

2-4 joueurs, à partir de 10 ans, auteur Peter Prinz



Présentation

Il y a plus de 100 ans, pendant une période de quelques décennies, un nombre énorme d'objets historiques, de trésors et de villes de cultures antiques furent découverts et exhumés ; Schliemann a découvert Troie, Evans a trouvé la Crète, Carter a déterré la tombe de Toutankhamon et Babylone a été exhumée par Koldewey. Dans "Jenseit von Theben" les joueurs retournent à cette époque de la fin du 19ème siècle. Ils voyagent aux endroits de ces célèbres cultures et découvrent des trésors et des lieux antiques qui ont été enterrés dans le sable pendant des millénaires.

Idée du jeu

Chaque joueur est un archéologue, il voyage à travers l'Europe, approfondit ses connaissances sur les cultures antiques et effectue des fouilles aux endroits historiques. Chaque joueur gagne de la réputation (des points de victoire, PV) pour les objets qu'il trouve pendant ces fouilles. Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. De plus, les joueurs peuvent se procurer des articles pour faciliter leurs fouilles, obtenir de meilleures conditions de voyage, utiliser les congrès et présenter des objets aux expositions.

Contenu

- 1 Plateau de jeu
- 4 Figurines, une par couleur
- 4 Marqueurs de temps, une par couleur
- 1 Marqueur d'années
- 150 Cartes fouilles
- 87 Cartes de villes
- 4 Tables de fouilles
- 20 Cartes d'autorisations de fouilles
- 1 Dé
- 1 Règle du jeu
- 1 Transparent de recouvrement de fouilles

Plateau de jeu

Le plateau de jeu montre une carte d'une partie de l'Europe, de l'Afrique du nord et du Proche Orient, une échelle du temps divisant l'année en 52 semaines, 3 marqueurs d'années, sept villes, et les cinq régions de fouilles, la Grèce, la Crète, l'Égypte, la Palestine et la Mésopotamie.

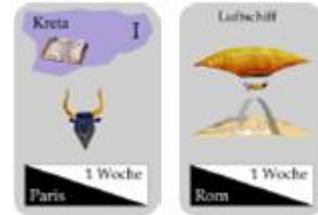
Cartes

Il y a 3 types de cartes : Les cartes de villes, les cartes de fouilles et les cartes d'autorisations de fouilles.

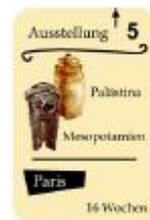
Cartes de villes

Elles ont un dos composé de gris et noir entrelacés. Il y a deux types de cartes de ville : Articles et expositions.

Les **articles** sont sur fond gris. Au bas de la carte il y a un nom de ville et une durée (en semaines) imprimés à l'intérieur d'un rectangle noir et blanc. Les articles peuvent être acquis par les joueurs dans la ville indiquée en payant le coût indiqué (en semaines).



Les **expositions** sont sur fond jaune. Ce sont des événements qui se produisent dans la ville indiquée après le nombre de semaines indiqué.



Cartes de fouilles

Le symbole correspondant à chaque région est imprimé au dos des cartes de fouilles.

Pour chaque région de fouilles, il y a 3 types de cartes différents : Objets, connaissances et cartes blanches.

Chaque carte de fouilles appartient à une des cinq régions de fouilles (Crète, Grèce, Egypte, Palestine, Mésopotamie). Le nombre dans le coin en haut à droite des cartes d'objet représente la valeur de la carte, c'est-à-dire la réputation en PV pour son découvreur.



Objet Connaissance Blanc

Cartes d'autorisations de fouilles

Il est nécessaire de posséder une autorisation de fouilles pour pouvoir effectuer des fouilles dans la région correspondante.



Commentaires à propos de la 2^{ème} édition

Cette 2^{ème} édition de **Jenseits von Theben** diffère seulement de la 1^{ère} édition par des changements graphiques mineurs sur les cartes, des corrections de quelques erreurs, des perfectionnements mineurs de règles et quelques règles facultatives afin de réduire le facteur chance.

