



LIVRET DE RÈGLES
Nouvelle version - édition 2024

Prologue



Le soleil couchant se reflétait à la surface lisse des eaux du Nil.

Le chantier du port, proche de l'embouchure, se vidait de ses centaines d'ouvriers tel un seau d'eau percé. Les lueurs dorées accompagnaient la rivière de travailleurs jusqu'au camp de repos.

De nombreuses tentes-dortoirs s'organisaient autour de cantines collectives à ciel ouvert. D'autres toiles tendues sur les berges offraient l'intimité nécessaire au rafraîchissement et à la toilette. Les hommes d'un côté, les femmes de l'autre. Venus des quatre coins du pays, les jeunes gens affluaient, assurés de trouver du travail dans la future cité pharaonique.

C'était le cas d'Ânhkara, jeune femme issue d'une famille d'agriculteurs de la vallée. En quête d'indépendance, elle avait accepté un poste de tisserande, savoir-faire hérité de sa grand-mère. La roturière occupait l'une des nombreuses paillasses de l'aile Est. Cette partie du camp était réputée pour son animation lors des repas. Les grandes tablées s'emplissaient de bolées débordantes de ragoût aux lentilles.

Ânhkara trouva une place libre à côté d'un

inconnu encapuchonné.

*– Tout juste assigné, camarade ?
Pour seule réponse, l'homme leva ses prunelles émeraude de son assiette fumante. Sa réserve remémora à la jeune femme sa propre arrivée au camp.*

– N'aie crainte. Si tu fais ce qu'ils disent, tu échapperas au fouet. Et pour ce qui est du ragoût, toujours le même. Mais gare au retard à l'appel matinal, ou tu n'auras qu'un quignon rassis !

Des rires pétillants vinrent confirmer ses dires. Les voisins de tablée entamèrent de joyeuses comparaisons animalières évoquant les contremaîtres du jour. Outre la variété des repas, les conditions de travail généraient de grands débats chaque soir.

Ânhkara ne se lassait pas de les alimenter, motivée par son esprit de contradiction :

– Tisse plus vite ! Fin de la pause ! Va chercher de l'eau !

Debout derrière la table, la tisserande enchaînait les répliques aux notes de dramaturgie grecque. À chaque exclamation répondaient les voix claires des ouvriers. Un chœur prenait forme et unifiait les esprits autour de revendications simples.

– Nous devrions avoir plus d'heures de

sommeil, un jour complet de repos par semaine, une tente dédiée à l'hygiène plutôt qu'un coin de rivière, de l'eau potable à portée de main pour se désaltérer... L'inconnu aux yeux verts se leva discrètement et profita de l'agitation grandissante pour s'éloigner des tablées.

Ânhkara n'aperçut pas le nouvel arrivant ce matin-là. Après l'appel, elle ne gagna pas son poste car les travailleurs furent réunis à l'entrée du chantier où les annonces et bilans d'avancement se tenaient. Le superviseur général surplombait l'estrade en bois. Il énuméra chaque corps de métier ainsi que leurs objectifs de la semaine, avant de les congédier groupe par groupe :

– Les tisserands, vous avez trois jours pour achever le ciel voilé du marché couvert. Au travail ! Sauf toi, Ânhkara, avec moi.

La tente dans laquelle il la fit entrer était richement décorée. Des fresques habillaient les toiles, des coupes en or trônaient sur les présentoirs, une abondance de fruits frais s'empilaient au centre de la longue table en bois.

À l'autre bout siégeait une personne de dos. Il congédia d'un ordre succinct le superviseur. Une grappe de raisin à la



main, il inséra un grain entre ses lèvres tout en se retournant. Ses yeux verts dévisageaient sans détours l'invitée spéciale.

– Je crois que nous devrions parler affaires.

La jeune femme resta muette et interdite face à la découverte de la véritable identité du nouvel arrivant : le prétendant au trône pharaonique, nul autre que le fils cadet de Pharaon.

– Fomenteur une rébellion est puni de mort, dit-il, un grain éclatant entre ses dents ponctuant sa phrase. Mais j'ai d'autres projets pour toi, fille du peuple. Assure-toi d'étouffer les étincelles de tes revendications auprès de tes congénères et je te nommerai chef tisserande. Ânkhara serra les poings et baissa les yeux, évitant ainsi d'attiser davantage la colère du futur pharaon. Sa mâchoire crispée trahissait le conflit interne entre sa loyauté et son instinct de survie.

– Reviens ici demain, à la même heure, pour me faire part de ton choix : la gloire ou le supplice du désert.

ASL.AUG
Mémoires oubliées

PRINCIPE DU JEU

Dans Sa-Rê, préparez vous à transformer un site de construction en une cité pharaonique ! Lancez des chantiers de construction en prenant garde à ne pas surcharger de travail vos maîtres d'œuvre.

