

Les certitudes ancestrales des empires du Nord sont sur le point de vaciller. Le dieu soleil, haut dans le ciel, fait briller les sables dorés d'où s'élèvent les majestueuses pyramides. Ces mystérieux édifices nous contemplent depuis des siècles, toujours debout, mais combien d'autres sont tombés en poussière ? Qui les a construits, et comment ? Le peuple du Nil a appris à récolter ses ressources naturelles, et à les transformer en une richesse qui semble infinie. Allons ! Il est temps pour les empires du Nord de mettre les voiles le long du grand fleuve africain et de découvrir son joyau le plus précieux : l'Égypte !

Imperial Settlers - Empires du Nord : Rois d'Égypte est une extension qui vous permet d'incarner 2 clans supplémentaires appartenant à une nouvelle faction : les Égyptiens !

Matériel

- > 3 cartes Île proche
- > 2 cartes Île lointaine
- > 33 cartes Clan « Hatchepsout »
- > 34 cartes Clan « Amenhotep »
- > 2 marqueurs de score Clan
- > 5 jetons Navire de clan
- > 1 pion Action spéciale
- > 1 autocollant

MISE EN PLACE

- > Ajoutez les nouvelles îles lointaines dans la pioche correspondante.
- > Ajoutez les nouvelles îles proches dans la pioche correspondante.
- > Vous pouvez choisir parmi les clans égyptiens en plus des autres factions.
- > En fonction du clan choisi, suivez les instructions de mise en place spécifiques à ce clan.

CLAN HATCHEPSOUT

Le Grand Nil, porteur de vie, offre son infini potentiel à Hatchepsout, une reine connue pour ses largesses. Les champs irrigués par le fleuve produisent d'abondantes ressources que les ouvriers reconnaissants récoltent pour un salaire honorable. Née pour être reine, Hatchepsout utilise sa connaissance de l'administration pour construire des ateliers et accomplir de grandes missions. Aucun souverain avant elle n'avait à ce point veillé sur son peuple. Venez, soyez nourri ! Savourez sa gloire et souvenez-vous de son nom !



MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec le clan Hatchepsout, appliquez les modifications suivantes :

- > Lorsque vous avez pioché vos 5 cartes de départ et en avez conservé 3, **attachez** les 2 que vous n'avez pas choisies à deux de vos  en les plaçant sous celles-ci face cachée, de manière à laisser visible l'icône de Terre au dos de la carte. Ces cartes attachées à vos champs sont vos Terres (voir page suivante).
- > Assignez 1 ouvrier de la réserve générale à l'un de vos . Les capacités des ouvriers assignés à une  sont décrites plus loin.

PHASE D'OBSERVATION

Lors de la phase d'observation, vous attachez vos cartes non choisies à vos . À chaque phase d'observation, vous ne pouvez jamais placer plus de 1 carte sous un même . Si, lors de la phase d'observation, vous décidez de défausser plus de cartes que vous n'avez de , placez 1 carte sous chacun de vos  et défaussez le reste.



Exemple : Kate pioche 4 cartes et décide de garder Cadransolaire (♀488) et Plans de Cyphernubis (♀491) en payant 2 . Elle doit maintenant placer ses 2 cartes restantes sous 2 différents. Elle place donc Offrande à Hâpy (♀493) sous Avenue de palmiers (♀479) avec l'icône visible, et Cléo, fille de Râ (♀503) sous Relais de chameaux (♀481) avec l'icône visible.

COÛTS ALTERNATIFS

De nombreuses du clan Hatchepsout proposent un nouveau type de coût. Lorsque vous payez pour placer, vous pouvez soit payer la ressource demandée, soit 1 .

TERRES

Vos **Terres** sont les placées face cachée sous vos . Il existe deux types de Terres : et . Lorsqu'un effet de carte indique « Attachez 1 », placez la carte choisie face cachée sous un de manière à ce que son icône de Terre (ou) soit visible.

fournit . fournit .

Voyez la section suivante pour savoir comment les Terres fournissent des ressources (« Ouvriers assignés »).

