

# SAKKARA 1.0

2 à 2 | 45 mm > construire en premier une pyramide

→ **préparation** | Chacun recoit un porte-tuiles + 2 ouvriers | Placer au hasard sur toutes les cases du plateau 1 tuile f.v. Tuiles restantes réparties au dessus des premières (max. 2 tuiles /case)

— **memo** au moins 2 tuiles "navire" doivent être visibles.

## Tour préliminaire

Les joueurs placent en alternance leurs 2 ouvriers et récupèrent la tuile supérieure de chaque case choisie

— **memo** il ne peut y avoir qu'un ouvrier par case

## Tour de jeu

Déplacer orthogonalement l'un de ses ouvriers sur une case adjacente inoccupée et - si dispo -prendre la tuile supérieure

→ une case occupée peut être traversée (à l'aide du cheval)

→ la case d'arrivée doit avoir 2 tuiles max. de + que celle de départ

— **memo** un ouvrier peut "descendre" de n'importe quelle pile

— **memo** le porte tuile ne peut contenir que 10 tuiles max. et en cas d'excédent, le joueur défausse la ou les tuiles de son choix

Avant et après son déplacement, le joueur peut jouer autant de tuiles qu'il le souhaite (même acquises durant son tour).

→ Toutes les tuiles défaussées sont empilées dans l'ordre où elles ont été jouées.

— **memo** le joueur actif peut créer 2 piles distinctes si chacune contient au moins 3 tuiles.

La (ou les) pile(s) remplacée(s) par l'adversaire sur une case vide (ou contenant le moins de tuiles possibles) et non adjacente à l'un de ses ouvriers.

— **memo** une case ne peut accueillir plus de 9 tuiles. Les tuiles excédentaires sont placées sur une autre case

## ◇ CONSTRUIRE LA PYRAMIDE

Un joueur ne peut construire que s'il a posé devant lui les tuiles "Navire" et "Blé" nécessaires.

— **memo** on ne peut pas poser plus de tuiles blé que ne l'exige le niveau de la pyramide en cours de construction

Chaque niveau doit être complet avant de construire le suivant.

— **memo** dans le même tour, on ne peut finir un niveau et commencer le suivant et/ou poser une tuile blé

Une tuile "Carré" ne peut être posée qu'en défaussant une "main". Le "dôme" (dernier niveau de la pyramide) en nécessite 2

## ◇ JOUER UNE DES 4 COMBINAISONS

Se défausser des tuiles (aucune main nécessaire pour le "dôme) et appliquer l'effet (cf plateau de jeu)

## ◇ JOUER UNE TUILE SPÉCIALE (indiquée par une petite plume)

Se défausser d'une tuile et appliquer son effet.

- **oiseau** : déplacer un ouvrier n'importe où et récupérer éventuellement la tuile supérieure
- **cheval** : après le déplacement de l'ouvrier, le déplacer à nouveau d'1 ou 2 cases dans la même direction et prendre éventuellement la tuile supérieure
- **serpent** : regarder le jeu adverse et prendre une tuile
- **escalier** : permet de monter sur n'importe quelle pile adjacente lors du déplacement de l'ouvrier
- **boeuf** : permet de pousser une ou plusieurs tuiles d'une pile adjacente à un ouvrier sur la case suivante à condition qu'aucune tuile déplacée ne se retrouve plus haut que précédemment.

## Fin de partie

Dès qu'un joueur a posé le dôme (3e niveau de la pyramide)

# SAKKARA 1.0

2 à 2 | 45 mm > construire en premier une pyramide

→ **préparation** | Chacun recoit un porte-tuiles + 2 ouvriers | Placer au hasard sur toutes les cases du plateau 1 tuile f.v. Tuiles restantes réparties au dessus des premières (max. 2 tuiles /case)

— **memo** au moins 2 tuiles "navire" doivent être visibles.

## Tour préliminaire

Les joueurs placent en alternance leurs 2 ouvriers et récupèrent la tuile supérieure de chaque case choisie

— **memo** il ne peut y avoir qu'un ouvrier par case

## Tour de jeu

Déplacer orthogonalement l'un de ses ouvriers sur une case adjacente inoccupée et - si dispo -prendre la tuile supérieure

→ une case occupée peut être traversée (à l'aide du cheval)

→ la case d'arrivée doit avoir 2 tuiles max. de + que celle de départ

— **memo** un ouvrier peut "descendre" de n'importe quelle pile

— **memo** le porte tuile ne peut contenir que 10 tuiles max. et en cas d'excédent, le joueur défausse la ou les tuiles de son choix

Avant et après son déplacement, le joueur peut jouer autant de tuiles qu'il le souhaite (même acquises durant son tour).

→ Toutes les tuiles défaussées sont empilées dans l'ordre où elles ont été jouées.

— **memo** le joueur actif peut créer 2 piles distinctes si chacune contient au moins 3 tuiles.

La (ou les) pile(s) remplacée(s) par l'adversaire sur une case vide (ou contenant le moins de tuiles possibles) et non adjacente à l'un de ses ouvriers.

— **memo** une case ne peut accueillir plus de 9 tuiles. Les tuiles excédentaires sont placées sur une autre case

## ◇ CONSTRUIRE LA PYRAMIDE

Un joueur ne peut construire que s'il a posé devant lui les tuiles "Navire" et "Blé" nécessaires.

— **memo** on ne peut pas poser plus de tuiles blé que ne l'exige le niveau de la pyramide en cours de construction

Chaque niveau doit être complet avant de construire le suivant.

— **memo** dans le même tour, on ne peut finir un niveau et commencer le suivant et/ou poser une tuile blé

Une tuile "Carré" ne peut être posée qu'en défaussant une "main". Le "dôme" (dernier niveau de la pyramide) en nécessite 2

## ◇ JOUER UNE DES 4 COMBINAISONS

Se défausser des tuiles (aucune main nécessaire pour le "dôme) et appliquer l'effet (cf plateau de jeu)

## ◇ JOUER UNE TUILE SPÉCIALE (indiquée par une petite plume)

Se défausser d'une tuile et appliquer son effet.

- **oiseau** : déplacer un ouvrier n'importe où et récupérer éventuellement la tuile supérieure
- **cheval** : après le déplacement de l'ouvrier, le déplacer à nouveau d'1 ou 2 cases dans la même direction et prendre éventuellement la tuile supérieure
- **serpent** : regarder le jeu adverse et prendre une tuile
- **escalier** : permet de monter sur n'importe quelle pile adjacente lors du déplacement de l'ouvrier
- **boeuf** : permet de pousser une ou plusieurs tuiles d'une pile adjacente à un ouvrier sur la case suivante à condition qu'aucune tuile déplacée ne se retrouve plus haut que précédemment.

## Fin de partie

Dès qu'un joueur a posé le dôme (3e niveau de la pyramide)