Sans quoi vous verriez augmenter dangereusement votre jauge de révolte et risqueriez de perdre un temps précieux sur vos constructions ...

Dans ce jeu mêlant habillage placement de tuiles, gestion de ressources et stop ou encore , les tours se succèdent en 3 phases de jeu (1. Choix et mise en place des chantiers 2. Saison de production 3. Construction des bâtiments) , jusqu'à ce que l'un des joueurs réponde aux conditions de victoire préalablement définies.

En effet, en début de partie, SaRê vous invite à choisir parmi 3 scénarios (voir «directives de pharaon» page 12).

Chacun d'eux ayant des critères de fin de partie différents, vous orienterez donc votre stratégie individuelle selon le scénario choisi afin de faire croître au mieux votre cité et espérer décrocher la victoire !

MATÉRIEL



4 Sites de construction



4 Obélisques (à monter)



Plateau de référence

16 cubes (8 noirs, 4 rouges, 4 jaunes)



40 cartes Bâtiment



28 cartes Saison



110 pions Ressource (30 Bois, 30 Or, 30 Pierre et 20 Joker)



Un sabot distributeur de cartes (à monter)



60 tuiles Bâtiment (8 bâtiments principaux, 24 bâtiments administratifs, 28 bâtiments de production)

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DES ÉLÉMENTS DU JEU



LE SITE DE CONSTRUCTION

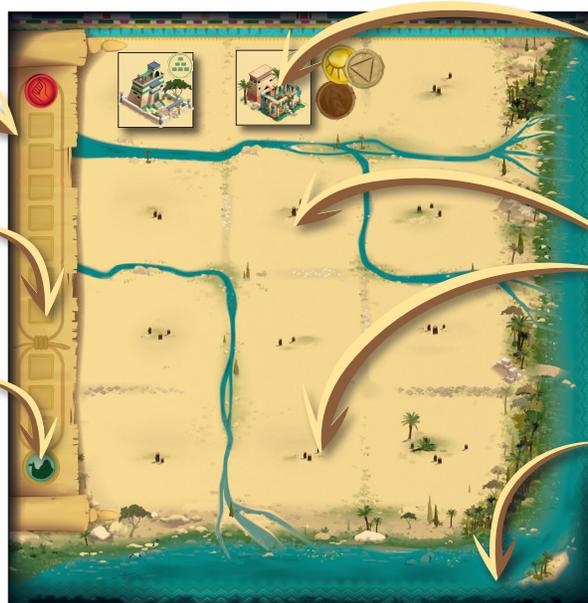
(un par joueur)

JAUGE DE RÉVOLTE DES OUVRIERS

Emplacement du cube rouge en début de partie

ZONE DES CARAVANES

Emplacement du cube jaune en début de partie



BÂTIMENT DE DÉPART

Un Maître d'œuvre et un entrepôt avec 3 ressources (bois, or, pierre)

ZONES CONSTRUCTIBLES

(12 espaces libres séparés par le tracé des rivières et des routes)

LE NIL

permet de repérer les 6 cases constructibles impactées par le Port (voir page 7)

LE PLATEAU DE RÉFÉRENCE

Bâtiments de production (5 types)
Voir page 7

Coût de construction des bâtiments exprimé en ressources (pierre, bois et or)

Bâtiments administratifs (6 types)
voir page 7



Au début de la partie, on place, sur chaque illustration, un nombre de tuiles Bâtiment de chaque type égal au nombre de joueurs

Bâtiments principaux (Ports et Pyramides)

Note : le prix des Pyramides n'est pas mentionné sur le plateau car chaque Pyramide nécessite un coût de construction différent (se reporter aux cartes Bâtiment correspondantes).

LES CARTES BÂTIMENT DE PRODUCTION



Symbole de la pierre

Cette carte (recto/verso identiques) représente le Tailleur de pierre qui produit à chaque tour une unité de

 pierre. Ce type de carte existe également pour le Menuisier (bois) et l'Orfèvre (or).

Note : *il n'y a pas de cartes pour les bâtiments Maître d'œuvre et Entrepôt.*

LES TUILES BÂTIMENT



VERSO (face chantier avec coût de construction)



*RECTO (face construite)
Picto Bibliothèque*

LES CARTES BÂTIMENT ADMINISTRATIF



RECTO

VERSO

Lorsque vous terminez la construction d'un bâtiment, vous gagnez la carte correspondante, ici une Bibliothèque. Lors de chaque tour, votre Bibliothèque peut vous faire bénéficier d'un effet particulier. **Après utilisation de l'effet, on retourne la carte sur sa face « nuit » (verso) qui ne reviendra sur sa face « jour » qu'au début du tour suivant.**

LES CARTES SAISON



RECTO

VERSO

Ressources produites (ici de l'or et une pierre)



MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau de référence au centre de la table et placez sur chaque emplacement autant de tuiles Bâtiment qu'il y a de joueurs.
- 2 À moins de 4 joueurs, laissez dans la boîte les tuiles excédentaires et les cartes Bâtiment correspondantes.
- 3 Placez les pions Ressource et les cubes noirs près du plateau de référence.
- 4 Classez les cartes Bâtiment par type et placez-les près du plateau de référence.
- 5 Placez les cartes Pyramide en les classant de façon à avoir le numéro 1 sur le dessus, puis la 2 et ainsi de suite.



