



# HORUS™

H. Jean Vanaise (Flying Turtle Games)

Joueurs : 2 - 4 personnes

Âge : à partir de 10 ans

Durée : env. 60 minutes

## IDEE ET BUT DU JEU

Le Nil s'écoule lentement à travers les champs fertiles et le long de temples qui imposent le respect. Le Nil ne s'intéresse pas aux luttes de pouvoir qui ont lieu sur ses rives. Les plus puissants de la vallée essaient d'obtenir la suprématie dans le pays en étendant leur influence sur les régions les plus grandes et les plus précieuses, et en même temps empêchent le développement de leurs concurrents. Avec l'aide d'Horus, pourrez-vous régner sur tout le royaume d'Egypte ?

Durant la partie, le Royaume de Kemet (ancienne Egypte) s'agrandit grâce aux tuiles posées par les joueurs. Le Nil s'étend via les tuiles bleues Fleuve. Les régions adjacentes sont de couleur verte, rouge, noir et brun selon les tuiles. Le joueur ayant la plus grande influence dans une région, la contrôle. Le nombre de tuiles dans une région détermine sa valeur.

Quand deux types de tuiles sont épuisés, la partie se termine, et le joueur avec les régions les plus prestigieuses gagne.

## MATERIEL DE JEU

- 120 tuiles
- 80 pierres Royaume
- 50 cartes Horus (dos couleur sable)
- 4 cartes Nil (dos couleur lilas)
- 1 sac en toile

## PREPARATION DU JEU

Dans Horus, il n'y a pas de plateau de jeu. A la place, un plateau de jeu modulable se développe durant la partie grâce aux tuiles.

Il existe quatre types de tuiles: désert, colline, champs et marais.

Les tuiles ont trois dos différents (couleur sable, lilas et argenté). Il y a également des tuiles Fleuve/Nécropole. Au début de la partie, les tuiles doivent être triées selon la couleur de leur dos.





Toutes les tuiles avec le dos couleur sable sont placées dans le sac et sont mélangées.

Les tuiles avec le dos couleur lilas sont triées en 4 piles face visible selon leur type (désert, colline, champs et marais). La cinquième pile est constituée

des tuiles Fleuve/Nécropole (voir illustration).



Ensuite, on place au centre de la table les trois tuiles de départ avec le dos argenté, comme illustré. Ces trois tuiles représentent le début du fleuve. Sur les tuiles Fleuve sont représentées deux barques et une pyramide.

Chaque joueur prend les 20 pierres Royaume d'une couleur et une carte Nil. Les pierres Royaume et cartes Nil non utilisées sont remises dans la boîte.



Carte Nil

Les cartes Horus sont mélangées. Chaque joueur en reçoit cinq qu'il conserve cachées dans sa main. Les cartes Horus restantes sont placées sous forme de pioche face cachée au centre de la table.

## DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune débute la partie. Ensuite, on joue dans le sens horaire. Le tour d'un joueur consiste en cinq actions qui sont réalisées dans l'ordre suivant :

1. Piocher une tuile du sac et la placer;
2. Jouer une carte Horus de sa main;
3. Placer une tuile conformément à la carte Horus;
4. Placer une pierre Royaume en fonction de la carte Horus;
5. Piocher une carte Horus.



### 1. PIOCHER UNE TUILE DU SAC ET LA PLACER

Au début de son tour, le joueur pioche une tuile Terrain dans le sac et la place adjacente à une ou plusieurs tuiles déjà posées. Voir les règles de pose pages 4 et 6.





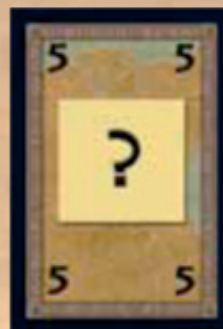
## 2. JOUER UNE CARTE HORUS DE SA MAIN

Lors de cette action, le joueur joue une carte Horus de sa main. L'illustration au centre de la carte Horus indique le type de tuile qui doit être placée lors de la 3ème action. Le nombre dans les coins de la carte Horus indique où une pierre Royaume doit être posée lors de la 4ème action.

## 3. PLACER UNE TUILE CONFORMEMENT A LA CARTE HORUS

Le joueur prend une tuile correspondant à la carte Horus jouée parmi les piles disponibles et la place adjacente à une ou plusieurs tuiles déjà en jeu (voir l'exemple 1).