Préparation de la partie

Les cartes de ville sont battues et la pile est posée face cachée près du plateau de jeu. **Quatre** cartes sont piochées et posées **face visible** sur les places marquées du plateau de jeu. Si une de ces cartes est une carte d'exposition, elle est re-mélangée dans la pile et une autre carte est piochée pour la remplacer.

Les cartes de fouilles sont triées selon leur dos (région) de sorte qu'il y ait 5 piles avec 30 cartes chacune. Chacune de ces 5 piles est mélangée séparément et **7 cartes par pile sont piochées secrètement** et retirées de la partie. **Personne n'est autorisé à regarder ces cartes**. Les piles restantes (se composant de 23 cartes chacune) sont placées face cachée près du plateau de jeu.

Chaque joueur obtient cinq autorisations de fouilles différentes (une par région), une figurine et un marqueur de temps de sa couleur. Les figurines sont placées sur le secteur de Varsovie (Warschau).

Le premier joueur est celui qui porte l'article le plus ancien avec lui. En commençant par le joueur à sa gauche et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque joueur met son marqueur de temps sur la case "1" de l'échelle du temps - sur la case "17" s'il y a 3 joueurs – de telle manière que le marqueur de temps du premier joueur soit dessus.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs le marqueur d'année est placé sur l'année 1900. Dans une partie à 4 joueurs, le marqueur d'année est placé sur l'année 1901.

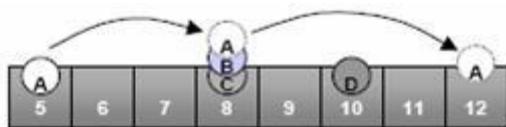
Déroulement de la partie

La partie est jouée en fonction de l'échelle du temps. Chaque action d'un joueur coûte du temps (des semaines). Pour chaque semaine dépensée, le marqueur de temps du joueur est déplacé d'une case. Pour le mouvement des marqueurs de temps les règles suivantes s'appliquent :

- Le joueur actif est toujours le joueur dont le marqueur de temps est le dernier (c'est-à-dire le joueur qui a dépensé le moins de temps jusqu'à maintenant).
- Si plusieurs marqueurs de temps partagent la même case, le joueur dont le marqueur de temps est dessus joue en premier.
- Si un marqueur de temps arrive sur une case occupée par un ou plusieurs autres marqueurs de temps, il est placé sur les autres marqueurs.

Exemple

Le joueur A est sur la semaine 5. C'est son tour puisqu'il est dernier. Le joueur A effectue une action qui coûte 3 semaines. Son marqueur de temps est déplacé en semaine 8. Comme le marqueur de temps du joueur A se trouve sur les marqueurs de temps du joueur B et du joueur C, c'est encore le tour du joueur A.



Le joueur A effectue une action qui coûte 4 semaines et son marqueur de temps arrive en semaine 12. Maintenant c'est au tour du joueur

B, puis ensuite au joueur C. Le tour du joueur D ne viendra pas avant que son marqueur de temps ne soit dépassé par tous les autres marqueurs de temps.

Au début de la partie tous les joueurs sont sur la même semaine. Comme le marqueur de temps du premier joueur est dessus, il commence la partie.

Actions possibles

A son tour, un joueur peut effectuer une des actions suivantes :

- (a) Voyager
- (b) Obtenir de la connaissance et des articles
- (c) Effectuer des fouilles
- (d) Passer (ne rien faire)

(a) Voyager

Le joueur déplace sa figurine sur les 12 cases du plateau de jeu (7 villes, 5 régions de fouilles). Le coût pour aller d'une case à une case adjacente est d'une semaine. Cela signifie que le joueur qui voyage de Vienne (Wien) en Egypte (pyramides) doit déplacer son marqueur de temps de 3 cases sur l'échelle du temps.

Après une action de voyage un joueur peut toujours faire une action supplémentaire (même si il n'est pas le dernier sur l'échelle du temps).

(b) Obtenir de la connaissance et des articles

Le joueur peut prendre **une** des 4 cartes de ville qui sont placées sur le plateau de jeu. Pour ce faire, le joueur doit être dans la ville correspondante (Rome, Londres, Vienne (Wien), Paris, Moscou (Moskau) ou Berlin) et doit payer le temps indiqué (en semaines). Quand le joueur a obtenu une carte, il la place devant lui face visible. La carte est alors remplacée par une nouvelle carte de la pile, de sorte qu'il y ait toujours 4 cartes de ville sur le plateau de jeu. (si aucune carte ne peut être piochée, il peut y avoir moins de 4 cartes disponibles.)