CHAQUE JOUEUR SE MUNIT DE :

- 1 Site de construction + 1 tuile Entrepôt (prise dans la boîte) + 1 tuile Maître d'œuvre (prise dans la boîte)

Ces deux bâtiments de production peuvent être placés chacun sur une case différente de votre site de construction (qui en compte 12), ou placés tous deux sur une même case. Chaque joueur place ses deux bâtiments où bon lui semble.

- 1 pion Ressource Bois, Pierre et Or à placer sur son Entrepôt.
- 1 Obélisque
- 1 cube rouge (à placer en bas de la jauge de révolte).
- 1 cube jaune (à placer en bas de la jauge « Zone des Caravanes »)



PHASES DE JEU

Le joueur le plus âgé est désigné 1^{er} Joueur. Un tour de jeu comporte 3 phases principales :

1 Choix et mise en place des chantiers

2 Saison de production

3 Phase de construction

Phase 1

Choix et mise en place des chantiers



En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur va choisir le ou les chantiers qu'il va lancer.

Pour construire un bâtiment, il faut, au préalable, en lancer le chantier.

Lancer un chantier ne coûte rien en termes de ressources. Restera à le construire, et pour cela, il suffira de dépenser les ressources dont la nature et les quantités sont indiquées sur la face chantier de la tuile bâtiment. La vitesse à laquelle vous allez bâtir votre cité va dépendre du nombre de bâtiments que vous allez construire à chaque tour. Ce sont les maîtres d'œuvre qui déterminent le nombre de bâtiments que vous pouvez tenter de construire simultanément. Chaque maître d'œuvre peut prendre en charge le suivi de 2 chantiers au maximum.

Attention : quand un maître d'œuvre gère deux chantiers, cela entraîne la grogne des ouvriers qui savent qu'ils vont devoir travailler davantage (hausse de votre jauge de révolte). Quand un maître d'œuvre gère un seul chantier, cela n'entraîne aucune conséquence.

Pendant la partie, vous pourrez construire un second bâtiment de maître d'œuvre qui vous permettra de lancer pour chacun de vos maîtres d'œuvre 1 chantier (soit deux en tout) sans aucune grogne des ouvriers. Au delà de 2 chantiers, chaque chantier supplémentaire augmentera de 1 votre jauge de révolte.

Mise en place des Chantiers : choisissez le nombre de tuiles Bâtiment parmi celles

disponibles sur le plateau de référence et placez-les, face Chantier, sur votre Site de construction.

Chaque bâtiment présente un prix d'achat exprimé en ressources et offre un avantage particulier qui lui est spécifique.

Le choix de l'emplacement est important lorsqu'il s'agit d'un bâtiment de production (voir page 7). Une fois construit, celui-ci produira une ressource à chaque tour et permettra de réduire le coût de toutes les constructions qui lui seront adjacentes orthogonalement (pas en diagonale).

Cette réduction dépend de la nature du bâtiment de production qui est construit : l'Orfèvre réduit de 1 Or le coût de tous les bâtiments adjacents, le Tailleur de pierres réduit le coût de 1 Pierre, etc.

Bien que le Port soit un bâtiment principal, c'est également un bâtiment générateur de ressources. Il produit une ressource de votre choix (Joker) à chaque tour et offre donc une réduction d'une ressource de votre choix sur tous les emplacements situés au bord du Nil. **Le Port doit être construit sur l'un des six emplacements situés au bord du Nil.**



Une zone constructible limitrophe à plusieurs bâtiments de production bénéficie du cumul des réductions.

Il est possible de changer la nature d'un chantier d'un tour sur l'autre, de déplacer un chantier voire de détruire un bâtiment déjà construit. Il suffit de replacer la tuile correspondante sur le plateau de référence et de choisir un autre chantier.



Quand un type de bâtiment n'est plus disponible sur le plateau de référence, il n'est plus possible de le mettre en chantier. **Il est interdit de construire 2 bâtiments administratifs identiques, 2 Ports ou 2 Pyramides pendant la partie.**

Il est également interdit de mettre en chantier 2 bâtiments de production identiques lors d'un même tour de jeu. (Vous pouvez posséder plusieurs bâtiments de production identiques à condition de ne pas lancer leurs chantiers lors d'un même tour de jeu).

Un joueur qui débute son tour avec un maître d'œuvre et 2 chantiers, ne peut pas en lancer un nouveau chantier. De plus, il commence avec une pénalité et place son cube rouge sur la 2^e case de sa jauge de révolte (en partant du bas)

Important : deux bâtiments de production peuvent être construits sur un même emplacement.

