



AMUN-RE

UN JEU DE REINER KNIZIA
ILLUSTRÉ PAR KEVIN LE MOIGNE

INTRODUCTION

Au coeur de l'Egypte antique, incarnez un Pharaon qui cherche à marquer l'Histoire en construisant les Pyramides les plus grandioses ! Doublez vos adversaires pour acquérir les meilleures Provinces ! Cultivez vos Champs et construisez des Pyramides ! Mais n'oubliez pas de faire vos Offrandes à Amun-Re pour que le Nil fertilise vos terres ... alors vous deviendrez le plus grand des Pharaons ! Amun-Re est un jeu d'enchères et d'optimisation avec un plaisir de jeu intense qui va croissant au fur et à mesure que l'on découvre la profondeur du jeu.

1. BUT DU JEU

Dans Amun-Re, vous incarnez un Pharaon qui va acquérir des Provinces aux enchères pour y construire des Pyramides et développer les cultures. Le jeu se déroule en deux périodes : l'Ancien Royaume et le Nouveau Royaume. Entre ces deux Royaumes, des hordes barbares déciment tous les

paysans. Les Pierres et les Pyramides demeurent en place mais chacun perd le contrôle des Provinces. Les Provinces seront remises aux enchères et, à la fin du Nouveau Royaume, vous devrez être le joueur avec le plus de Points de Victoire pour remporter la partie et être sacré le plus grand Pharaon.

2. INSTALLATION

A. CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- Les 3 pions Scribe et le Marqueur de score de sa couleur. Les 3 Scribes servent à miser et indiquer le contrôle des Provinces. Le Marqueur sert à comptabiliser les Points de Victoire sur la piste de Score, placez-le à côté du plateau.
- Un total en cartes de 20 Pièces d'Or (PO) : 1 de 1PO, 2 de 2PO, 1 de 5PO et 1 de 10PO.



• 1 carte **Vol** : -3PO (cette carte n'est jamais défaussée et ne peut être revendue). Les cartes **Vol** en surplus sont remises dans la boîte.



• 1 carte **Faveur Architecte** : construisez 1 Pyramide avec 2 Pierres au lieu de 3.

Note : les cartes **Or**, **Vol** et **Faveur** ont le même dos de manière à ce que les autres joueurs ne puissent jamais savoir quel type de cartes vous avez en main, ni connaître le montant de votre fortune.

Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment.

B. PLATEAU

Installez le plateau comme présenté page suivante.

- Placez le plateau au centre de la table.
- Composez les 2 pioches :



- Le nombre de Provinces dépend du nombre de joueurs. Prenez au hasard sans les regarder 3 cartes Province par joueur, mélangez-les et placez-les en pioche face cachée sur le plateau. Les Provinces non piochées à 3 ou 4 joueurs sont replacées dans la boîte sans être regardées et ne seront pas jouées dans cette partie.

- Mélangez les cartes **Faveur** restantes et placez-les en pioche face cachée sur le plateau.



Note : au recto, les cartes **Faveur** ont un fond de couleur qui détermine la phase durant laquelle vous pouvez les jouer. Vous pouvez jouer plusieurs cartes avec le même fond de couleur lors d'une phase ; mais jamais 2 cartes **Faveur** identiques lors d'une même phase. Vous pouvez aussi utiliser vos cartes **Faveur** comme de l'Or. 1 carte **Faveur** = 1PO.

CONTENU

- 1 Plateau de jeu
- 15 Pions Scribe (3x5 couleurs)
- 5 Marqueurs de Point de Victoire
- 61 Cartes Pièce d'Or (18x1PO ; 12x2PO ; 12x5PO ; 9x10PO ; 10x20PO)
- 5 Cartes **Vol** (-3PO)
- 39 Cartes **Faveur**
- 15 Pierres
- 15 Pyramides
- 15 Pyramides Doubles
- 4 Tuiles Offrande
- 48 Jetons Paysan
- 1 Jeton 1^{er} joueur
- 1 Livret de règles

1^{er} joueur

Déterminez au hasard le 1^{er} joueur et donnez-lui le jeton 1^{er} Joueur d'Amun-Re.

Pendant la partie, le 1^{er} joueur change en fonction des Offrandes. Les phases du jeu se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre et commencent toujours par le 1^{er} joueur.