Exemple

Un joueur veut obtenir la connaissance de l'Égypte (Ägypten). Pour cela, il doit voyager à Moscou (Moskau) et payer 4 semaines comme indiqué sur la carte. Si le joueur est par exemple à Vienne (Wien), il doit payer 2 semaines additionnelles pour le déplacement, c'est-à-dire qu'il déplace sa figurine de Vienne (Wien) à Moscou (Moskau), déplace son marqueur de temps en avant de 6 semaines (2 + 4), prend la carte et la met devant lui face visible sur la table. Maintenant une nouvelle carte est tirée et c'est le tour du joueur qui est dernier sur l'échelle du temps.



Remarque

Si la carte nouvellement piochée est une carte d'exposition, une exposition est annoncée (voir ci-dessous) et une nouvelle carte est piochée.

(c) Effectuer des fouilles

Des fouilles sont effectuées afin de trouver des objets archéologiques. Pour effectuer des fouilles, les éléments suivants sont nécessaires :

- Le joueur doit être dans (ou voyager vers) la région des fouilles ;
- Le joueur doit posséder au moins une carte de connaissance spéciale de la région correspondante ;
- Le joueur n'a pas déjà effectué de fouilles dans cette région cette année, c'est-à-dire qu'il possède toujours une autorisation de fouilles de cette région (pour l'exception "fausse autorisation de fouilles", voir plus loin dans les règles).

Les fouilles fonctionnent de la manière suivante :

1. Le joueur détermine sa connaissance spéciale de cette région, y ajoute sa connaissance générale (Allgemeinwissen) et obtient la "valeur de connaissance" globale pour cette fouille.
Attention ! La valeur de la connaissance générale ne peut pas dépasser la valeur de la connaissance spéciale. Si un joueur possède une connaissance générale plus élevée que sa connaissance spéciale, alors la valeur de sa connaissance générale sera identique à sa connaissance spéciale c'est-à-dire que la valeur de la connaissance spéciale sera au maximum doublée par la valeur de la connaissance générale.
2. Le joueur décide combien de semaines il restera sur ces fouilles; c'est le "nombre de semaines".
3. L'intersection de la "valeur de connaissance" (colonne) et du "nombre de semaines" (rangée) sur la table de fouilles montre un nombre. Ce nombre est le

nombre de cartes que le joueur peut piocher de la pile de cartes de fouilles de la région correspondante.

4. Le joueur prend maintenant la pile des cartes de fouilles, la mélange et pioche autant de cartes que le nombre déterminé par la table de fouilles. Le joueur garde les objets et les cartes de la connaissance, c'est-à-dire qu'il les place face visible devant lui sur la table. Les objets augmentent sa réputation (PV) et les cartes de connaissance augmentent sa connaissance spéciale dans une région.
5. A la fin des fouilles, les cartes blanches sont mélangées avec la pile des cartes de fouilles.

Après les fouilles, le joueur défasse l'autorisation de fouilles pour la région correspondante. Le joueur ne peut pas effectuer d'autres fouilles dans cette région cette année !

Exemple 1

La figurine d'Eve est à Paris. Elle possède les cartes de connaissance suivantes (les valeurs de connaissance – chiffres romains - est imprimée en haut à droite).

Sa valeur de connaissance pour l'Egypte (Ägypten) est de 6 points (3+1 pour la

connaissance spéciale + 2 pour la connaissance générale (Allgemeinwissen)). Eve décide de payer 6 semaines pour les fouilles !

Selon la table des fouilles, 6 points de connaissance et 6 semaines donnent 4 cartes à piocher (voir ci-dessous).

Eve déplace sa figurine de Paris en Egypte (Ägypten), qui coûte 3 semaines, et déplace son marqueur de temps de 9 cases (9 semaines = voyage de 3 semaines + 6 semaines de fouilles).