Les cartes avec un point d'interrogation noir au centre autorisent le joueur à prendre une tuile de son choix d'une pile, même une tuile Fleuve/Nécropole.



## 4. PLACER UNE PIERRE ROYAUME EN FONCTION DE LA CARTE HORUS

Une pierre Royaume est placée sur une tuile en fonction du nombre sur la carte Horus. Une pierre Royaume peut être placée dans une région qui est composée exactement d'autant de tuiles que le nombre indiqué sur la carte. Si à la place du nombre il y a un point d'interrogation dans les coins, le joueur peut décider de placer une pierre Royaume dans une région de taille 1, 2, 3, 4 ou 5.

Il ne peut y avoir qu'une seule pierre Royaume sur chaque tuile.

### EXCEPTION LORS DU PREMIER TOUR

Lors du premier tour de jeu, chaque carte Horus compte comme un "1". Si, lors du premier tour de jeu, une pierre Royaume est posée, celle-ci doit être placée dans une région composée d'une seule tuile. Quand tous les joueurs ont terminé leur premier tour, les nombres sur les cartes sont valides et le jeu continue normalement.

Le placement des pierres Royaume est totalement indépendant de la pose des tuiles. La pierre Royaume ne doit pas forcément être placée dans la région où l'on vient de poser la tuile, ni sur le type de terrain qui est représenté sur la carte. Naturellement les joueurs peuvent aussi placer leur pierre Royaume dans la région qu'ils viennent de commencer ou d'agrandir.

Une pierre Royaume peut seulement être placée sur une tuile si la région à la taille adéquate et a encore une tuile libre.

Si une région est composée de 6 tuiles ou plus, il n'est plus permis de poser de pierre Royaume dans cette région. De plus, il n'est pas permis de poser une pierre Royaume dans cette région à l'aide d'une carte Horus avec un point d'interrogation à la place d'un nombre.

Le nombre de pierre Royaume dans une région qui comprend six tuiles ou plus peut encore changer si l'un des deux cas se produit :

(1) des régions avec le même type de tuiles sont connectées. Par exemple, si deux régions distinctes de type Colline sont fusionnées en une grande région grâce à une tuile Colline. Toutes les pierres Royaume présentes comptent.





Exemple 1

ou

Une pierre Royaume est déplacée à l'aide d'une carte Nil d'une région vers une autre. Voir page 7.

**Exemple 1:** Julie joue Noir. Elle se décide pour une carte "Désert 5" (A). Cette carte fait qu'elle doit en premier placer une tuile Désert (B). Elle construit avec celle-ci la région Désert de 7 tuiles qu'elle contrôle déjà avec deux pierres Royaume. Ensuite elle place une pierre Royaume (C) dans la région Colline qui est constituée de 5 tuiles. Elle aurait pu placer sa pierre Royaume dans la région Champs qui est constituée également de 5 tuiles.

Dans de rares cas, il arrive que l'on ne puisse pas placer de pierre Royaume. Dans ce cas, cette action est passée.

## 5. PIOCHER UNE CARTE HORUS

On complète sa main à 5 cartes Horus. La carte Nil ne compte pas comme une carte Horus. Ceci clôture le tour et c'est au joueur suivant dans le sens horaire.

Dans de rares cas, il se peut que la pioche de cartes Horus soit épuisée. Si c'est le cas, les cartes défaussées forment une nouvelle pioche après exclusion des cartes correspondant aux types de tuiles épuisées. (voir aussi: Fin de partie)



Exemple 2

## REGLES DE POSE POUR LES TUILES

Les nouvelles tuiles, qu'elles soient piochées du sac ou choisies de l'une des piles, doivent être posées adjacentes à au moins l'une des tuiles déjà en jeu.

Les tuiles peuvent être posées bord à bord ou bien avec seulement un demi côté adjacent. Chaque tuile a une marque au centre de ses bords qui facilite le placement.

**Exemple 2:** La tuile Colline (A) est adjacente bord à bord à la tuile Fleuve (B). La tuile Marais (C) a été placée adjacente à la tuile Marais (D) avec simplement les demi-côtés. La tuile Champs (E) n'est pas bien placée car son repère ne touche pas le coin de la tuile Désert (F). Le placement de la tuile Désert (G) n'est pas correct dans ce cas, puisqu'elle se trouve de travers par rapport aux autres tuiles.