LES BÂTIMENTS



Le Temple :

Le joueur doit déclarer l'utilisation de son temple avant que le premier joueur ne pioche de carte. Le possesseur du temple pioche alors les deux premières cartes du sabot. En conserve secrètement une et place l'autre sur le dessus ou sur le dessous du paquet face cachée.

Tout comme pour le palais, si la carte conservée est une Ressource, il la gagnera une fois son obélisque couché, les autres cartes sont sans effet.

Le possesseur du temple à également le droit à tout moment, de consulter les oracles, c'est à dire, consulter la carte Saison écartée en début de la phase 2.



La Bibliothèque :

Permet de remplacer l'effet d'une carte simple Troubles en une ressource joker. Votre jauge de révolte n'augmente pas.

Les Bâtiments Administratifs



La Caserne :

Permet de réduire sa jauge de révolte d'une case et de désigner un adversaire qui augmentera sa jauge d'une case. L'effet de la Caserne ne peut pas être utilisé sur un adversaire si cela le pousse à la Révolte (voir page 9).



Le Palais :

Le joueur peut utiliser son Palais dès qu'une carte est révélée. Il en prend immédiatement possession (réquisition). S'il s'agit d'une carte de ressource, il gagnera la ressource correspondante une fois son obélisque couché (hors révolte). Le joueur actif ne place pas le jeton correspondant dans la réserve de production du tour car seul le possesseur du palais bénéficie de cette ressource. S'il s'agit d'une carte Hoshekh, trouble ou choix d'Horus, ces dernières ne s'appliquent tout simplement pas. Le Palais aura simplement permis à tous les joueurs d'en éviter les conséquences

Le pouvoir spécial des bâtiments administratifs s'utilise une seule fois par bâtiment et par Saison de Production (voir page 8)



Le Marché :

Le joueur peut, à tout moment pendant la saison de production, et même à la toute fin de la saison de production (mais avant la phase de construction), désigner un adversaire (même avec obélisque couché) et échanger tout ou partie des ressources de son propre entrepôt avec les ressources du, ou des entrepôts de son adversaire à raison d'une ressource pour une. **Attention** : seules les ressources présentes dans l'entrepôt peuvent être échangées et non les ressources qui viennent d'être gagnées pendant la saison de production.



Les Jardins :

Permet de réduire l'effet d'une carte double Troubles. Votre jauge de révolte ne monte que d'une case au lieu de deux.

Note : utiliser l'effet du jardin et de la Bibliothèque à la suite permet donc de transformer l'effet d'une carte double Troubles en une ressource joker.

Les Bâtiments de Production



L'Entrepôt :

Permet le stockage de 3 ressources maximum et ce, dès sa construction.



Le Maître d'œuvre :

Chaque Maître d'œuvre permet de gérer 1 ou 2 chantiers.



Les métiers :

Orfèvre, Tailleur de pierre et Menuisier produisent, chaque tour, une ressource spécifique et accordent une réduction de ce même type de ressource à tous les chantiers limitrophes orthogonalement ainsi que sur l'espace où se trouve votre bâtiment (bonus de proximité).

RAPPEL : 2 bâtiments de production peuvent être construits sur un même emplacement. Leurs chantiers respectifs bénéficient tous deux des éventuels réductions apportées par les bâtiments adjacents.

Les Bâtiments Principaux



La Pyramide :

Départage les joueurs ex æquo en fin de partie.



Le Port :

Produit une ressource Joker à chaque tour et accorde la réduction d'une ressource au choix sur toutes les zones constructibles au bord du Nil.

Phase 2

Saison de Production

Cette phase de jeu permet de produire la majeure partie des ressources dont vous aurez besoin pour construire vos bâtiments. Pendant cette phase de jeu, certaines cartes feront monter votre jauge de révolte.

Les joueurs peuvent volontairement mettre fin à leur Saison de Production avant que leur jauge n'atteigne le seuil fatidique de la révolte (voir paragraphe Révolte, page 9).

COMMENT PROCÉDER ?

Étape 1 : Mélangez les 6 cartes Saison «double ressource» et placez-les face cachée près de l'espace de jeu.



Le joueur actif révèle la 1ère carte du paquet ainsi formé (les 5 cartes restantes ne serviront pas lors de cette manche).

• Si la carte « Double ressource » affiche **au moins 1 ressource Or**, le joueur qui couchera son Obélisque **en dernier** remportera la carte (donc les ressources associées).

• Si la carte « Double ressource » n'affiche aucune ressource Or, le joueur qui couchera son Obélisque **en premier** remportera la carte.



Note : lors de la prochaine phase 2 de votre partie, le nouveau joueur actif piochera une nouvelle carte double ressource. Lorsque toutes les cartes double ressources auront été piochées, mélangez les à nouveau, et recommencez l'étape 1.

