

Pharaon Conflits

Une extension pour Pharaon de Sylvain "Sylas" Lasjuilliaris et Henri "Pym" Molliné, illustrée par Christine Alcouffe - Mars 2021 - Catch Up Games.

Les trésors d'Egypte attirent les convoitises. Hittites, Assyriens, Nubiens, Grecs, Romains... bien des nations voisines n'hésitent pas à entrer en conflit ouvert avec Pharaon. Voilà des problèmes coûteux à résoudre, mais ce sont autant d'opportunités d'asseoir encore plus votre autorité auprès des mortels et des Dieux.

Principe de l'extension

Cette extension introduit un tout nouveau mécanisme de conflits ainsi qu'une nouvelle ressource spéciale : les jetons Épée. Chaque manche fait apparaître des tuiles Conflit sur des emplacements de la Roue, augmentant leur Coût d'Accès. Mais grâce aux jetons Épée remportés pour avoir résolu des conflits, les joueurs peuvent bénéficier de nouvelles actions bonus. Conflits ajoute également de nouveaux Nobles, Artisans et jetons Offrande, ainsi que 2 jetons Pharaon alternatifs, pour une plus grande richesse stratégique et des parties sans cesse renouvelées.

Matériel

5 tuiles Bonus Quartier	12 cartes Artisan
25 tuiles Conflit	10 cartes Bonus Royal
25 jetons Epée	10 cartes Bonus Civil
6 jetons Offrande	2 jetons Pharaon
7 cartes Noble	1 tuile Alternative du Nil

Note : toutes les cartes de cette extension sont reconnaissables à leur icône .

Mise en place

En plus des règles de mise en place du jeu de base, tenez compte des instructions suivantes pour inclure les éléments de cette extension.

Cartes Noble, Cartes Artisan et Jetons Offrande

Avant de remplir les Quartiers, ajoutez les nouvelles cartes Noble et Artisan à leur pioche respective, ainsi que les nouveaux jetons Offrande dans le sac.



Tuile Alternative du Nil

Placez l'une ou l'autre face de la tuile alternative Nil sur l'emplacement correspondant du Quartier du Nil.

Note : même si nous recommandons d'utiliser cette tuile quand vous jouez avec cette extension, il est aussi possible de jouer certaines parties sans, pour plus de variations. Cela rendra les jetons Epée plus rares dans ces parties.



Jetons Épée

Placez l'ensemble des jetons Épée près des autres jetons Ressource du jeu.



Tuiles Conflit

Mélangez l'ensemble des tuiles Conflit et répartissez-les sur la table en autant de pioches, face cachée, qu'il y a d'emplacements disponibles sur chaque secteur de la Roue des Actions dans cette partie : 3 à deux ou trois joueurs, 4 à quatre ou cinq joueurs.



Révélez la première tuile de chaque pioche, en prenant soin de la placer directement en dessous de cette pioche. Placez chacune des tuiles révélées sur le premier (en partant de la gauche) emplacement disponible de la Roue des Actions qui correspond à la couleur visible sur le sommet de sa pioche. Placez ces tuiles de manière à ce que leur orifice laisse apparaître la couleur de l'emplacement occupé.



Exemple : la 1ère tuile Conflit face visible, à gauche, doit être placée sur un emplacement de la section jaune de la Roue. La suivante sur un emplacement noir. La 3ème sur un emplacement jaune à nouveau.

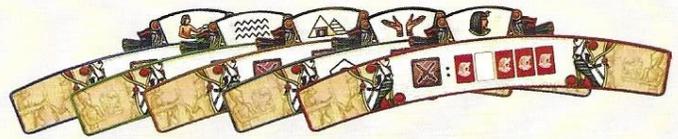
2

Note : dans une partie à moins de 4 joueurs, le 4ème emplacement de chaque secteur reste indisponible, et on ne peut donc pas non plus y placer de tuile Conflit.