Maintenant elle prend la pile de l'Egypte (Ägypten), la mélange et pioche 4 cartes qu'elle retourne face visible :



Valeur de connaissance = 6 Nombre de cartes = 4

Nombre de semaines = 6

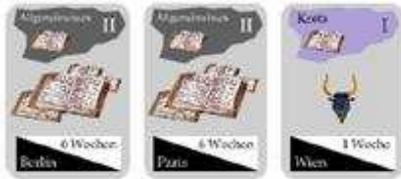
Wochen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												



La carte blanche est remise dans la pile et la pile est re-mélangée. Eve met les 3 autres cartes face visible devant elle. Eve a gagné 6 points de réputation pour les deux objets et a augmenté sa connaissance spéciale de la Mésopotamie (Mesopotamien) de un point.

Exemple 2

David commence des fouilles en Crète (Kreta). Il a les cartes suivantes :



Bien que David possède 4 points de connaissance générale, sa connaissance globale de Crète (Kreta) est seulement de 2 points. Cela est dû au fait que la connaissance générale peut seulement doubler la connaissance spéciale. Puisque la connaissance spéciale est seulement de 1 point, les 4 points de

connaissance générale comptent pour 1 point.

(d) Passer (ne rien faire)

Si un joueur ne veut pas effectuer d'action, il déplace juste son marqueur de temps vers l'avant d'un nombre de cases de son choix.

Changement d'année

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs il y a deux changements d'année ; dans une partie à 4 joueurs, seulement un.

Le changement d'année survient dès que le dernier joueur franchit la frontière (c'est-à-dire la ligne entre la semaine 52 et la semaine 1) et termine son tour. Au changement d'année, les événements suivants se produisent :

- Chaque joueur récupère ses cartes d'autorisations de fouilles, ainsi chaque joueur possède à nouveau chacune des 5 cartes correspondantes.
- Les 4 cartes de ville face visible sur le plateau de jeu et toutes les cartes défaussées sont re-mélangées avec la pile de cartes de ville. 4 nouvelles cartes sont piochées et placées face visible sur le plateau de jeu.
- Le marqueur d'année est avancé d'une année.

Attention !

La partie se termine à la fin de l'année 1902. Cela signifie qu'aucun joueur n'est autorisé à déplacer son marqueur de temps plus loin que la semaine 1 de l'année 1903. Ainsi chaque joueur termine la partie dans la semaine 1 de l'année 1903.

Expositions (Ausstellung)

Une carte exposition possède quatre attributs :

- Localisation de l'exposition
- Epoque de l'exposition
- Objets pouvant être exposés
- Le nombre de points qui peuvent être gagnés par le "gagnant" de l'exposition.

Annonce d'une exposition

A chaque fois qu'une carte d'exposition est piochée, l'exposition est annoncée et une nouvelle carte de ville est piochée.

La carte d'exposition est mise près du plateau de jeu de telle manière que sa flèche pointe vers la semaine où elle aura lieu. Le temps est compté en fonction du dernier joueur sur l'échelle du temps. Le nombre de semaines sur la carte d'exposition est ajouté à la valeur de cette case (semaine) sur l'échelle du temps. Ce résultat est le moment où l'exposition aura lieu.

Exemple

Jenseits von Theben - Au-delà de Thèbes

Le marqueur de temps d'Eve est en semaine 19. Les marqueurs des autres joueurs sont semaines 24 et 26. La carte d'exposition imprimée à droite est piochée. Elle est placée près du plateau de jeu de telle manière que sa flèche pointe vers la semaine 36 (19+17) de l'échelle du temps.



Dès que le dernier joueur (selon l'échelle du temps) atteint ou dépasse la semaine de l'exposition, celle-ci a lieu. Chaque joueur, 1) dont le marqueur de temps est sur la même semaine que l'exposition, 2) dont la figurine est dans le lieu (la ville) de l'exposition, et 3) qui a au moins un objet d'une des régions correspondantes peut participer l'exposition.

Chaque participant de l'exposition compte son **nombre** d'objets des régions de l'exposition, lance le dé et ajoute les deux valeurs. Le joueur avec le résultat le plus élevé "gagne" l'exposition, c'est-à-dire qu'il obtient la carte d'exposition et la réputation correspondante (PV en haut à droite). En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo relancent le dé.