Étape 2 : Mélangez le reste des cartes Saison (cartes ressource unique, cartes Horus, Hoshekh et Trouble) et placez-les face cachée dans le sabot (distributeur de cartes).

Retirez la 1^{ère} carte du sabot, sans la révéler (vous ne pourrez donc jamais « calculer » avec exactitude le type de carte et de ressource restantes !). La carte ainsi écartée ne servira donc pas lors de cette saison de production.

Étape 3 : Le joueur actif **DOIT** désormais interroger, un à un et dans l'ordre du tour, chaque joueur afin de savoir s'il active le pouvoir de 1 ou plusieurs de ses bâtiments administratifs déjà construits (voir phase de construction) puis s'il décide de continuer ou d'arrêter sa saison de production.

Important : le joueur actif décide en premier !

Si un joueur décide d'activer 1 ou plusieurs bâtiments, il applique l'effet du bâtiment choisi puis retourne la carte correspondant au bâtiment utilisé sur sa face nuit. Il ne pourra plus l'utiliser lors de cette saison de production.



Il est tout à fait possible d'activer de suite d'autres bâtiments non encore placés sur leur face nuit.

• Le joueur décide d'arrêter sa saison de production.

Il couche son Obélisque et selon la carte double ressource révélée en étape 1, il bénéficie ou non de cette carte (et de ses ressources).

Note : les joueurs qui ne mettent pas fin à leur saison de production vont continuer à engranger des ressources avec le risque de déclencher une révolte (voir page 9) s'ils sont trop gourmands.

• Le joueur décide de continuer sa saison de production

Il attend que **tous les autres joueurs** aient également pris leur décision afin que le joueur actif puisse révéler la prochaine carte Saison.

Étape 4 : Le joueur actif pioche ensuite la carte Saison sur le dessus du sabot et la révèle.



S'il s'agit d'une carte Saison « Production de ressource », le premier joueur prend le jeton Ressource correspondant (ici du bois) dans la Réserve et le place à côté de la carte piochée, à la vue de



tous. Cette ressource et les suivantes constitueront la réserve « Production du tour ». La carte Ressource, quant à elle, constituera le début de la « Défausse de cartes ».

S'il s'agit d'une carte Saison avec des effets (Hoshekh, Horus ou Troubles), **TOUS** les joueurs encore participants dans cette saison de production (Obélisque debout) **DOIVENT** en appliquer les effets (voir page 9).



Hoshekh



Horus



Troubles

Le joueur actif enchaîne ainsi les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que **TOUS** les joueurs aient décidé d'arrêter leur saison de production et couché leur Obélisque.

La réserve « Production du tour » sera donc constituée, au fur et à mesure, de plusieurs

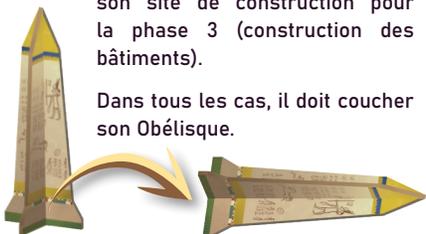
jetons ressources et la « Défausse de cartes » de plusieurs cartes Saison.

Lorsqu'un joueur décide d'arrêter sa saison de production, il prend dans la réserve générale les jetons Ressource correspondant aux jetons Ressource présents dans la réserve Production du tour.

Selon la carte double ressource révélée en étape 1, il prend éventuellement les ressources de cette carte en plus.

Il conserve ces jetons Ressource à côté de son site de construction pour la phase 3 (construction des bâtiments).

Dans tous les cas, il doit coucher son Obélisque.



Il ne participera donc plus à cette saison de production : sa production de ressources s'achève mais il ne subira plus les effets des cartes. Sa jauge de révolte ne risque donc plus rien à ce tour !

Important : les jetons présents dans la réserve « Production du tour » doivent y rester jusqu'à la fin de la phase 2. Ils sont la « vitrine » des gains de cette saison.

Quand un joueur est le seul à ne pas avoir couché son obélisque, il peut continuer à bénéficier des productions à venir. Cependant, sa saison de production s'arrête immédiatement dès qu'une carte Trouble est piochée et après en avoir appliqué l'effet. **Rappel :** si la carte double ressource qui est en jeu présente de l'Or, le dernier joueur à coucher son Obélisque gagne les ressources correspondantes.



La carte Hoshekh (9e plaie d'Égypte - Eclipse) : la saison entre dans une phase de Ténèbres. Le premier joueur mélange la pile de **défausse des cartes** et la pose face cachée sur la table. À partir de maintenant, chaque fois qu'une carte

sera piochée dans le sabot (créez une seconde défausse face visible), la première carte de la défausse initiale sera révélée et écartée du jeu. S'il s'agit d'une **carte Ressource**, le premier joueur remplace un jeton ressource correspondant (issu de la **production du tour**) dans la réserve. Tout autre type de carte est sans effet. Les joueurs risquent donc, lors de chaque pioche, de perdre une partie de leur production s'ils ne se couchent pas.