Les tuiles peuvent être posées bord à bord ou bien avec seulement un demi côté adjacent et former des espaces vides. Un joueur qui sait utiliser ces espaces vides peut en tirer un avantage sur ses adversaires.

## LES REGIONS

Une tuile placée fait partie d'une région. Une région est un groupe de tuiles adjacentes du même type. Les symboles sur les tuiles sont simplement des ornements.

Les régions n'ont pas de limites de grandeur. Théoriquement une région peut contenir l'ensemble des 20 tuiles du même type.

**Exemple 3:** La région Colline (A) comprend 4 tuiles. La région Champs (B) contient 3 tuiles, car la tuile Désert (C) sépare la tuile Champs (D) des autres. Le fleuve (E) ne fait jamais partie d'une région, ainsi que le temple d'Horus (F) et la Nécropole (G).



A la fin du jeu les joueurs reçoivent des points pour les régions qu'ils contrôlent. La valeur de chaque région correspond au nombre de tuiles qui la compose. Dans l'exemple 3 la région Colline (A) vaudrait 4 points, la région Champs (B) seulement 3. Une seule tuile comme (C) ou (D) représente aussi une région qui rapporte qu'un seul point.

## LE FLEUVE

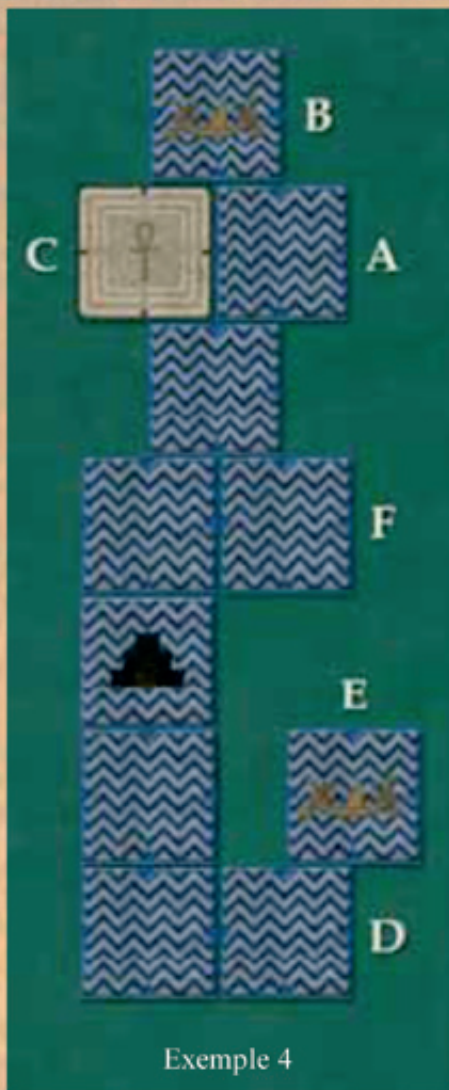
Au début de la partie, les tuiles de départ avec la pyramide et les deux barques sont les seules tuiles en jeu. Les tuiles avec les barques représentent les extrémités du fleuve. Au cours du jeu, le fleuve sera allongé et élargi au fur et à mesure de l'ajout des tuiles Fleuve.

Si une ou plusieurs tuiles sont entièrement entourées d'eau, elles sont considérées comme une île. Il peut y avoir plusieurs régions sur une île. Les régions insulaires comptent double.

## AGRANDIR LE FLEUVE

Le fleuve est prolongé quand on pioche une tuile Fleuve du sac. Dans ce cas, la tuile doit remplacer l'une des deux Barques (Fin de fleuve). Ensuite, la tuile Barque remplacée est posée adjacente à la tuile Fleuve qui vient d'être placée comme les autres tuiles (bord à bord ou par un demi côté adjacent).

Après avoir posé la tuile Fleuve piochée et replacé la tuile Barque, le joueur doit prendre une tuile Fleuve/Nécropole de la pile.