TUILES OFFRANDES

Placez les tuiles Offrandes face visible à côté du plateau



EMPLACEMENT POUR LA TUILE OFFRANDE DU TOUR

Placez les Pierres, les Pyramides, et les Pyramides Doubles sur la carrière.



Placez les paysans sur le plateau.



PICHE
PROVINCE FAVEUR



LES 7 PROVINCES DE BASSE EGYPTE
(EN AVAL DU NIL)



LES 8 PROVINCES DE HAUTE EGYPTE
(EN AMONT DU NIL)



PISTE DE SCORE
[POINTS DE VICTOIRE]

ORDRE ET CÔTÉ D'ACHAT

NIL

UN CHAMP

UNE PROVINCE



A côté du plateau, placez les cartes représentant les Pièces d'Or, faces visibles, en paquet trié par valeur afin de constituer la réserve d'Or.



RÉSERVE D'OR

3. COMMENT JOUER ?

Une partie d'Amun-Re se déroule en 2 périodes appelées **Ancien Royaume** et **Nouveau Royaume**. Chaque période est composée de 3 tours de jeu identiques (eux-mêmes subdivisés en 4 phases) et suivie d'un décompte de Points de Victoire.

LÉGENDES DU PLATEAU

Bonus immédiats

Les bonus immédiats sont représentés dans des encadrés marron, ils se récupèrent dès que le joueur acquière la Province.

Exemples :

- Gagnez immédiatement 1 carte **Faveur**.
- Gagnez immédiatement 1 **Pierre**. La Pierre reste dans la Province, vous ne pouvez pas la déplacer vers une autre Province.
- Gagnez immédiatement 1 carte **Faveur** et 12PO.



Bonus permanents

Les bonus permanents sont dessinés directement sur le sable. Ils durent tant que le joueur possède la Province.

- **Faveur** : Détermine le nombre maximum de cartes Faveur que vous pouvez acheter : 1 par symbole. Attention : seul le Bonus de la Province où vous en avez le plus est pris en considération.



- **Mine d'Or** : Les Mines fournissent un revenu fixe de PO.



- **Caravane** : Les chameaux représentent les Caravanes qui arrivent lorsque le Nil est trop bas. Vous ne gagnez ce bonus d'Or que s'il y a un chameau sur la tuile Offrande placée sur le delta du Nil.

- **Temple** : À la fin de chaque Royaume, les Temples font gagner des Points de Victoire correspondant à la valeur indiquée sur la tuile Offrande du dernier tour.



- **Champ** : emplacement qui permet de placer les Paysans que vous embauchez. Un Paysan embauché devient un Bonus permanent. Il rapporte un nombre de PO dépendant des Offrandes et crues du Nil.

Description de la Province de Thèbes

La Province de Thèbes se situe le long du Nil, sur sa rive Est et fait partie de la Haute Égypte (☉) car en amont du Nil.

- Gagnez immédiatement 2 cartes **Faveur**.

- Vous pouvez acheter 2 cartes **Faveur** par tour.



- Vous pouvez embaucher jusqu'à 4 Paysans pour cultiver vos champs.



A. DÉROULEMENT D'UN ROYAUME

Chaque Royaume se déroule en 3 tours. Le décompte des Points de Victoire se fait à la fin des 3 tours.

Chaque tour se décompose en 4 phases successives. Chaque phase doit être exécutée par tous les joueurs, en commençant par le 1^{er} joueur, avant de passer à la suivante.

1. MISE AUX ENCHÈRES DES PROVINCES

(Cartes rouges **Protection** et **Pot-de-Vin**)

- Piochez autant de cartes Province qu'il y a de joueurs et placez-les face visible sur le plateau dans les Provinces correspondantes. Ce seront les Provinces sur lesquelles les joueurs pourront enchérir pendant ce tour.
- Ajoutez dans les Provinces révélées les Pierres, les cartes **Faveur** et/ou l'**Or** indiqués par les encadrés marrons (Bonus immédiats).



En commençant par le 1^{er} joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs proposent une enchère en plaçant un de leurs Scribes sur une option d'enchère libre d'une des cartes Province en jeu. Elle représente le coût qu'il est prêt à payer pour acquérir cette Province en PO.



Note : Vous n'êtes pas obligé de placer votre option sur la 1^{ère} case. La placer sur une valeur plus élevée peut protéger votre achat ou forcer un autre joueur à dépenser plus qu'il ne voulait pour acquérir une Province.