Si la pile de défausse initiale venait à être épuisée du fait d'Hoshekh, les ténèbres prennent fin. La saison peut se poursuivre normalement.

Rappel : les joueurs qui ont couché leur obélisque avant ou pendant les ténèbres, ont immédiatement touché les ressources correspondantes et ne sont plus affectés par l'éventuelle perte de ressources (ils ne gagnent plus rien non plus).



Pioche d'une carte « Trouble » : tous les joueurs encore en jeu DOIVENT augmenter leur jauge de révolte. +1 si carte Trouble avec 1 seul symbole / +2 si carte Trouble avec 2 symboles.

Note : activer sa carte bâtiment « Les jardins » ou « Bibliothèque » peut minorer immédiatement l'effet d'une carte Trouble (la carte Bâtiment est alors mise sur sa face nuit).



Pioche d'une carte « Horus » : Le premier joueur va devoir piocher les 2 cartes du dessus du sabot. Leurs éventuels effets DOIVENT s'appliquer à tous les joueurs encore en jeu. Aucun bâtiment hormi le Palais ne peut être activé quand Horus est révélé (voir détails des bâtiments p7). Si les cartes piochées sont des cartes Ressource, le joueur actif place les jetons Ressources correspondant dans la réserve « Production du tour ».



DISTRIBUTION DE PRIMES AUX OUVRIERS (OR)

Pendant la saison de production et au moment où le premier joueur interroge les joueurs pour leur proposer de mettre éventuellement fin à leur saison, chaque joueur peut défausser un (et un seul) jeton or de l'un de leurs entrepôts pour faire baisser leur jauge de révolte d'une case. Cette action peut être effectuée avant chaque pioche de carte par le premier joueur, tant que vous disposez d'Or.

PÉNURIE DE JETONS RESSOURCES

Dans de rares cas, la réserve générale peut manquer d'un ou plusieurs types de ressource. Dans ce cas, les joueurs censés produire ces ressources en perdent tout bonnement le bénéfice !

ORDRE DE JEU

Si un ou plusieurs joueurs doivent effectuer la même action lors du même tour (activation de l'effet d'un bâtiment, production de ressources, décision de coucher son obélisque), cela se gère dans l'ordre du tour, en commençant par le 1er premier joueur.

RÉVOLTE



Si le cube d'un joueur atteint la case rouge de sa jauge de révolte, ce joueur entre alors en phase de Révolte ! Son tour s'arrête immédiatement et il ne récupère AUCUN jeton ressource de la réserve de Production du tour ! Ses bâtiments de production ne produisent pas à ce tour et il lui sera INTERDIT d'effectuer une construction durant la phase 3 ! En contre-partie, il prend 1 ressource de chaque type (1 Bois, 1 Or et 1 Pierre) depuis la réserve générale et les place dans ses entrepôts. Il peut également affréter des Caravanes (voir page 10).

Mieux vaut donc éviter d'entrer en Révolte !

Phase 5

Construction des Bâtiments



Lors de cette phase, les joueurs peuvent construire simultanément 1 ou plusieurs Bâtiment(s), c'est à dire passer leurs tuiles Chantier sur leur côté Construction, en dépensant les ressources indiquées sur chacune des tuiles.

Pour construire un Bâtiment, vous devez vous acquitter du coût de construction indiqué sur la face Chantier de votre Bâtiment. Vous pouvez utiliser les ressources récupérées lors de la phase 2 pendant votre saison de production mais aussi, au besoin, les ressources stockées dans vos entrepôts ou sur vos caravanes (voir «affréter des caravanes» ci-après).

Important : un bâtiment doit être construit dans son intégralité au cours d'un même tour (exception faite des Pyramide, voir l'onglet « Les cartes bâtiment pyramide » page 11). Aucune ressource ne peut être stockée sur un Chantier d'un tour sur l'autre.

Dans cette phase de construction, vous êtes libre de réorganiser vos entrepôts et vos caravanes comme bon vous semble.

Il est important d'optimiser l'utilisation et le réagencement de vos ressources car les jetons Ressources excédentaires ne pouvant être stockés (entrepôts et caravanes) devront être défaussés à la fin de cette phase (remis dans la réserve générale).

Lorsque vous achevez la construction d'un Bâtiment, remettez les jetons Ressources utilisés dans la réserve générale, placez la tuile chantier du côté construction et prenez la carte Bâtiment correspondante pour la placer à côté de votre site de construction (sauf pour l'Entrepôt et le Maître d'œuvre qui n'ont pas de

cartes Bâtiment associée, ainsi que pour la Pyramide qui arrive avec sa carte Bâtiment dès lors qu'elle est engagée en mode Chantier).

