

# RA

De Reiner Knizia

Ce jeu couvre 1500 ans d'histoire égyptienne

Vous recherchez à étendre votre pouvoir et votre renommé

Il y a plusieurs manières pour accomplir cela :

Construire des monuments, cultiver sur le Nil rendre hommage aux Dieux, faire avancer la technologie et la culture du peuple.

Et tout ceci pour la gloire du dieu soleil RA !

## APERCU DU JEU

Le jeu recouvre trois époques, qui reflètent l'histoire de l'ancienne Egypte :

-Le vieux royaume (2665-2155 av. JC)

-Le royaume central (2130-1650 av. JC)

-Le nouveau royaume (1555-1080 av. JC)

Durant ces 3 époques les joueurs acquièrent des tuiles représentant des aspects variés de la vie égyptienne. Ils achètent ces tuiles aux enchères, misant avec des jetons soleils qu'ils reçoivent de Ra. Les tuiles mises aux enchères changent tout le temps mais les jetons de Ra sont en nombre limités. Un joueur doit choisir avec attention quand et quoi miser pour acheter les tuiles qu'ils désirent. A la fin d'une époque les joueurs reçoivent des tablettes indiquant la renommée qu'ils ont gagnée.

Les joueurs avec le plus de renommée à la fin de la troisième époque est le vainqueur.

## COMPOSANTS

- 1 plateau de jeu
- 180 tuiles : 30 Ra, 8 Dieux, 25 Pharaons + 2 funérailles,  
25 Nil, 12 inondations + 2 sécheresses,  
5x5 civilisations+ 4 agitations, 5 ors  
5x8 monuments+ 2 tremblements de terre
- 48 tablettes : 10 de 1 point, 8 de 2 points, 20 de 5 points, 10 de 10 points
- 16 soleils
- 1 figure de Ra

## PREPARATION

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Il possède 2 pistes différentes pour les tuiles : la plus haute contient 10 espaces (c'est la piste de Ra), la plus basse contient 8 espaces (c'est la piste d'enchère. Il y a des tableaux en hauts et en bas du plateau qui résument les points de renommée qui seront marqué à la fin de chaque époque.

Enlevez délicatement les tuiles de leurs cadres avant la première partie. Mélangez les ensembles et placez les faces cachées autour du plateau de jeu. L'espace devant chaque joueur est leur zone de déploiement (décrites plus bas), c'est ici que les joueurs placeront leurs jetons soleil et les tuiles qu'ils ont acquises.

Enlevez aussi délicatement les tablettes de leurs cadres. Les joueurs prennent chacun 2 tablettes de valeur 5 et les placent devant eux, faces cachés. Les autres tablettes sont placées face visible à côté du plateau de jeu.

Séparez les soleils en groupe comme le montre le tableau ci-dessous :

	3 Joueurs	4 Joueurs	5 Joueurs
1 <sup>er</sup> Groupe	N° 13 – 8 – 5 – 2	N° 13 – 6 – 2	N° 16 – 7 – 2
2 <sup>nd</sup> Groupe	N° 12 – 9 – 6 – 3	N° 12 – 7 – 3	N° 15 – 8 – 3
3 <sup>ème</sup> Groupe	N° 11 – 10 – 7 – 4	N° 11 – 8 – 4	N° 14 – 9 – 4
4 <sup>ème</sup> Groupe	*	N° 10 – 9 – 5	N° 13 – 10 – 5
5 <sup>ème</sup> Groupe	*	*	N° 12 – 11 – 6

Les joueurs attribuent au hasard, avec la méthode de leurs choix, le groupe qu'ils vont recevoir. Les joueurs placent leurs soleils face visible dans leur aire de jeu. Placez le soleil avec le numéro 1 au centre du plateau de jeu.

Placez la figure de Ra à côté du plateau de jeu.

## L'AIRE DE JEU

Chaque joueur doit placer ses tuiles et ses soleils en cinq groupes distincts sur la table devant lui. Les tuiles sont toujours placées face visible. Les différents groupes sont :

1. Les soleils et les dieux
2. Les tuiles pharaons
3. Les tuiles Nil et les inondations
4. Les tuiles civilisations et ors
5. Les tuiles monuments.