Vous pouvez surenchérir sur un autre joueur en plaçant votre offre sur la même Province que lui.

Vous pouvez jouer la carte **Protection** pour bloquer définitivement la case d'enchère qui suit la vôtre pour cette phase. Personne ne pourra enchérir sur la case immédiatement après votre Scribe.



Vous ne pouvez jamais enchérir plus que vous n'avez d'Or ; mais vous pouvez toujours défausser une ou plusieurs cartes **Faveur** contre 1PO de la Réserve d'Or (par carte).

Lorsque c'est à nouveau à vous de jouer, vous devez :

- soit **passer si votre offre n'est pas contestée** (si personne n'a placé de Scribe sur une offre supérieure à la vôtre sur la même Province),

- soit, si votre offre est contestée, enchérir sur une option libre d'une autre Province qui peut déjà avoir ou non une enchère. Vous ne pouvez pas immédiatement surenchérir sur la Province d'où vous venez de retirer votre offre, sauf si vous jouez la carte **Pot-de-Vin**.



Exemple d'enchère : Seb a placé son Scribe sur le 3 de la Province d'Avaris. Charles surenchérit en plaçant son Scribe sur le 10 pour limiter le risque que quelqu'un ne surenchérisse. Lorsque c'est à nouveau à lui, Seb doit placer son Scribe sur une autre Province. Cependant si cette nouvelle offre est également contestée lorsque ce sera à nouveau à lui d'enchérir, il pourra à nouveau faire une offre sur Avaris s'il le souhaite et s'il en a les moyens.

Une fois que toutes les Provinces ont reçu une offre et que plus aucune n'est contestée (un Scribe par carte), les joueurs paient le montant de leur enchère en PO à la réserve d'Or, placent la carte Province qu'ils ont acquise devant eux et laissent leur Scribe sur le plateau dans la Province acquise. Ils récupèrent les Bonus immédiats : les cartes Or et Faveur dans leur main et les Pierres qui restent sur la Province.

Exemple : Thèbes, Dakhla et Abydos sont piochées et mises aux enchères.

Seb qui est le 1^{er} joueur place son Scribe sur Dakhla et propose 10PO. Arnaud place son Scribe sur Thèbes et propose 3PO. Bernard place son Scribe sur Thèbes et propose 6PO.

À son tour, personne n'a surenchéri sur Seb, il passe donc. Arnaud dont l'offre a été contestée doit changer d'offre, il place son Scribe sur Abydos 0PO.

Plus aucune offre n'est contestée, les joueurs paient leur offre, placent leur Scribe sur le plateau dans la Province qu'ils ont acquise et récupèrent les Bonus immédiats :

Seb paie 10PO et récupère 1 carte Faveur et 12PO. Arnaud ne paie rien et gagne une Pierre qui reste sur Abydos.

Bernard paie 6PO et pioche 2 cartes Faveur.

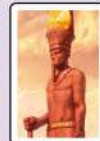
2. ACHAT ET CONSTRUCTION

(Cartes violettes **Paysan Supplémentaire** et **Architecte**)

En commençant par le 1^{er} joueur, puis en suivant l'ordre du tour, vous pouvez acheter dans l'ordre indiqué sur le plateau :



- De 0 à 4 cartes **Faveur** que vous prenez en Main. Le nombre maximum de cartes que vous pouvez acheter d'un coup correspond au nombre de symboles Faveur contenus dans la Province que vous contrôlez où il y en a le plus de représentés (toutes les cartes Faveur doivent être achetées en une seule fois avant d'être regardées). Si vous n'avez de Bonus Faveur dans aucune Province, vous ne pouvez pas acheter de carte Faveur.



- Puis des **Paysans** que vous devez placer directement dans les champs libres de vos Provinces. Vous ne pouvez pas acheter des Paysans que vous ne



peuvent pas placer, ni placer des Paysans dans des Provinces où il n'y pas de Champs libres.

- Enfin des **Pierres**, que vous devez placer immédiatement dans vos Provinces.



Contrairement aux cartes Faveur, l'achat des Paysans et des Pierres n'est pas limité. S'il arrive qu'un joueur puisse en acheter plus de 7 pour calculer son coût, suivez la progression numérique :

Le coût pour 8 = le coût pour 7 (28) + 8 = 36PO ;
Le coût pour 9 = le coût pour 8 (36) + 9 = 45PO ; etc.