Exemple 4

Chaque fois qu'une tuile Fleuve/Nécropole est tirée, le joueur a deux possibilités pour jouer la tuile:

- **Comme Fleuve:** La tuile peut être placée adjacente à n'importe quelle tuile du Fleuve ou peut remplacer une Barque (Fin de fleuve). Si le joueur décide de remplacer une tuile Barque, il peut mettre dans ce cas la tuile Barque adjacente à n'importe quelle tuile du fleuve. Aucune tuile - même pas une tuile Barque - ne peut être placée de manière à bloquer une fin de fleuve.
- **Comme Nécropole:** Une tuile Nécropole se place de la même manière que les autres tuiles. Elles ne font jamais partie d'une région, même si deux ou plusieurs nécropoles se trouvent côte à côte. Aucune pierre de Royaume ne peut être placée sur une Nécropole. Avec une Nécropole, un joueur peut compliquer l'expansion d'une région.

**Exemple 4:** Paul tire une tuile Fleuve (A) du sac et remplace la tuile Barque supérieure (B), qu'il pose à son nouvel emplacement. Il prend une tuile Fleuve-Nécropole de la pioche et la place comme Nécropole (C). Plus tard Sarah pioche une tuile Fleuve du sac et remplace l'autre tuile Barque (E). Elle prend ensuite une tuile Fleuve/Nécropole de la pioche et la joue comme tuile Fleuve (F). Elle pourrait encore remplacer la tuile Barque et la replacer à n'importe quel endroit, comme par exemple en (F).



Exemple 5

## MODIFIER LE COURS DU FLEUVE

Il est possible qu'un joueur change le cours du fleuve ou le divise. C'est-à-dire que le fleuve s'étend en trois bras ou plus. Cependant le fleuve a toujours deux fins au bout desquelles les tuiles Barque se trouvent. Les bras de fleuves supplémentaires peuvent être bloqués à tout moment avec d'autres tuiles.

**Exemple 5:** Le fleuve a quatre bras (A), (B), (C), et (D). Au bout de deux de ces bras (B) et (D) se trouvent les tuiles Barque. Ceux-ci ne peuvent pas être bloqués. Les tuiles (A) et (C) sont des tuiles Fleuve normales. Elles peuvent être allongées ou bloquées mais ne peuvent pas être déplacées.



## LA CARTE NIL



Chaque joueur reçoit au début du jeu une carte Nil. Deux tuiles Fleuve/Nécropole sont représentées sur cette carte. Cette carte ne peut être jouée qu'une seule fois par partie par chaque joueur pendant son tour à la place d'une carte Horus.

La carte Nil permet au joueur de jouer d'abord deux tuiles Fleuve/Nécropole. Ensuite le joueur déplace l'une de ses pierres Royaume d'une région adjacente au Fleuve vers une autre région également adjacente au fleuve. La pierre Royaume peut être prise de n'importe quelle tuile de la région même si la tuile n'est pas adjacente au fleuve. De même que la tuile sur laquelle la pierre Royaume est placée ne doit pas être adjacente au fleuve.

Une fois la carte Nil jouée, elle est retirée du jeu.

## LE TEMPLE D'HORUS

Une tuile spéciale vert-or illustre le temple d'Horus. Celle-ci se trouve dans le sac au début du jeu. Quand on pioche le temple d'Horus du sac, il doit être placé adjacent au fleuve de manière à ne pas toucher une tuile Terrain ou Nécropole. Si le temple ne peut être placé, il est retiré du jeu.

Cependant, au cours du jeu, des tuiles peuvent être placées adjacentes au temple d'Horus. Chaque région ayant au moins une tuile adjacente au temple d'Horus, double sa valeur. Cependant, une région ne peut jamais rapporter plus de 10 points.

Aucune pierre Royaume ne peut être posée sur le temple d'Horus. Le temple lui-même ne fait jamais partie d'une région. Il augmente simplement la valeur des régions qui lui sont adjacentes.

**Exemple 6:** Catherine a pioché le temple d'Horus (A) dans le sac et le place adjacent à une tuile Fleuve (B). A ce stade, il n'y a pas encore de région adjacente. Plus tard, Paul placera une tuile Désert (F) adjacente au temple. Plus tard, les régions Champs (D) et Colline (C) se connecteront au temple. La région Champs (D) rapporte maintenant 8 points ( $4 \times 2$ ). La Colline rapporte 10 points ( $6 \times 2 = 12$ , mais la valeur maximale d'une région est de 10). Le Désert adjacent au temple d'Horus (F) vaut 2 points ( $1 \times 2$ ). L'autre Désert (E) rapporte seulement 1 point.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine **si deux des cinq piles sont épuisées**. Le joueur qui a épuisé la deuxième pile termine son tour et ensuite le jeu se termine.