Chaque Bâtiment ainsi construit pourra être activé (effet spécial ou production d'une ressource) lors de la prochaine Saison de production (phase 2). Voir la description et les effets des bâtiments en page 7.

Rappel : les bâtiments de production (Menuisier, Orfrèvre, Tailleur de pierre et Port) ne produisent qu'une seule fois par saison de production et ne peuvent pas stocker de jeton Ressource. De même, l'effet spécial de chaque Bâtiment ne pourra être utilisé qu'une seule fois par tour (la carte Bâtiment est alors placée sur sa face Nuit).

Les Pyramides sont les seuls bâtiments nécessitant plusieurs étapes pour être construits. Lorsque vous lancez le chantier d'une Pyramide, en plus de la tuile correspondante, vous prenez sa carte Bâtiment, que vous placez près de votre site de construction sur sa face chantier. Il existe 4 types de Pyramide nécessitant chacune 2 ou 3 étapes de construction. On ne peut réaliser qu'une étape lors d'un même tour et une étape n'est franchie que si vous dépensez le nombre requis de ressources.



Quand une étape est franchie, placez un jeton Joker pris dans la réserve et placez-le sur votre carte Pyramide.

Les éventuelles réductions liées aux bâtiments de production s'appliquent lors de chaque étape de sa construction.

À la fin du tour, retournez (sur leur face jour) les cartes "Bâtiment administratif" dont le pouvoir a été utilisé. Placez également une ressource sur chaque carte Bâtiments de

production dont la ressource a été utilisée pendant la Phase de Construction.

Rappel : le Port produit à chaque tour une ressource Joker (Ressource de votre choix).



Important : on ne stocke jamais une Ressource Joker dans un entrepôt : il faut en choisir la nature (bois, or ou pierre) avant de la stocker.

AFFRÉTER DES CARAVANES

Une fois toutes les ressources nécessaires affectées à vos constructions, vos excédents peuvent être convertis en caravanes plutôt que d'être perdus.

En dépensant 2 ressources de votre choix, vous affrétez une caravane : vous gagnez alors le droit de monter votre cube d'une case dans la « Zone des caravanes » de votre Site de construction.



Vous pouvez puiser ces ressources parmi vos ressources restantes, les mixer avec des ressources en provenance de vos entrepôts ou de vos bâtiments de production. **Vous ne pouvez disposer que de 3 caravanes au maximum.**

Chaque caravane affrétée permet de recevoir en échange (en abaissant la position du cube sur la piste des caravanes) une ressource de votre choix lors d'une Phase de Construction ultérieure.

Plusieurs caravanes peuvent être utilisées au cours d'une même phase de construction. Vous ne pouvez pas, pendant une Phase de Construction, affréter une caravane et utiliser sa ressource dans le même tour.

ESSOR DE VOTRE CITÉ

Votre cité va connaître deux grands stades de croissance lors des évènements suivants :

- Lors de la construction de votre premier bâtiment principal (Port ou Pyramide),
- Lorsqu'un second bâtiment administratif aura été construit.

Lorsque vous franchissez un stade de croissance, quel qu'il soit, placez un cube noir sur la première case libre en bas de votre jauge de révolte.

Ce cube noir n'est jamais déplacé ni retiré. Il réduit la taille de votre jauge. Plus votre cité s'accroît, plus les risques de révolte sont élevés.

NOUVEAU TOUR

Lorsque tous les joueurs ont procédé à leur(s) construction(s), le premier joueur transmet le sabot à son voisin de gauche, qui devient alors le nouveau premier joueur.

Chaque joueur redresse son Obélisque, replace son curseur de révolte en bas de sa jauge et retourne ses cartes Bâtiments dont l'effet a été utilisé lors du tour (face nuit -> face jour).

N'oubliez pas de placer une ressource sur vos cartes de production si vous les avez utilisées (Pierre, Bois, Or, Joker).

Jouez la phase 1 - **Choix et mise en place des chantiers**. Puis le premier joueur regroupe toutes les cartes Saison (ne pas oublier celle qui a été écartée au début du tour précédent), les mélange (face cachée), en défausse une, puis place le paquet dans le sabot, face visible, et commence la nouvelle Saison de Production après avoir révélé une nouvelle carte double ressource pour le tour.

LES CARTES BÂTIMENT PYRAMIDE



Pyramide 1 en 3 étapes de construction



Pyramide 4 en 2 étapes de construction

Les Pyramides sont les seuls bâtiments nécessitant plusieurs étapes pour être construits. Lorsque vous lancez le chantier d'une Pyramide, prenez la tuile correspondante ET sa carte Bâtiment.

Il existe 4 Pyramides différentes. Une seule étape peut être réalisée par tour, et elle n'est validée que si le joueur dépense le nombre de ressources requis.



Placez un jeton « Joker » sur la carte quand vous réalisez une étape de construction.