OUVRIERS ASSIGNÉS

Certains du clan Hatchepsout peuvent se faire assigner des . Ces cartes sont identifiées par le symbole de population en haut à droite. Lorsqu'un où vous avez assigné un est récolté, vous gagnez les marchandises de ce champ ainsi que les ressources de TOUTES les Terres qui lui sont attachées. Lorsque cela se produit, toutes les Terres de ce sont défaussées. Cette manœuvre est obligatoire : à partir du moment où vous récoltez un avec un assigné, vous n'avez pas le droit de refuser de récolter les Terres qui lui sont attachées.

NOTE : si vous récoltez un champ où vous n'avez pas assigné de , vous ne défaussez pas les Terres qui lui sont attachées (et n'en gagnez pas non plus les ressources).



Exemple : Sarah récolte sa carte Tilapia du Nil (♀480). Elle gagne 2 . Puisqu'elle dispose d'un assigné à ce , elle gagne aussi 1 et 1 . Ensuite, elle défausse les 2 Terres. Si elle avait récolté son Avenue de palmiers (♀479), elle aurait gagné 2 mais puisqu'elle n'y a assigné aucun , elle n'aurait pas gagné les ressources de ses Terres. Elle ne les aurait pas non plus défaussées.

Il est aussi possible d'assigner un aux cartes marquées d'un . Lorsque vous résolvez une action depuis une carte avec un assigné, vous activez la partie « Avec un assigné, ... ».

Exemple : Kevin active Sbières de Nepri (♁506) où il a assigné un . Il dépense 1  pour gagner 1  par  avec 1  et au moins 1 Terre. De plus, puisqu'un  est assigné à cette carte, il pioche 1  et décide de la garder en main.

NOTE : tout  assigné à une  le reste jusqu'à la fin du jeu et ne peut pas être retiré. Un  assigné peut cependant se déplacer d'une carte à une autre grâce à certains effets de jeu.

DÉPLACER

Cet effet vous permet de déplacer 1  assigné d'une carte à une autre. Lorsqu'une carte vous demande de déplacer un , vous devez en déplacer 1, si possible. Certains effets vous indiquent que « vous pouvez déplacer 1  » : dans ce cas, vous avez le choix de le faire (ou non). Certains effets définissent le type de carte sur lequel vous devez déplacer votre .

EXPLICATION DE CARTES

CRUE DU NIL (♁ 505) : cette carte est une amélioration variable. Les améliorations variables se reconnaissent aux « / » qui séparent leurs ressources. Vous pouvez placer une amélioration variable sur n'importe quel champ s'il correspond à l'une de ces ressources. Ignorez alors les autres ressources de l'amélioration.

CADRAN SOLAIRE (♁ 488-490) : lorsque vous déplacez les 2 , vous devez les déplacer vers des cartes qui étaient vides avant cette action. Vous ne pouvez pas déplacer le premier  vers une carte vide puis déplacer le second vers la carte que vient de quitter le premier .

CLAN AMENHOTEP

Amenhotep est un roi destiné à devenir dieu. Il détient les secrets du temps et comprend les mystères de la vie après la mort. Une fois que vous maîtrisez le temps, il vous appartient de laisser le moment présent se répéter, ou de le faire disparaître. Prêtres, docteurs et scientifiques calculent les solutions parfaites pour adapter le monde à ce roi si particulier. Selon la rumeur, Amenhotep serait en contact avec de mystérieux clans par-delà les nuages... Oserez-vous lui demander la vérité ?



MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec le clan Amenhotep, vous commencez la partie avec 4 cartes de base au lieu de 3. Conservez le pion Action spéciale à proximité. Vous en aurez besoin si vous jouez la carte Technologie extraterrestre (♁449-451). Mettez le 3^e  de côté. Vous pourrez le gagner grâce à l'effet de Boost de la carte Maître tunnelier (♁474).

LIEUX AVEC BOOST

Les cartes Lieu du clan Amenhotep peuvent être utilisées comme un Boost. Elles fonctionnent comme une carte Boost normale. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Boost par action, comme d'habitude.

Exemple : Sarah entreprend l'action Naviguer. Elle décide de jouer Triomphe de Bastet (♁473) comme Boost, ce qui lui permet de gagner 1 . Puis elle place 1  sur le plateau Expédition et lui assigne la  qu'elle vient de recevoir.