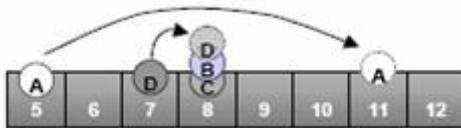
Attention !

Seul le nombre d'objets est pris en compte, pas leurs valeurs.

Si aucun joueur ne participe à l'exposition, la carte d'exposition est défaussée.

Exemple

L'exposition "Objets façonnés de Grèce, d'Égypte et de Crète" (Griechenland, Ägypten und Kreta) aura lieu en semaine 8 à Londres (London). Le joueur A joue une action qui coûte 6 semaines et ne peut pas donc participer l'exposition. Le joueur D attend 1 semaine.



Comme aucun marqueur de temps n'est avant la semaine 8, l'exposition a lieu maintenant. Le joueur B n'est pas à Londres et ne peut pas participer. Le joueur C et le joueur D sont tous deux à Londres.

Le joueur C a 3 objets de Grèce (Griechenland) et tire 2 au dé ; son résultat est 5. Le joueur D a 1 objet de Crète (Kreta), 1 objet de Grèce (Griechenland) et tire 4 au dé ; son résultat est 6.

Le joueur D prend la carte et aura 5 PV lors du décompte final.

Attention !

Pour pouvoir participer à une exposition, un joueur doit posséder au moins 1 objet d'une des régions concernées.

Remarque

Les expositions qui sont annoncées à une date postérieure à la première semaine de l'année 1903, c'est-à-dire après la fin de la partie, auront lieu la première semaine de

l'année 1903. Pour cette raison, la partie finira souvent avec une ou plusieurs expositions.
Des expositions peuvent également être annoncées à un changement d'année.

Fin de la partie

Dès que le dernier joueur passe la dernière semaine de l'année 1902 et atteint la semaine 1 de l'année 1903 (avec probablement quelques expositions qui doivent être évaluées), la conférence finale débute. Maintenant les joueurs obtiennent des PV additionnels pour leur connaissances spéciales.

La conférence finale

Pour marquer lors de la conférence finale, seules les connaissances spéciales comptent, c'est-à-dire ni les connaissances générales (Allgemeinwissen) ni les assistants (Assistenten) ni les pelles (Schaufeln). Des points sont distribués aux joueurs des 6 manières suivantes (une pour chacune des cinq régions et une générale) :

- Les joueurs ayant le plus de connaissance dans chaque région simple (Egypte, Palestine, Mésopotamie, Crète et Grèce) gagnent chacun **4 PV**. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, chaque joueur gagne **2 PV**.
- **7 PV** sont attribués au joueur qui a le plus de points de connaissance dans la région où il en a le moins. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, chaque joueur gagne 4 PV.

Remarque : Il est recommandé d'utiliser l'échelle du temps pour enregistrer les PV.

Exemple

Le tableau à droite montre la valeur de connaissance spéciale pour chaque région des joueurs Eve, Klaus et Julia à la fin de la partie.

	Egypte	Crète	Palestine	Mésopotamie	Grèce
Eve	5	5	-	6	5
Klaus	2	3	5	6	4
Julia	6	3	8	4	3

Eve gagne 10 PV : 4 PV pour la plus forte connaissance en Crète et en Grèce et 2 PV pour la plus forte connaissance en Mésopotamie à égalité avec Klaus.

Klaus gagne 2 PV pour la plus forte connaissance en Mésopotamie à égalité avec Eve.

Julia gagne 15 PV : 4 PV pour la plus forte connaissance en Egypte et en Palestine, 7 PV car elle a 3 points de connaissance en Grèce et en Crète, ses régions où elle a la plus faible valeur de connaissance. La région où Klaus a la plus faible valeur de connaissance est l'Egypte (2 points) et la région où Eve a la plus faible valeur de connaissance est la Palestine (0 point).

Après que la conférence finale est décomptée, chaque joueur ajoute ses PV des fouilles, des expositions et des congrès. Le joueur avec le plus de PV est le gagnant.