Vous n'êtes jamais obligé de faire des achats, mais si vous le faites, vous devez le faire dans l'ordre et d'un coup avant de passer au joueur suivant.

De plus, vous pouvez ajouter un Paysan en dehors d'un Champ dans une de vos Provinces si vous jouez la carte **Paysan Supplémentaire**.



Construction : Dès que vous placez votre troisième Pierre dans une Province, vous devez remplacer les 3 Pierres par 1 Pyramide.

Si vous aviez déjà 1 Pyramide, remplacez-la par une Pyramide double s'il en reste.

Vous pouvez construire plusieurs Pyramides dans une même Province en même temps si vous avez suffisamment de Pierres.

Vous pouvez jouer la carte **Architecte** pour construire une Pyramide avec 2 Pierres au lieu de 3.

Exemple : Bernard contrôle Thèbes et Edfu. Il peut acheter 2 cartes Faveur



maximum. Il en achète 1 pour 1PO, puis il achète 4 Paysans qu'il place dans ses Champs libres pour 10PO et enfin il achète 3 Pierres pour 6PO qu'il place dans la Province de Thèbes. Il construit enfin 1 Pyramide qu'il place sur Thèbes en remplaçant les 3 Pierres qui s'y trouvent dans la carrière.

3. OFFRANDES À AMUN-RE

(Cartes bleues Vol et Ajustement de l'offrande)

Il est temps de faire des offrandes à Amun-Re pour qu'Il favorise la crue du Nil selon vos intérêts.

La somme des offrandes des joueurs va déterminer la hauteur de la crue du Nil pour ce tour. Plus les offrandes sont importantes, plus Amun-Re fera monter le niveau du Nil et plus les terres seront fertiles et rapporteront des revenus supérieurs si elles sont cultivées. Au contraire, si le niveau de crue est bas, l'Égypte aura recours à des Caravanes (symbole chameau sur les tuiles 1 et 2) qui sont aussi source de revenus pour les Provinces qui en ont. Le montant des offrandes détermine aussi en fin de tour, le nombre de Points de Victoire que rapportent les Temples figurant dans certaines Provinces.

Préparer son offrande individuelle

Les joueurs misent secrètement et simultanément une ou plusieurs cartes qu'ils conservent devant eux posées sur la table, en cachant le nombre de cartes miseses.

• **Soit vous misez une ou plusieurs cartes PO** : Le montant de votre offrande personnelle sera la somme de la valeur de vos cartes.



• **Soit vous misez la carte Vol (-3PO)** pour voler 3PO à la réserve d'Or.

Attention : Dans les deux cas, vous pouvez ajouter à votre offrande la carte **Ajustement de l'offrande**. Elle vous permettra de modifier la valeur de

l'offrande collective après son calcul, mais pas celle de votre offrande individuelle.

Quand tout le monde est prêt, les cartes de tous les joueurs sont révélées simultanément.



Calculer l'offrande collective

• Additionnez l'ensemble des offrandes individuelles.

Attention : chaque carte **Vol** jouée réduit cette valeur de -3PO.

• Si des joueurs ont joué des cartes **Ajustement de l'offrande** avec leur mise, ils doivent annoncer dans l'ordre du tour s'ils augmentent ou diminuent de 3 la valeur de l'offrande collective.

• **Une fois l'offrande collective calculée, placez la tuile Offrande correspondant à sa valeur sur le plateau** à l'emplacement prévu sur le delta du Nil (Exemple : si l'offrande est de 10, prenez la tuile 3>12 ; si elle est de 25 prenez la tuile 23>).

• Les joueurs qui ont joué leur carte **Vol**, la récupèrent ainsi que 3PO de la réserve d'Or.

Effets des Offrandes

• **Obtenir des primes** : En fonction du montant des offrandes individuelles, le joueur qui a offert le plus récupère gratuitement 3 primes qu'il choisit, en les panachant ou non, parmi les Cartes Faveur, les Paysans ou les Pierres. Le deuxième récupère 2 primes et tous les autres récupèrent 1 prime, sauf ceux qui ont joué leur carte **Vol**.

En cas d'égalité, c'est parmi eux, le joueur le plus à gauche du 1^{er} joueur qui récupère en premier.