Exemple 6

**Attention:** dès qu'une pile est épuisée, tous les joueurs défaussent leurs cartes Horus correspondant à ce type de tuiles et complètent leur main à 5 cartes. Les prochaines cartes Horus de ce type qui seraient piochées sont défaussées et remplacées immédiatement.

## DECOMPTE FINAL

Le joueur avec le plus de pierres Royaume dans une région contrôle cette région. Si deux ou plusieurs joueurs ont le plus de pierres Royaume dans une région, ils se partagent le contrôle de celle-ci et chacun reçoit la totalité des points. Pour chaque région qu'un joueur contrôle, il reçoit 1 point par tuile composant cette région.

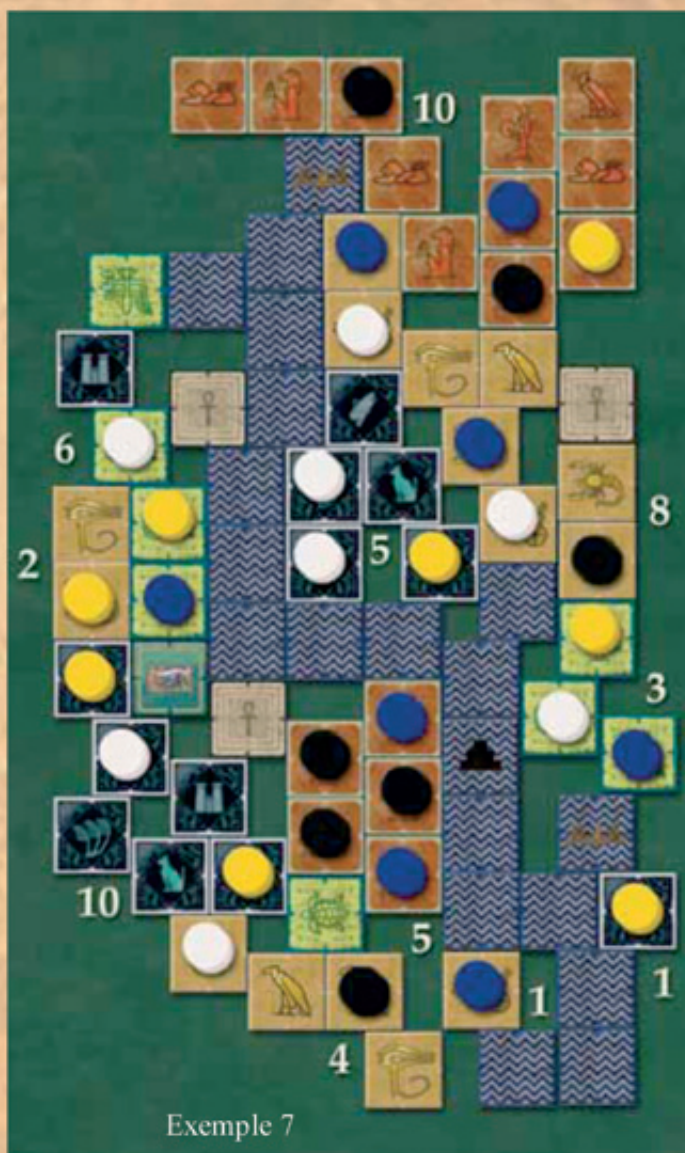
Le nombre de points des régions adjacentes au Temple d'Horus ou des régions sur une île du Nil sont doublés. Si les deux s'appliquent, les points sont quadruplés.

Attention: Aucune région ne peut rapporter plus de 10 points, qu'elle soit composée de plus de 10 tuiles et/ou que son score soit doublé ou quadruplé.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur de la partie. Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points, ils se partagent la victoire.

**Exemple 7:** Barbara joue Blanc. Elle a 26 points (6+4+3+5+8)- Catherine, qui joue Jaune, a 22 points (6+2+10+1+3). Dominique, joue Noir, a 19 points (4+5+10). Pierre, qui joue Bleu, a seulement 18 points (6+1+3+8). Barbara remporte la partie.

Les nombres illustrés correspondent à la valeur des régions.



Traduction française : ludigaume  
<http://www.ludigaume.net>

© Amigo Spiel + Freizeit GmbH



D-63128 Dietzenbach  
MMVIII  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)  
Made in Germany

Distribution france / Belgique :

  
B.P.30 - F 62930  
Wimereux  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

