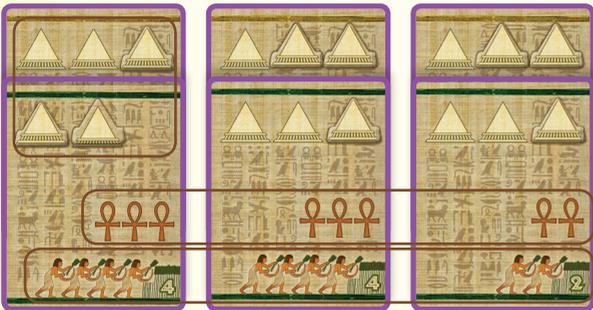
FIN DU 1^{er} ROYAUME

Le joueur violet possède le plus d'Ankhs (8) à la fin de la 1^{re} Enchère. Il devient Pharaon (premier joueur). Il possède 3 Champs. Il a 3 Pyramides sur la Province qui en possède le moins. Il gagne donc : 1 PV (pour le Pharaon) et 3 PV (pour les Pyramides) = 4 PV.



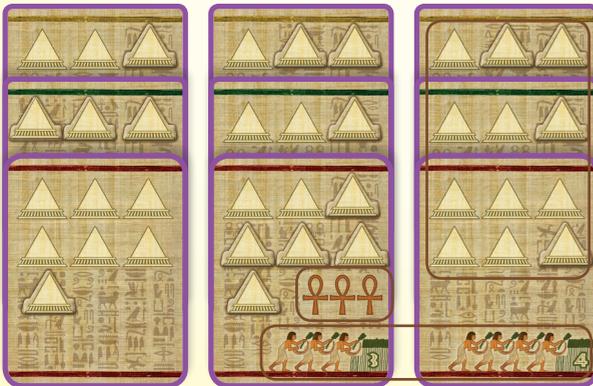
FIN DU 2^e ROYAUME

Le joueur violet possède 8 Ankhs à la fin de la 2^e Enchère et reste 1^{er} joueur. Il possède 10 Champs. Il a 5 Pyramides sur la Province étendue qui en possède le moins. Il gagne donc : 1 PV (pour le Pharaon), 1 PV (pour les 9 Champs ou plus), et 5 PV (pour les Pyramides) = 7 PV.



FIN DU 3^e ROYAUME

Le joueur violet possède 3 Ankhs à la fin de la 3^e Enchère, il n'est plus 1^{er} joueur car il possède moins d'Ankhs que les autres joueurs. Il possède 7 Champs. Il a 2 Pyramides sur la Province qui en possède le moins. Il gagne donc 12 PV pour les Pyramides et perd -1 PV pour avoir le moins d'Ankhs = 11 PV.



FIN DE PARTIE ET GAGNANT

La partie se termine après le calcul des Points de victoire du 3^e Royaume. Le joueur qui possède le plus de Points de Victoire remporte la partie et son nom sera gravé sur les murs des Pyramides.

En cas d'égalité :

- Départez les joueurs à égalité en fonction de leur nombre de Pyramides (jetons et imprimées sur les cartes Province). Celui qui en possède le plus remporte la partie.
- S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui est Pharaon qui remporte la partie ou si ce dernier n'est pas concerné, c'est le joueur le plus proche du Pharaon dans l'ordre du tour qui l'emporte.



CRÉDITS - Auteur : Reiner Knizia. © Dr. Reiner Knizia, 2017. All rights Reserved.
Team Super Meeple : Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru et Arnaud Pierru **Illustration** : Gaël Lannurien et Igor Polouchine **Rédaction et révision des règles** : Guillaume Gille-Naves et Bernard Philippon **Direction Artistique** : Igor Polouchine **Packaging** : ORIGAMES
Fabriqué en Chine par Whatz Games.

Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont participé au développement de ce jeu, et plus particulièrement Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Dave Spring.

Amun-Re, le jeu de carte est un jeu édité par SUPERMEEPLE 6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris ©2017 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