Autres cartes de villes

Congrès (Kongress)

Ces cartes donnent à leurs propriétaires des PV. Un joueur marque d'autant plus de PV qu'il a de cartes. Le tableau ci-dessous montre combien de PV un joueur gagne pour ses congrès

Congrès	1	2	3	4	5	6	7	8
PV	1	3	6	10	15	21	28	36



Exemple

Eve a 4 congrès à la fin de la partie. Elle marque 10 PV additionnels.

Cheval (Pferd)

Un cheval accélère le déplacement d'un joueur de telle manière qu'un voyage qui dure plus de 2 semaines est réduit d'une semaine. Cela signifie qu'un voyage de 3 semaines coûte 2 semaines et qu'un voyage de 4 semaines coûte 3 semaines.

Chaque joueur ne peut posséder qu'un cheval. Il le garde pour toute la partie.



Pelle (Schaufel)

Les pelles permettent aux joueurs de piocher des cartes additionnelles pendant des fouilles. Si un joueur possède une pelle elle est inutile. Si un joueur possède **deux pelles**, il peut piocher **une carte additionnelle** pendant chaque fouille. Si un joueur possède **trois pelles**, il peut piocher **deux cartes additionnelles** pendant chaque fouille.

Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 3 pelles. Il les garde pour toute la partie.



Assistant (Assistent)

Les assistants augmentent la **connaissance spéciale** de chaque région. Si un joueur possède un assistant il est inutile. Si un joueur possède **deux assistants**, la connaissance spéciale de chaque région est augmentée de **un**. Si un joueur possède **trois assistants**, la connaissance spéciale de chaque région est augmentée de **deux**. Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 3 assistants. Il les garde pour toute la partie.



Attention !

Les assistants augmentent seulement la connaissance spéciale pour les fouilles et pas pour la conférence finale !

Fausse autorisation de fouilles (Gefälschte Grabungserlaubnis)

En utilisant une fausse autorisation de fouilles, un joueur peut effectuer des fouilles additionnelles dans une région où le joueur n'a plus aucune autorisation de fouilles. La carte est défaussée après utilisation.



Dirigeable ((Luftschiff))

En utilisant la carte de dirigeable, un joueur peut voyager une fois vers n'importe quelle destination sans déplacer son marqueur de temps sur l'échelle du temps. La carte est défaussée après utilisation.



Règles optionnelles

Cette section fournit quelques règles facultatives qui aident à réduire le facteur chance. Ces règles peuvent être employées individuellement ou en combinaison avec chaque autre.

Fouilles alternatives

Au début de la partie on **n'enlève pas** 7 cartes de chaque pile de cartes de fouilles. Pour chaque pile de cartes de fouilles, les **12 objets** sont mélangés avec les **2 cartes de connaissance** et **6 cartes blanches**. Les 10 cartes blanches restantes sont mises de côté pour une utilisation ultérieure. Chaque carte d'objet ou de connaissance piochée pendant des fouilles sera remplacée par une carte blanche. Ainsi chaque pile de fouilles contient toujours 20 cartes (tant qu'il y a assez de cartes blanches disponibles).

Cette règle réduit le facteur chance pendant les fouilles.

Renouvellement plus fréquent des cartes villes

Après chaque exposition, les quatre cartes de ville se trouvant sur le plateau sont défaussées et quatre nouvelles cartes sont piochées.

Si la pioche est vide, la défausse est re-mélangée et devient la nouvelle pioche.

Renouvellement volontaire des cartes villes

Comme action supplémentaire, chaque joueur peut défausser chacune des quatre cartes de ville se trouvant sur le plateau et piocher quatre nouvelles cartes. Le coût de cette action est de 2 semaines.

Si la pioche est vide, la défausse est re-mélangée et devient la nouvelle pioche.

Expositions plus fréquentes

Après chaque exposition, une carte est piochée de la pile. Si cette carte est une carte d'exposition, cette exposition est annoncée. Autrement la carte est défaussée.

Si la pioche est vide, la défausse est re-mélangée et devient la nouvelle pioche.

Prévisualisation des cartes villes

Les deux cartes du dessus de la pile des cartes de ville sont placées face visible.

Ainsi chaque joueur connaît les deux prochaines cartes de ville qui seront piochées.