4. RÉCOLTES ET REVENUS

(Cartes vertes Récolte exceptionnelle et Revenu fixe)

Le temps des crues est arrivé, les joueurs récupèrent leurs revenus.

Chacune de vos Provinces vous rapporte :

• **4 Pour les mines d'Or** : autant d'Or qu'indiqué par le Bonus permanent de la Province.

• **7 Pour les Caravanes** : autant d'Or qu'indiqué par le Bonus permanent de la Province, si et seulement si, il y a un chameau sur la tuile des Offrandes (tuiles >2 et 3>12).

• **Pour les Champs** : chaque Paysan dans vos Provinces vous rapporte autant d'Or qu'indiqué par la tuile Offrande. Vous pouvez jouer la carte **Récolte exceptionnelle** pour augmenter les gains des Champs d'une de vos Provinces de 1PO par Paysan.



Exemple : dans l'exemple précédent, la tuile 3>12 indique que le Nil est bas, les Caravanes rapportent leur Or et chaque Paysan rapporte 2PO au propriétaire de sa Province.



Tuile Offrande

• Valeur de l'Offrande collective.

• Nombre de PO par Paysan à la fin du tour et de Points de Victoire par Temple à la fin d'un Royaume.

• Active le gain des Caravanes. S'il n'y a pas de chameau, les Caravanes ne rapportent rien.

Au lieu de collecter les revenus d'une de vos Provinces, vous pouvez jouer la carte **Revenu fixe** pour récupérer 8PO.



B. FIN DE TOUR, DE ROYAUME ET DE PARTIE

• Si c'est la fin du 1^{er} ou du 2^e tour, recommencez un nouveau tour.

• Si c'est la fin du 3^e tour, la pioche Province est vide et c'est la fin de l'Ancien Royaume. Procédez au décompte des Points de Victoire avant de commencer le Nouveau Royaume.

• Si vous venez de terminer le Nouveau Royaume, alors c'est la fin de la partie. Procédez au calcul des Points de Victoire. **Le joueur qui possède le plus de Points de Victoire gagne la partie.**

4. CALCUL DE POINTS DE VICTOIRE

(Cartes jaunes, Maître des Scribes, Maître des paysans, Rive Ouest/Est, Nil ou Frontière et Haute ou Basse Égypte).

À la fin de chaque Royaume, les joueurs passent au décompte des Points de Victoire. Chaque joueur gagne :

• +1 ; +2 ; +3 ; ou +4PV pour chacun de ses Temples : chaque Temple représenté dans vos Provinces vous rapporte autant de Points de Victoire qu'indiqués par la tuile Offrande du plateau.

• +1PV pour chaque Pyramide qu'il possède (une double Pyramide compte pour 2 Pyramides).

• +3PV pour chaque Pyramide dans sa Province qui a le moins de Pyramide (+0PV si elle n'a pas de Pyramide).

• +5PV pour le joueur qui possède le plus de Pyramides sur chaque rive du fleuve. Départagez les égalités avec les Pierres si possible, sinon tous les joueurs à égalité marquent les 5PV.

• +3PV pour chaque carte Faveur jaune (voir encadré page 6) dont l'objectif est atteint.

Rappel : vous ne pouvez pas jouer 2 cartes jaunes identiques à la fin d'un même Royaume.

Avancez votre Marqueur de score d'autant de cases sur la piste de Score du plateau que de PV gagnés.

Si c'est la fin de l'Ancien Royaume, les joueurs retirent leurs Scribes de leurs Provinces et tous les Paysans, qu'ils replacent dans la réserve. Ils mélangent toutes les cartes Province qui ont été jouées pour former une nouvelle pioche Province qu'ils placent sur le plateau.

Attention : Les Pyramides et les Pierres restent dans leur Province et n'appartiennent plus à personne pour l'instant. Commencez le Nouveau Royaume.

• Si c'est la fin du Nouveau Royaume, ajoutez un bonus de Points de Victoire dépendant de l'Or des joueurs : +6PV pour le joueur qui possède le plus d'Or en main, +4PV pour le 2^e et +2PV pour le 3^e (en cas d'égalité, les joueurs à égalité marquent tous les PV de leur rang et le rang suivant est annulé).