# LE JEU

Le joueur possédant le soleil ayant la plus grande valeur commence. Après son tour le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, s'il possède au moins un soleil face visible, un joueur peut faire une des actions suivantes :

- Retourner une tuile
- Jouer une tuile Dieux
- Invoquer Râ

Un joueur ne possédant plus de soleil face visible ne peut faire aucune action durant son tour. Lorsque la piste d'enchères est pleine les joueurs ne peuvent plus jouer que des tuiles Dieux ou invoquer Râ.

## 1. Retourner une tuile :

Le joueur retourne l'une des tuiles qui sont face cachée à côté du plateau de jeu. Si le joueur retourne une tuile Râ, il la place sur le premier espace libre de la piste de Râ et place la figure de Râ dans son aire de jeu. Cela fait démarrer une enchère. (voir plus bas)

Lorsqu'un joueur retourne n'importe quelle autre sorte de tuile, il la place sur la piste d'enchère, terminant ainsi son tour.

A trois joueurs les deux premières cases de la piste de Râ ne sont pas utilisées, à quatre joueurs la première case n'est pas utilisée.

## 2. Jouer des tuiles Dieux :

Si un joueur possède une ou plusieurs tuiles Dieux dans son aire de jeu, il peut les jouer pour prendre des tuiles sur la piste d'enchère. Un joueur peut jouer une ou plusieurs tuiles Dieux à son tour, prenant une tuile de la piste d'enchère pour chaque tuile Dieux qu'il aura jouée. Il replace les tuiles Dieux ainsi jouées dans la boîte, face cachée, et place les tuiles qu'il aura récupérées dans son aire de jeu. Un joueur ne peut pas prendre une tuile Dieux de la piste d'enchère ou une tuile Râ de la piste de Râ. Si le fait de prendre des tuiles sur la piste d'enchère entraîne des trous dans cette dernière, ceux-ci seront comblés par les tuiles retournées durant les tours suivants.

## 3. Invoquer Râ :

Le joueur dit « Râ » et place la figure de Râ dans son aire de jeu. Cela fait démarrer une enchère. (voir plus bas)

## 4. Les enchères :

Le joueur dont l'action a causé le démarrage d'une enchère en retournant une tuile Râ ou en invoquant Râ devient le joueur de Râ pour cette enchère. Pour indiquer ceci il place la figure de Râ dans son aire de jeu. L'enchère démarre avec par le joueur à la gauche du joueur de Râ et continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, se terminant par le joueur de Râ. Les joueurs misent pour l'acquisition des tuiles se trouvant sur la piste d'enchère. Le gagnant recevra également tous les soleils se trouvant sur l'espace des soleils du plateau de jeu. S'il n'y a aucune tuile sur la piste d'enchère alors le gagnant ne recevra que les soleils.

Chaque joueur à son tour peut miser l'un de ses soleils en plaçant celui-ci, face visible, sur le bord du plateau de jeu. Les mises suivantes doivent être supérieures aux précédentes. Un joueur peut choisir de passer sans miser. Néanmoins si les enchères ont eu lieu à cause de l'invocation de Râ par un joueur, ce joueur est obligé de miser. Si les enchères ont démarré de façon involontaire, de par le retournement d'une tuile Râ ou parce que la piste d'enchère était pleine et qu'il n'a pas pu ou voulu jouer une tuile Dieux il peut passer même si tous les autres joueurs passent. Si tous les joueurs passent et que la piste d'enchère était pleine les tuiles sont remises dans la boîte, face cachée. Si l'enchère était due au retournement d'une tuile Râ et que tout les joueurs passent alors les tuiles restent en place.

Le joueur ayant misé le plus emporte toutes les tuiles de la piste d'enchère, s'il y en a, et les places face visible dans son aire de jeu. Il prend aussi le soleil au centre du plateau et le place face cachée dans son aire de jeu. Les soleils qui sont face cachée ne peuvent plus être utilisés pour le reste de cette époque, mais seront retournées face visible au début de l'époque suivante. Le joueur place ensuite le soleil qu'il a misé au centre du plateau dans l'espace réservé au soleil. Après une enchère le jeu continue avec le joueur assis à la gauche du joueur ayant joué en dernier, et ce qu'elle qu'ait été le résultat de l'enchère.