EFFETS DE BOOST

Certaines cartes du clan Amenhotep se rapportent aux effets de Boost d'autres cartes. Lorsque vous résolvez l'effet de Boost d'une carte, vous gagnez la récompense accordée par le Boost sans pour autant devoir accomplir l'action indiquée.

Exemple : Mick active Clandestins (♀477). Il dépense 1  et défausse 1  de sa main pour résoudre Marche des prêtres (♀476). Son effet de Boost est de naviguer pour gagner 2 ressources différentes. Mick gagne donc 2 ressources sans avoir besoin de naviguer.

COÛTS DE MAINTENANCE

Les cartes Lieu de l'empire du clan Amenhotep doivent être défaussées lors de la phase d'entretien de chaque manche, sauf si vous leur avez assigné la ressource indiquée pour les maintenir. Chaque carte Lieu dispose d'un espace en haut à droite où placer une ressource pour la maintenir. Plusieurs cartes vous permettent d'assigner des ressources pour maintenir vos cartes Lieu, comme la carte de base Techniques de préservation (♀448) : vous ne pouvez pas assigner de ressource sans utiliser ce type d'action. Une fois assignée, une ressource ne peut plus être retirée de sa carte. L'  ne peut jamais être assigné à la place d'une ressource indiquée pour maintenir une carte.

Exemple : Steve a la carte Dén(i) (♀452) dans son empire. Il ne souhaite pas la défausser lors de la phase d'entretien et active donc Roi des dieux (♀468) pour lui assigner 1  de sa réserve. Cela lui permet de maintenir sa carte Dén(i).

EXPLICATION DE CARTES

FLOTTE DE FELOUQUES (♀458-459) : vous ne pouvez pas choisir une combinaison de  et . N'oubliez pas de prendre en compte les  des autres joueurs. Les  ne comptent pas.

TECHNOLOGIE EXTRATERRESTRE (♀449-451) : si vous avez déjà le pion Action spéciale, payez 1  et 1  pour gagner 3 . Si vous ne l'avez pas, payez 1  et 1  pour le récupérer.

TRIOMPHE DE BASTET (♀473) : lorsque vous piochez les 2 cartes, consultez l'action spécifique indiquée dont dépend leur effet de Boost (NAVIGUER, EXPLORER, etc.). Vous devez avoir placé un pion Action sur la tuile Action correspondante pour résoudre l'effet de Boost indiqué. Si vous ne pouvez résoudre aucun des deux effets, récupérez 1 . Une fois le ou les effets résolu(s), défaussez les deux cartes piochées.

CAVEAU PILLÉ (♀460-461) : vous ne pouvez pas choisir des îles où les ressources de pillage indiquées sont exclusivement des .

DÉNI(L) (♀452-454) : lorsque vous résolvez son effet de Boost, vous pouvez résoudre un pillage (ou une conquête si vous avez assigné une ). Le  que vous résolvez regagne votre réserve.

AUTEURE : Joanna Kijanka
ILLUSTRATIONS : Roman Kucharski
CONCEPTION GRAPHIQUE : Rafał Szyma, Michał Kulasek
DIRECTEUR DE PRODUCTION : Grzegorz Polewka
CHEF DE PROJET : Rafał Szyma
RÈGLES : Joanna Kijanka
TRADUCTION : Antoine Prono (Transludis)

ÉDITION FRANÇAISE : IELLO
RELECTURE : Maëva Debieu, Pierre-François Llorente, GRAPHISME VF : Cindy Roth

Ben, Kirdy, Robert, Paweł, Pako, Marek – merci de votre soutien ! Et un remerciement tout particulier à Damian Mazur pour sa précieuse aide dans le développement du clan Amenhotep.



© 2020 PORTAL GAMES
PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów,
POLOGNE

Tous droits réservés.
La reproduction et la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations sans l'autorisation de Portal Games sont interdites.



IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt
FRANCE

Édition française distribuée en exclusivité par IELLO.
Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.

Cher joueur, chère joueuse, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il manquait quoi que ce soit dans votre exemplaire, nous en sommes désolés.
Merci de nous le signaler sur : sav@iello.fr