Révélez ensuite une nouvelle tuile Conflit de chaque pioche. Ces tuiles seront rajoutées sur la Roue des Actions en fin de manche.

Tuiles Bonus Quartier

Choisissez ou désignez au hasard l'une des deux faces pour chacune des 5 tuiles Bonus Quartier, et placez chacune d'elles juste au-dessus de son Quartier. Prenez connaissance des bonus visibles, qui seront disponibles pour cette partie (voir page 6). Certains impliquent de mettre en place dès maintenant des éléments supplémentaires.



Jetons Pharaon

Ajoutez les deux nouveaux jetons Pharaon à celui du jeu de base et tirez-en un au hasard, que vous utiliserez pour cette partie. Vous pouvez remettre les deux jetons restants dans la boîte.



Avant de débiter

En plus de son Noble de départ, de son Vase de départ et de ses 2 jetons Argent, chaque joueur prend également 1 jeton Épée de la réserve.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule normalement, mais avec 2 règles supplémentaires.

Tuiles Conflit

Les emplacements de la Roue des Actions sur lesquels se trouvent des tuiles Conflit sont des emplacements disponibles pour les joueurs, pour accéder à l'action correspondante. Le joueur n'est jamais obligé d'utiliser un emplacement occupé par une tuile Conflit plutôt qu'un autre, mais s'il choisit de le faire il **doit** résoudre ce conflit :

1 En plus de la ressource de la Roue, visible dans l'orifice de la tuile, le joueur doit payer la ou les ressources supplémentaires indiquées sur cette tuile Conflit. Toutes ces Ressources sont considérées comme le Coût d'Accès de cet emplacement. Par conséquent, toutes ces ressources peuvent être déduites du Coût de l'Action.

2 Le joueur prend la tuile Conflit qu'il vient de résoudre devant lui, en la remplaçant par la ressource demandée sur cet emplacement de la Roue, pour indiquer que cet emplacement n'est plus disponible.

En récompense, il remporte également autant de jetons Épée que cette tuile indiquait de ressources supplémentaires à payer.

3 Le joueur paie ensuite normalement le Coût de l'Action de ce Quartier, en pouvant déduire les ressources déjà payées pour le Coût d'Accès.



Exemple : Henri réalise l'action du Quartier des Nobles et en profite pour résoudre un Conflit. Son Coût d'Accès est donc de 2 jetons noirs (Justice) et 1 jeton bleu (Commerce). Il prend la tuile Conflit devant lui et reçoit 2 jetons Épée. Il place 1 jeton noir sur cet emplacement de la Roue et paie également le jeton noir et le jeton bleu requis en supplément.



Henri paie ensuite le Coût de l'Action, à savoir 5 ressources différentes. Il déduit 1 noir et 1 bleu déjà payés et rajoute 1 rouge, 1 vert et 1 jaune. Cette action lui a donc coûté un total de 6 ressources.

Henri aurait également pu choisir un autre emplacement pour éviter ce Conflit.

Bonus de quartier

Après avoir effectué l'action d'un Quartier, le joueur a **en plus** la possibilité de dépenser des jetons Épée pour bénéficier de l'effet de la tuile Bonus visible juste au-dessus de ce Quartier. Utiliser cet effet bonus n'est jamais obligatoire. Le joueur peut utiliser des ressources qu'il vient juste de gagner via l'Action elle-même pour payer le coût associé au bonus.

Important : un joueur peut utiliser le Bonus de Quartier même s'il n'a pas résolu de tuile Conflit pour accéder à l'Action de ce Quartier.



Exemple : après avoir réalisé l'action du Quartier des Nobles, Henri peut bénéficier du Bonus de ce Quartier (qu'il vienne ou pas de résoudre un Conflit). Ici il a le choix entre les 2 cartes  disponibles. Il décide de payer 3 jetons Épée pour avancer immédiatement d'une étape sur le parcours de la Chambre Funéraire. Son tour est ensuite terminé.