## 5. Les Désastres :

Lorsqu'une ou plusieurs tuiles Désastre sont incluses dans les tuiles prises par un joueur sur la piste des enchères, ce joueur peut perdre d'autres tuiles de son aire de jeu. Il commence par placer toutes les tuiles, qui ne sont pas des tuiles Désastre, qu'il a ramassées sur la piste des enchères dans son aire de jeu. Ensuite il doit « réaliser » les désastres en défaussant 2 tuiles de la catégorie du désastre (2 tuiles pharaons pour 1 tuile funéraires, etc.)

Si le joueur possède une seule tuile de la catégorie du désastre il ne se défaussera que de cette unique tuile. S'il n'a pas de tuile dans la catégorie du désastre il ne perd rien. Un joueur doit résoudre toutes les tuiles désastre l'une après l'autre, il peut choisir quelle tuile rejeter, excepté pour les tuiles « sécheresse », dans ce cas le joueur doit d'abord se défausser de ses tuiles inondations, puis, si celles-ci viennent à manquer, de ses tuiles Nil.

Toutes les tuiles défaussées sont retirées du jeu ainsi que les tuiles désastre.

## 6. Les Epoques :

Quand un n'a plus de soleil face visible dans son aire de jeu, c'est à dire qu'il les a tous utilisés, il ne peut plus jouer pour cette époque. Ainsi il y a de moins en moins de joueur qui concourent pour emporter les tuiles. Lorsque le dernier joueur utilise son dernier soleil l'époque prend fin à la fin de son tour. Toutes les tuiles sur la piste de Râ sont écartées faces cachées, le soleil au centre du plateau reste en place pour l'époque suivante.

De plus l'époque prend fin immédiatement lorsque la piste de Râ est remplie. Dans ce cas il n'y a pas d'enchère et toutes les tuiles sont enlevées aussi bien de la piste de Râ que de la piste d'enchère et placées face cachée dans la boîte. Seule la tuile soleil du centre du plateau reste en place.

A la fin d'une époque les tuiles dans l'aire de jeu des joueurs sont comptabilisées (voir plus loin), après avoirs comptabilisés tous les soleils face cachés sont retournés face visible. Les joueurs commencent chaque époque avec le même nombre de soleils qu'au départ bien que les valeurs de ces soleils puissent être différentes. Le joueur avec le soleil de plus grande valeur commence le premier tour de la nouvelle époque.

## LE SCORE

A la fin de chacune des 3 époques les joueurs reçoivent de la renommée sous forme de tablettes en récompense de leurs efforts. Après qu'un joueur a calculé son totale de renommée il reçoit (ou perd) l'équivalent de son score en tablette. Les joueurs gardent leurs tablettes face cachée dans leurs aires de jeu.

### 1. Les tuiles Dieux :

Chaque tuile Dieux dans l'aire de jeu rapporte 2 points de renommée avant de retourner face cachée dans la boîte.

### 2. Les tuiles Pharaon :

A la fin de chaque époque le joueur avec le plus de tuile Pharaon reçoit 5 points de renommée et le joueur avec le moins de tuile perd 2 points. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre ou le moins grand nombre de tuile ils gagnent tous 5 points ou perdent tous 2 points. Si tous les joueurs ont le même nombre de tuiles Pharaon personne ne gagne ni ne perd rien. Les tuiles Pharaons restent dans l'aire de jeu des joueurs pour l'époque suivante. Exemple : Les joueurs Anna, Bob, Cathy et Don possèdent respectivement 3, 2, 2 et 3 tuiles Pharaons. Anna et Don recevront donc chacun 5 points de renommée et Bob et Cathy en perdront chacun 2.

### 3. Les tuiles Nil et Inondation :

A la fin de chaque époque chaque joueur reçoit 1 point de renommée pour chaque tuile Nil et Inondation dans son aire de jeu. Néanmoins un joueur ne reçoit ces points que s'il possède au moins une tuile Inondation. Les joueurs qui ne possèdent pas de tuile Inondation ne reçoivent pas de points pour leurs tuiles Nil. Après avoir été comptabilisées les tuiles Inondations sont remises dans la boîte face cachée, les tuiles Nil restent dans l'aire de jeu des joueurs.