À la fin du Nouveau Royaume. La partie est terminée. Le joueur qui possède le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est d'abord le nombre de Pyramides, puis de Pierres qui sert à départager les joueurs. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

- Placez le plateau et les éléments de jeu au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur, récupère les 3 Scribes correspondants et place son cube en bois à côté de la piste de score.
- Distribuez 20PO à chaque joueur (1PO, 2x2PO, 5PO et 10PO) 1 carte bleue *Vol* et 1 carte Faveur violette *Architecte*. Les cartes *Vol* en trop sont remises dans la boîte.
- Composez les 2 pioches (Province et Faveur), mélangez-les et placez-les faces cachées sur le plateau. La pioche Province est composée de 3 Provinces par joueur (9 à 3 joueurs, 12 à 4 joueurs et 15 à 5 joueurs, soit toutes les Provinces).
- Déterminez le 1^{er} joueur au hasard et donnez-lui le jeton 1^{er} joueur. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant chaque phase par le 1^{er} joueur.

1 partie = 2 périodes : l'Ancien et le Nouveau Royaume.

1 période = 3 tours consécutifs + 1 décompte de Points de Victoire.

1 tour = 4 phases successives : 1-Mise aux enchères des Provinces ; 2-Achats et constructions ; 3-Offrandes à Amun-Re ; 4-Récoltes et revenus.

A. DÉROULEMENT D'UN ROYAUME

Un Royaume se déroule en 3 tours. À la fin du 3^e tour, procédez au décompte des Points de Victoire.

Chaque tour se décompose en 4 phases dans l'ordre :

1. MISE AUX ENCHÈRES DES PROVINCES

- Piochez et placez autant de cartes Province sur le plateau qu'il y a de joueurs.
- En commençant par le 1^{er} joueur, tous les joueurs font une offre d'enchère en plaçant un de leur Scribe sur la Province et le montant de leur choix. Quand c'est à nouveau à vous de jouer, passez si votre offre n'est pas contestée ou déplacez votre offre sur une autre Province.
- Dès que tous les joueurs ont placé une enchère et qu'aucune n'est contestée, ils paient leur enchère et laissent leur Scribe sur la Province achetée en bénéficiant éventuellement de bonus de cartes Faveur, de Pierre ou d'Or.



RÈGLE EXPERT

Cette règle est conseillée pour une partie à 3 ou 4 joueurs et permet un contrôle tactique de l'apparition des Provinces.

1*. CHOIX DES PROVINCES MISES AUX ENCHÈRES

Au début de la partie au lieu de composer une pioche secrète de cartes Province, distribuez 3 cartes Province au hasard à chaque joueur. Remettez les autres dans la boîte sans les regarder.

Les joueurs gardent ces cartes Province cachées mais peuvent les regarder à tout moment. Au début de chaque tour ils choisissent tous une de leurs cartes Province et la révèlent simultanément pour composer les Provinces disponibles à l'acquisition pour ce tour.

Au début du Nouveau Royaume, les cartes Province jouées lors de l'Ancien Royaume sont mélangées et redistribuées de la même manière aux joueurs.

2. ACHAT ET CONSTRUCTION

Dans l'ordre, vous pouvez acheter :

- De 0 à 4 cartes Faveur, limitées par le plus grand Bonus Faveur de vos Provinces.
- Des Paysans dans la limite des Champs libres de vos Provinces.
- Autant de Pierres que vous le voulez.

Vous devez ensuite construire 1 Pyramide dans les Provinces où vous avez 3 Pierres (ou 2 seulement avec la carte *Architecte*).

3. OFFRANDES À AMUN-RE

- Offrez simultanément à Amun-Re autant d'Or que vous souhaitez.
 - Celui qui a misé le plus devient immédiatement le 1^{er} joueur.
 - Placez la tuile correspondant à la valeur de l'offrande collective sur le plateau.
 - Les joueurs récupèrent une prime en fonction de leur mise : 1, 2 ou 3 primes choisies parmi cartes Faveur, Paysans et/ou Pierres.
- Rappel : les joueurs qui ont joué Vol ne récupèrent pas de prime mais récupèrent 3PO de la réserve d'Or.*



4. RÉCOLTES ET REVENUS

- Chaque Paysan = Or indiqué par la tuile Offrande.
- Chameaux = Or indiqué sur le plateau si un chameau apparaît sur la tuile Offrande.
- Mines = Or indiqué sur le plateau.

B. FIN DE TOUR, DE ROYAUME ET DE PARTIE

Tant que vous n'avez pas fait 3 tours, recommencez ces 4 phases.