Rappel : les éventuelles réductions liées aux bâtiments de production s'appliquent à chaque étape de la construction d'une Pyramide.

Fin de Partie

La partie se termine si, à l'issue de la Phase de Construction, un Joueur répond aux critères de fin de partie. On détermine alors le vainqueur.

Le gagnant est le joueur qui répond le premier aux conditions de fin de partie choisies au début du jeu.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant construit le plus de bâtiments administratifs.

S'il y a encore égalité, le gagnant est départagé par la Pyramide construite ayant nécessité le plus de matériaux. Les Pyramides présentent un coût de fabrication décroissant selon leur numéro (de 1 pour celle ayant nécessité le plus de matériaux à 4 pour celle en ayant nécessité le moins).

Pour le mode Architecte, il est possible de gagner sans avoir construit de Pyramide car cette dernière ne figure pas dans les pré-requis pour la victoire. En cas d'égalité (bâtiments administratifs), si aucune Pyramide n'est terminée, le gagnant est le joueur qui en a construit le plus d'étapes. On départage ensuite toujours les égalités par rapport à la taille de la pyramide.



Scenarios

LES DIRECTIVES DE PHARAON

MODE SCRIBE :

La partie se termine quand un joueur a construit sur ses 12 emplacements et que sa Pyramide est à minima en chantier avec une première étape construite.

MODE PRÊTRE :

La partie prend fin quand un joueur a construit ses deux bâtiments principaux et au moins 3 bâtiments administratifs.

MODE PHARAON :

La partie prend fin quand un joueur a construit son Port, sa Pyramide et ses 6 bâtiments administratifs.

Variante Architecte

MISE EN PLACE

Votre Entrepôt et votre Maître d'œuvre doivent être placés ensemble sur la case située en haut à gauche de votre Site de construction.

Vous ne pouvez placer de chantier que sur une case limitrophe orthogonalement (pas en diagonale) à un bâtiment déjà construit.

Rappel : vous pouvez démolir des bâtiments pendant votre phase de chantier, voire déplacer ou remplacer des chantiers en respectant la règle de placement.

LES BÂTIMENTS ADMINISTRATIFS



LA CASERNE :

Permet de réduire votre Jauge de Révolte d'une case et de désigner un adversaire qui devra augmenter sa Jauge d'autant.



LE TEMPLE :

Permet de piocher deux cartes, de conserver l'une des deux et de replacer l'autre sur le dessus ou le dessous dans le sabot.



LE MARCHÉ :

Permet d'échanger des Ressources de votre entrepôt avec celles de l'entrepôt d'un adversaire.



LA BIBLIOTHÈQUE :

Convertit une carte simple Troubles en Joker : placez un jeton Joker sur la carte Troubles pour l'utiliser comme Ressource de votre choix lors de la phase de construction.



LES JARDINS :

Permettent de convertir une carte double Troubles en simple Troubles. Votre Jauge de Révolte ne monte que d'une case au lieu de deux.



LE PALAIS :

Permet de réquisitionner une carte qui vient d'être piochée par le joueur actif.

LES CARTES SAISONS



SIMPLE RESSOURCE :

Un jeton ressource (ici du bois) est ajouté à la réserve « Production du tour ».



HOSHEKH, LA 9^E PLAQUE D'ÉGYPTE, LES TÉNÉBRES :

Chaque pioche entraîne la perte d'une carte de la défausse.



HORUS :

Piocher cette carte vous oblige à piocher les deux cartes suivantes sauf si un joueur utilise le pouvoir de son palais.



DOUBLE RESSOURCE :

Les ressources correspondantes sont gagnées par le premier joueur qui couche son Obélisque si la carte ne présente pas d'Or sinon, c'est le premier joueur qui couche son Obélisque qui les gagne.



TROUBLES :

Augmentez votre jauge de révolte d'une ou deux cases selon la carte piochée (simple ou double Troubles).

A I D E D E J E U

L'auteur remercie chaleureusement tous les apprentis Pharaons qui lui ont permis de dépoussiérer et mettre au grand jour toutes les qualités et les trésors de ce chantier pharaonique : Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan (Crap), Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Yohan, Patricia, Stéphane, Bibi, Christine, Murielle, Roger, Loup, Loïc, Thycia et les membre du club « Scène de jeux » de Muret. Remerciements particuliers à Mokonaso l'oeil de faucon et Miss Aslaug notre conteuse d'histoires pour le prologue inspiré.



Actualités, nouveautés et contenus additionnels inédits :
[NOSTROMO-EDITIONS.COM](https://www.nostromo-editions.com)

SA-RE® est un jeu de François Bachelart édité par NOSTROMO EDITION SAS
895 151 272 R.C.S. Toulouse ♦ 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET

Illustrations et graphisme : Mara

Relecture et corrections : Yaël DF / Arnould DS / Queen of Hearts
Nostromo Editions® 2024