

Oh non !

En visitant la pyramide, Hâpy pousse accidentellement une porte secrète et découvre une tablette antique. Mais lorsqu'il s'approche, une divinité apparaît soudain.
« Ouf, merci de m'avoir trouvé ! Mais tous les autres dieux sont encore cachés dans la pyramide. Aide-moi à les chercher, nous n'avons pas joué ensemble depuis des siècles ! »



MATÉRIEL DE JEU

36 cartes Divinité

2



6 Chacals
(Famille Anubis)



6 Chats
(Famille Bastet)



6 Crocodiles
(Famille Sobek)



6 Faucons
(Famille Horus)



6 Hippopotames
(Famille Taouret)



6 Taureaux
(Famille Apis)



MISE EN PLACE

- 1 Mélange toutes les cartes du jeu face Momie.
- 2 Dispose toutes les cartes au centre de la table pour former une **pyramide** en respectant les instructions suivantes :
 - Commence par le sommet de la pyramide. Pose 1 carte **face visible** puis, sur le bas de celle-ci, 2 cartes **face Momie** qui la couvrent partiellement.
 - Procède de la même manière pour les cartes restantes, en alternant une ligne de cartes face visible et une ligne de cartes face Momie. Tu dois finir par obtenir le même motif de pyramide que sur l'exemple.



BUT DU JEU

Rassemble le plus de Divinités d'une même famille avant les autres joueurs.



DÉROULEMENT DU JEU

Durant ton tour, tu **dois** prendre une Divinité **1** de la pyramide et la garder avec toi : elle forme ta main. Ensuite, tu **peux** demander une Divinité **2**, puis tu **dois** révéler des Divinités de la même famille **3** si possible.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

1 PRENDRE UNE DIVINITÉ

- Si la pyramide n'est pas vide, prends 1 carte Divinité accessible et ajoute-la à ta main. Une carte Divinité est accessible si elle n'est pas partiellement couverte par une autre carte. Si la carte est face Momie, ne la montre pas aux autres joueurs. Elle est secrète ! Toi seul peux regarder de quelle carte il s'agit.



- Si la pyramide est vide, tu ne peux plus prendre de carte Divinité au centre de la table. Mais tu peux toujours demander une Divinité lors de l'étape suivante : demander une Divinité **2** !

2 DEMANDER UNE DIVINITÉ

Cette action n'est pas obligatoire. Choisis un autre joueur et nomme 1 carte Divinité.

Exemple : « Adrien, as-tu le Chat n° 1 ? »



Si le joueur a cette Divinité dans sa main, il **doit** te la donner.

⚠ **Attention**, tu ne peux pas demander la dernière carte Divinité demandée par un autre joueur.

3 RÉVÉLER DES DIVINITÉS

Si tu as une série de 3 cartes Divinité de la même famille dans ta main (de la même couleur), tu **dois** les placer face visible sur la table devant toi. Si tu as deux séries au cours d'un même tour, pose-les toutes les deux. On ne peut plus te demander ces cartes Divinité jusqu'à la fin de la partie.



C'est ensuite au tour du joueur à ta gauche.



La partie se termine lorsqu'un joueur a devant lui :



OU



une famille complète,
soit 6 cartes Divinité
de la même couleur.

- 5 séries de 3 Divinités d'une même famille à 2 joueurs ;
- 4 séries de 3 Divinités d'une même famille à 3 joueurs ;
- 3 séries de 3 Divinités d'une même famille à 4 joueurs.

Il gagne **immédiatement** la partie.



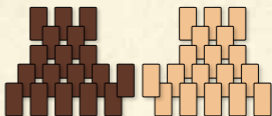
VARIANTES : EXPLORATION

Pimente tes parties en modifiant la mise en place de départ. Au lieu de disposer les cartes en pyramide, tu peux les disposer comme dans les exemples suivants :



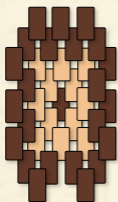
MASTABA

Commence par placer les 6 Divinités n° 1 en ligne face visible. Puis forme le motif.



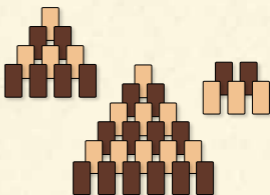
TEMPLE

Forme deux motifs. L'un avec les cartes face Momie, et l'autre avec les cartes face visible.



TOMBEAU

Commence par former le motif en plaçant 1 carte face Momie au centre.



GIZEH

Forme trois motifs. Tu peux aussi t'amuser à en former un avec des cartes face Momie uniquement !



LES DIEUX DE L'ÉGYPTE ANTIQUE



Un dieu (ou une divinité) est le nom utilisé pour désigner un être surnaturel doté de pouvoirs. Dans l'Égypte antique, les dieux étaient souvent représentés par des créatures ayant des corps humains mais des têtes d'animaux !

Hâpy est le dieu du Nil, le grand fleuve égyptien. À l'époque antique, les récoltes dépendaient énormément de la crue annuelle du Nil. Elle fournissait l'eau nécessaire aux cultures en les inondant.



Anubis n'est pas le dieu le plus rigolo de la bande, car c'est le dieu de l'embaumement et de la momification. Il est représenté par un homme à tête de chacal.

Bastet est une déesse protectrice. Comme le chat, son animal sacré, elle veille sur les maisons et les récoltes en éloignant les animaux qui tenteraient de grignoter les provisions et les cultures.



Sobek est le dieu de l'eau et de la fertilité, représenté par un crocodile. On le vénérait dans la cité de Crocodilopolis où l'on élevait des crocodiles sacrés trop stylés.

Horus est le dieu protecteur des pharaons. C'est l'un des boss, l'un des plus anciens et des plus importants dieux de l'Égypte antique. Il est représenté par un homme à tête de faucon.



Taouret, c'est la déesse protectrice de la naissance. Très gentille, elle effraie les mauvais esprits pour les éloigner des enfants sur le point de naître. Elle a un look hippopotame trop mimi et elle adore faire des câlins aux bébés !

Apis est un dieu super costaud représenté par un taureau portant de longues cornes et un disque solaire. Il est le symbole de la fécondité et de la force physique.



8



CRÉDITS

Auteur
Olivier Cipièrè

Agence
Forgenext

Illustrateur
Anthony Moulines

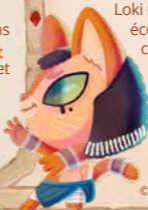
Chef de projet
Adrien Fenouillet

Graphiste
Cindy Roth

Relectrice
Maëva Debieu

Olivier remercie les équipes de Forgenext et de Loki pour leur super travail, ainsi que sa famille pour son soutien. Ce jeu est dédié à sa maman.

Loki remercie également les écoliers et les enseignants des communes de Heillecourt et de Ludres pour leurs précieux retours et impressions sur ce jeu.



FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

© LOKI 2022 - TOUS DROITS RÉSERVÉS.