Après 3 tours, c'est la fin de l'Ancien Royaume. Procédez au décompte des PV, retirez les Scribes et Paysans du plateau et recomposez la pioche Province. Les Pierres et Pyramides restent en place.

Après les 3 nouveaux tours, c'est la fin du Nouveau Royaume et la fin de la partie, procédez à un second décompte des Points de Victoire en ajoutant le Bonus pour les joueurs qui ont le plus de PO. Le joueur avec le plus de PV gagne.

EXEMPLE D'UN DÉBUT DE PARTIE

Dans une partie à 4 joueurs, la pioche de cartes Province est composée de 12 cartes (3x4 joueurs). Bernard est le 1^{er} joueur.

1. MISE AUX ENCHÈRES DES PROVINCES

Il pioche 4 cartes Province qu'il place faces visibles sur le Plateau : Thèbes - Avaris - Buto - Mendès.

Il place faces cachées 2 cartes Faveur sous la carte de Thèbes et 1 carte Faveur sous celle de Buto.

Bernard place son Scribe sur Thèbes et propose 6PO.

Charles place son Scribe sur Buto et propose 0PO.

Arnaud place son Scribe sur Buto et propose 3PO.

Alexandre place son Scribe sur Mendès et propose 3PO.

Seul l'offre de Charles est contestée, il déplace son Scribe sur Mendès et propose 6PO.

Alexandre doit faire une nouvelle offre et laisse son Scribe sur Avaris et propose 0PO.

Tout le monde paie le montant de son enchère, récupère sa carte Province et laisse son Scribe dans la Province qu'il a acquise.

Bernard récupère les 2 cartes Faveur de Thèbes, et Arnaud récupère la carte Faveur de Buto.

2. ACHAT ET CONSTRUCTION

Thèbes permet à Bernard d'acheter jusqu'à 2 Faveurs, ce qu'il fait en dépensant 3PO. Il achète également 3 Paysans qu'il place dans les Champs de Thèbes pour 6PO et 2 Pierres qu'il place sur Thèbes pour 3PO de plus. Il paie 12PO.

Charles n'a pas de Bonus Faveur sur sa Province et ne peut donc pas acheter de Faveur, il achète 4 Paysans pour 12PO et 2 Pierres pour 3PO. Il utilise sa carte *Architecte* pour transformer ses 2 Pierres en 1 Pyramide. Il paie 15PO.

Arnaud n'a pas non plus de Bonus Faveur, il achète 3 Paysans pour 6PO et 3 Pierres pour 6PO. Il paie 12PO et transforme ses 3 Pierres en 1 Pyramide.



3. OFFRANDES À AMUN-RE

Bernard mise face cachée 1 carte devant lui (5PO) ; Charles mise 2 cartes (1+1=2PO) et place sa carte *Ajustement de l'Offrande* avec sa mise ; Arnaud mise 2 cartes (5+1=6PO) ; Alexandre mise sa carte *Vol*.

Les cartes sont révélées, la valeur de l'offrande collective est 5+2+6-3=10. Charles utilise sa carte *Ajustement de l'Offrande* pour augmenter la valeur de l'offrande collective de 3, 10+3=13. La tuile Offrande 13>22 est mise en jeu.

Arnaud qui a fait la plus grande Offrande récupère le jeton 1^{er} Joueur, et prend comme prime 1 carte Faveur et 2 Paysans qu'il place dans les Champs de Buto.

Bernard qui a fait la 2^e meilleure Offrande récupère 1 carte Faveur et 1 Pierre qu'il place sur Thèbes.

Enfin Charles qui a fait la 3^e meilleure Offrande récupère 1 carte Faveur.

Alexandre récupère sa carte *Vol* et 3PO de la réserve.



4. RÉCOLTES ET REVENUS

La tuile Offrande indique que les Paysans rapportent 3PO chacun et il n'y a pas de chameau donc les Caravanes ne rapportent rien :

Arnaud gagne 5 Paysans x 3PO = 15PO.

Alexandre joue la carte Faveur Trésor. Il ne gagne rien de sa Province et prend à la place 8PO.

Bernard gagne 3 Paysans x 3PO = 9PO.

Et Charles gagne 4 Paysans x 3PO = 12PO.