4

Fin de manche

En plus des règles habituelles, ajoutez sur des emplacements de la Roue les tuiles Conflit qui sont visibles près de leur pioche, exactement comme vous l'avez fait lors de la mise en place initiale, en fonction du dos visible au sommet de la pile dont elles proviennent. Les tuiles Conflit précédemment placées et non résolues, restent en place sur la Roue des Actions. Si, de ce fait, n'y a plus d'emplacement disponible là où une nouvelle tuile Conflit doit être placée, placez cette tuile sur le prochain secteur avec des emplacements disponibles, dans le sens de rotation de la Roue.



Exemple : la première tuile Conflit va sur la section verte de la Roue, occupant le dernier emplacement disponible. La 2ème tuile Conflit devrait également être mise sur un emplacement vert. Comme il n'y en a plus aucun disponible et que la roue tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, elle est placée sur la section bleue à la place. La dernière tuile va également sur la section bleue, conformément au dos visible au sommet de sa pioche.

Vase restant et tuiles Conflit

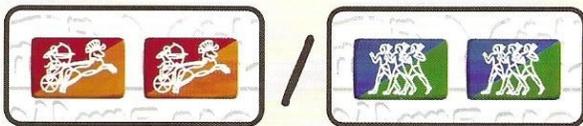
A deux joueurs et en solo, en fin de manche, vous devez placer les ressources du Vase restant sur la Roue avant d'ajouter les nouvelles tuiles Conflit. Placez-les prioritairement sur des emplacements sans tuile Conflit. S'il n'y a pas d'emplacement disponible, défaussez la première tuile Conflit de cette section, en partant de la gauche, pour pouvoir la remplacer par la ressource du Vase. Ces emplacements occupés par une ressource ne peuvent pas accueillir une nouvelle tuile Conflit pendant la phase de fin de manche en cours.

Détail des tuiles Bonus de Quartier

Important : chacun de ces effets Bonus ne peut être effectué **qu'une seule fois**, lorsque le joueur effectue l'action principale à laquelle cette action Bonus est associée.



Le joueur peut dépenser 3 jetons Épée pour gagner 1 Vase.



À la mise en place, mélangez les cartes à dos  et les cartes à dos  en deux pioches distinctes. Révélez 2 cartes de la pioche correspondante au-dessus de chaque Quartier qui affiche une de ces deux icônes de cartes Bonus.

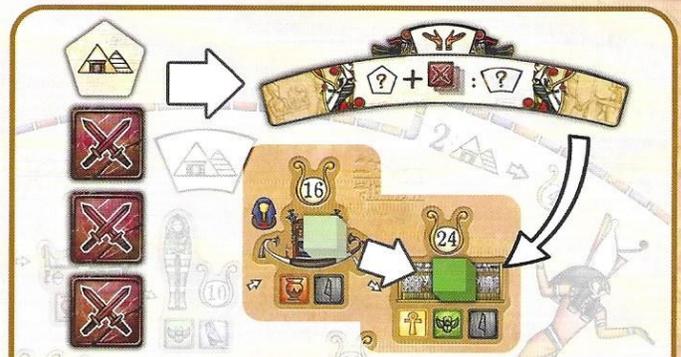
Note : ne faites qu'une pioche par type, même si deux tuiles Bonus de Quartier affichent la même icône de carte.

Le joueur peut payer le coût en jetons Épée indiqué sur la partie gauche d'une des deux cartes au-dessus de son Quartier, pour bénéficier du gain indiqué sur la partie droite de cette carte. Défaussez la carte utilisée à côté de la pioche correspondante et remplacez-la en révélant une nouvelle carte de cette pioche.

Si une pioche est vide au moment de révéler une nouvelle carte, mélangez la défausse de ce type pour reconstituer cette pioche, puis révélez une carte de cette pioche.