### 4. Les tuiles Or :

A la fin de chaque époque chaque joueur reçoit 3 points de renommée pour chaque tuile Or dans son aire de jeu. Après avoir été comptabilisée les tuiles Or sont remises, face cachée, dans la boîte.

### 5. Les tuiles Civilisations :

Après chaque époque les joueurs qui n'ont pas de tuile Civilisation dans leur Aire de jeu perdent 5 points de renommée. Si un joueur possède 3 tuiles Civilisation différentes il gagne 5 points de renommée. Pour 4 tuiles différentes il gagne 10 points et pour 5 tuiles différentes il en gagne 15. Après avoir été comptabilisées les tuiles sont remises dans la boîte, face cachée.

Exemple : Anna possède 3 tuiles Astronomie, 2 tuiles Agriculture et 2 tuiles Ecriture. Elle reçoit donc 5 points de renommée car elle possède 3 tuiles différentes. Si elle avait eu 1 tuile astronomie, 1 tuile Agriculture et 1 tuile Ecriture, elle aurait reçu le même nombre de points. Les tuiles supplémentaires d'une même sorte ne sont pas prises en compte.

### 6. Les tuiles Monument :

Les tuiles Monument ne sont comptabilisées qu'à la fin de la troisième époque, elles restent dans l'aire de jeu des joueurs jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs reçoivent 1 point de renommée par monument pour chaque monument différent et ce au maximum pour 6 monuments différents. S'il possède 7 monuments différents le joueur reçoit 10 points et il reçoit 15 points s'il possède les 8 monuments différents. De plus, un joueur reçoit un bonus de 5 points pour chaque groupe de 3 monuments identique qu'il possède, 10 points pour chaque groupe de 4 monuments identique et 15 points pour chaque groupe de 5 monuments identique.

Exemple : Anna possède 4 Pyramide, 3 Temple, 2 Forteresse et 1 Sphinx. A la fin de la 3<sup>ème</sup> époque elle recevra 19 points de renommée (4 points pour 4 monuments différents, 10 points pour 4 pyramides et 5 points pour 3 temples.) Ainsi elle recevra des points pour chacune de ces tuiles monuments à l'exception de sa deuxième forteresse qui est superflue.

### 7. Les Soleils :

Comme pour les tuiles Monument les Soleils sont comptabilisés à la fin de la 3<sup>ème</sup> époque. Chaque joueur additionne les nombres sur chacun de ses soleils, aussi bien ceux face visible que ceux face cachée, celui avec le plus haut score reçoit 5 points de renommée, celui avec le plus bas perd 5 points. Si un ou plusieurs joueurs sont à égalité, aussi bien pour le plus haut score que pour le plus bas tous les joueurs à égalité reçoivent ou perdent les 5 points. Si tous les joueurs possèdent le même totale personne ne gagne ni ne perd de point.

## FIN DU JEU

Après avoir comptabilisé les points de la 3<sup>ème</sup> époque le jeu prend fin. Chaque joueur totalise les points de ses tablettes, le joueur avec le plus haut total gagne la partie. Si un ou plusieurs joueurs sont à égalité c'est le joueur, parmi ceux qui sont à égalité, qui possède le soleil avec le plus haut score qui gagne.

## DIVERS

L'auteur et l'éditeur remercient tout les testeurs de ce jeu pour leur engagement et leurs nombreux commentaires et suggestions : Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towilson, Dominik Wagner.

Cette règle à été trouvé en anglais sur le site :

[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

Auteur : **Reiner Knizia**

Graphiques : **Franz Vohwinkel**

Développement : **Stefan Brück**

Photographie : **Hartmut Laube**

Traduction anglaise et édition : **Jay Tummelson**

Traduction française : Beaujon Xavier (d'après la traduction anglaise de Jay Tummelson)

© 1998 Reiner Knizia

© 1999 Ravensburger Spieleverlag