C'est la fin du 1^{er} tour, Charles commence le 2^e tour en piochant 4 nouvelles Provinces.



DÉTAILS DES CARTES FAVEUR DES 4 PHASES

Note : Au lieu de les utiliser, vous pouvez à tout moment échanger une de vos cartes Faveur contre 1PO de la réserve d'Or.

1. MISE AUX ENCHÈRES DES PROVINCES



Protection (x2)

Pendant toute la phase d'enchère, personne ne peut enchérir sur l'enchère juste supérieure à la vôtre.



Pot-de-vin (x2)

Si votre Offre est contestée, lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez faire une Offre supérieure dans la même Province.



2. ACHAT ET CONSTRUCTION

Architecte (x8)

Vous pouvez construire une Pyramide en utilisant seulement 2 Pierres au lieu de 3.



Paysan Supplémentaire (x5)

Ajoutez 1 Paysan dans la Province de votre choix (en dehors d'un Champ).



3. OFFRANDES À AMUN - RE

Ajustement de l'Offrande (x4)

Elle doit être jouée en même temps que votre offrande individuelle. Vous pouvez au choix ajouter ou retirer 3 à la valeur de l'offrande collective. Remarque : elle ne modifie pas la valeur de votre offrande individuelle pour déterminer le 1^{er} joueur ou les primes.

Vol (x5) : La carte **Vol** n'est pas une Faveur. Vous pouvez la jouer pendant les offrandes à la place d'offrir de l'Or pour voler 3PO à la réserve. Les joueurs commencent avec une carte **Vol** en début de partie. Vous la récupérez toujours après utilisation et vous ne pouvez pas l'échanger contre 1PO.



4. RÉCOLTES ET REVENUS

Récolte exceptionnelle (x5)

Choisissez une Province, les Paysans de cette Province rapportent 1PO de plus chacun.

Revenu fixe (x3)

Choisissez une Province, cette Province vous rapporte 8PO au lieu de ses revenus habituels (Paysans, Mine d'Or et Caravanes).



DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE À LA FIN DE CHAQUE ROYAUME

- +1, +2, +3, ou +4PV / Temple (en fonction de la tuile Offrande sur le plateau).
- +1PV / Pyramide.
- +3PV / Pyramide de votre Province qui en a le moins.
- +5PV si la majorité des Pyramides sur une rive sont les vôtres (départage au nombre de Pierres). Calculez ce bonus pour chaque rive.
- +3PV / cartes Faveur dont l'objectif est atteint en fin de Royaume (voir détail ci-dessous).

DÉTAILS DES CARTES FAVEUR QUI FONT GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE EN FIN DE ROYAUME



Maître des Scribes (x2)

+3PV si vous cumulez au moins 7 cartes Bonus (permanents + immédiats) de cartes Faveur dans vos Provinces.



Maître des Paysans (x2)

+3PV si vous avez au moins 9 Paysans.



Rive Ouest/Rive Est (x2)

+3PV si toutes vos Provinces sont sur la même rive.



Nil ou frontière (x2)

+3PV si toutes vos Provinces sont sur les bords du Nil **OU** si aucune n'y est.



Haute ou Basse Égypte (x2)

+3PV si toutes vos Provinces sont en Haute Égypte **OU** si elles sont toutes en Basse Égypte.

- PV supplémentaires uniquement en fin de partie :**
+6PV pour le joueur auquel il reste le plus de PO en main ; +4PV pour le 2^e ; +2PV pour le 3^e.
(en cas d'égalité pour un rang, les joueurs à égalité gagnent les PV et le rang suivant est annulé)

CRÉDITS

Auteur : Reiner Knizia

© Dr. Reiner Knizia, 2015. All rights Reserved.

Team Super Meeple : Sébastien de Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru et Arnaud Pierru

Illustration : Kevin Le Moigne

Rédaction et révision des règles : Guillaume Gille-Naves et Bernard Philippon

Direction Artistique : Igor Polouchine

Développement et maquette :
ORIGAMES



Merci à tous les testeurs, à tous ceux et celles qui nous ont aidés dans ce projet, à nos familles et nos amis pour leur soutien. Un merci particulier à Igor et Guillaume de Origames pour leur aide précieuse.

Amun-Re est un jeu édité par

SUPERMEEPLE - 6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris

©2015 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Fabriqué en Chine par Whatz Games.

Suivez-nous sur