Le joueur peut dépenser 1 jeton Offrande de type "Action" (à l'effigie d'une des cinq actions du jeu), plus autant de jetons Épée que cette action coûte de ressources au total. Cela lui permet d'effectuer immédiatement l'action indiquée sur le jeton Offrande dépensé.



Exemple : Sylvain dépense son jeton  pour bénéficier de ce Bonus. Il paie 3 jetons Épée supplémentaires car le coût de sa prochaine étape de la Chambre Funéraire est de 3 ressources. Il effectue l'Action de la Chambre Funéraire.



Le joueur peut avancer directement d'une Étape supplémentaire sur le parcours de la Chambre Funéraire, en plus de celle obtenue via l'action normale de ce Quartier. Il doit pour cela dépenser autant de jetons Épée que cette nouvelle étape demande de ressources, plus un jeton Épée supplémentaire.



Exemple : Henri vient d'effectuer l'Action de la Chambre Funéraire. Il a la possibilité de dépenser 4 jetons Épée Offrande pour avancer directement d'une Étape supplémentaire. 4 parce que cette Étape indique un coût de 3 ressources, plus 1 jeton Épée additionnel.



Le joueur peut dépenser 1 jeton Épée pour prendre 1 Jeton Offrande de la zone Bonus ou du sac.

6



Lors de la mise en place, révélez une réserve supplémentaire de 5 Nobles au-dessus du Quartier des Nobles. Après avoir payé le coût du Noble, le joueur peut dépenser 1 jeton Épée pour choisir son Noble dans cette réserve supplémentaire de 5 au lieu de le prendre parmi les 3 disponibles sur le Quartier lui-même. Remplacez immédiatement la carte prise par une nouvelle carte Noble de la pioche, pour qu'il y ait toujours 5 Nobles disponibles à cet endroit.



Le joueur peut dépenser 2 jetons Épée pour progresser d'une case sur la piste du Nil de son choix.

Nouveaux jetons Pharaon



Le premier joueur à avoir **un total de 12 PP sur l'ensemble de ses cartes Artisan**, devant lui, et à avoir atteint **la troisième étape de construction** de la chambre Funéraire devient Pharaon. Il prend devant lui le jeton Pharaon, qui lui rapporte 7 PP en fin de partie.



Le premier joueur à avoir **résolu 3 tuiles Conflit**, devant lui, et à avoir atteint **la troisième étape de construction** de la chambre Funéraire devient Pharaon. Il prend devant lui le jeton Pharaon, qui lui rapporte 7 PP en fin de partie.

Description des symboles



Payez une ressource Épée.



Gagnez une ressource Épée.



Ce jeton peut être dépensé à tout moment pour remplacer 1 jeton Épée que vous devez payer.



Ce jeton peut être dépensé à tout moment pour remplacer 2 jetons Épée que vous devez payer.

Précisions : Vous pouvez dépenser ce jeton même si vous n'avez pas besoin de sa valeur de 2, mais dans ce cas l'Épée supplémentaire est perdue. En fin de partie ce jeton ne compte que pour un seul jeton.

Mode Solo

En plus des règles solo normales, effectuez la mise en place additionnelle de cette extension.

Mettez en place 3 piles de tuiles Conflit, comme dans une partie à 2 ou 3 joueurs. En solo, Les deux règles suivantes s'appliquent en plus des règles solo du jeu de base et des règles de cette extension, pour permettre au Traître d'interagir avec les tuiles Conflit :

1. Placer une ressource sur une tuile Conflit pour le Traître

2. Résolution d'une tuile Conflit pour le Traître

1. Placer une ressource sur une tuile Conflit pour le Traître

Quand vous placez une ressource pour le Traître sur la Roue, vous pouvez choisir sur quel emplacement disponible (avec ou sans tuile Conflit), sauf dans 1 cas de figure :

Quand le Vase que vous êtes en train de résoudre pour le Traître inclut toutes les ressources nécessaires pour payer le coût d'Accès d'un ou plusieurs emplacements qui contiennent une tuile Conflit dans ce Quartier. Dans ce cas, vous devez choisir l'une de ces tuiles Conflit, pour y placer la ressource du Traître.

2. Résolution d'une tuile Conflit pour le Traître

Quand vous placez une ressource sur une tuile Conflit pour le Traître, défaissez cette tuile pour la remplacer par la ressource que vous placez, et le Traître gagne autant de jetons Épée de la réserve que cette tuile permet de remporter (1 ou 2 selon le nombre de ressources affichées en tant que coût supplémentaire sur cette tuile).

Chacun de ces jetons Épée gagnés de cette façon lui rapportera normalement 1 PP supplémentaire en fin de partie, comme les autres jetons.

Variante solo Extrême

Si vous souhaitez encore augmenter la pression sur les Conflits, vous pouvez résoudre les tuiles Conflit prises par le Traître de la manière suivante :

Au lieu de faire remporter des jetons Épée au Traître, chaque fois qu'il prend un emplacement de la Roue comportant une tuile Conflit, vous devez ajouter 1 jeton Épée sur la tuile Traître de votre choix.

Détail des cartes Noble

Pouvoirs permanents



Amiral [27]

Pouvoir : quand vous résolvez une tuile Conflit, où qu'elle soit, vous pouvez toujours payer n'importe quelle ressource pour fournir celle indiquée sur cette section de la Roue. Cette ressource compte pour sa propre couleur au lieu de celle indiquée sur la Roue.

Précisions : vous devez toujours fournir en supplément toutes les ressources indiquées sur la tuile Conflit.

Une fois par manche



Chef des Armées [28]

Points de Prestige : gagnez 2 PP. Vous remportez 2 PP supplémentaires pour chaque tuile Conflit que vous avez résolue.

Pouvoir : une fois par manche, vous pouvez utiliser l'une des deux ressources indiquées, exactement comme si elle était cette autre ressource.

Précisions : la ressource considérée comme payée pour le Coût d'Accès reste celle indiquée sur la Roue ou la tuile Conflit. Vous pouvez dépenser 1 jeton Offrande représentant l'une de ces deux ressources comme s'il s'agissait de l'autre ressource indiquée.



Directeur du Dépôt d'Armes [29]

Points de Prestige : gagnez 8 PP. Vous remportez 1 PP supplémentaire pour chaque jeton Épée.

Pouvoir : une fois par manche, quand vous résolvez une tuile Conflit, vous pouvez gagner 1 jeton Épée en plus de ceux remportés normalement pour cette tuile.



Pouvoirs instantanés



Chef Medjaÿ [30]

Points de Prestige : gagnez 1 PP pour chaque tuile Conflit que vous avez résolue.

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble vous gagnez une carte Artisan au choix parmi les quatre disponibles ou au hasard dans la pioche, mais sans remporter les ressources ou vases indiqués sur cet Artisan. Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.



Chef Medjaÿ [31]

Points de Prestige : gagnez 1 PP pour chaque tuile Conflit que vous avez résolue.

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous progressez d'une étape sur le parcours de la Chambre Funéraire. Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.



Chef Medjaÿ [32]

Points de Prestige : gagnez 1 PP pour chaque tuile Conflit que vous avez résolue.

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous gagnez un jeton Épée et vous progressez de deux cases sur la ou les pistes du Nil de votre choix. Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela.



Chef Medjaÿ [33]

Points de Prestige : gagnez 1 PP pour chaque tuile Conflit que vous avez résolue.

Pouvoir : au moment où vous prenez ce Noble, vous gagnez un jeton Offrande Bonus et trois jetons Épée. Ce pouvoir n'a plus d'effet après cela. Précisions : le jeton Offrande Bonus peut au choix être pris sur la zone Bonus du Quartier ou tiré au hasard dans le sac.