



Saqqara



FLORIN PURLUCA



8+

2-4

15'

F

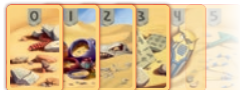


Découvertes archéologiques dans les sables du désert.
Un jeu de cartes stratégique de Florin Purluca

Dans le désert ardent, non loin des plus anciennes pyramides du monde, vous découvrez un site de fouilles inexploré. Ce qui a commencé comme un simple recueil de tessons de poteries et l'étude de vestiges se révèle être la découverte d'une collection d'artéfacts précieux. À vous de les classer méthodiquement afin de pouvoir les remettre au musée local. Celui qui y parviendra au mieux sera officiellement déclaré archéologue du désert.

MATÉRIEL

84 cartes, réparties ainsi :



60 Reliques
(six sets identiques,
numérotés de 0 à 9)



24 Primes



1 livret de règles

OBJECTIF DU JEU

L'objectif est d'être le joueur ayant obtenu le plus de points à la fin de la partie. Vous devrez pour cela faire preuve de tactique et de stratégie pour délivrer vos trouvailles au bon moment afin de vous voir attribuer des récompenses pour votre participation.

Jeu Piatnik Nr. 671296
© 2023 Piatnik, Vienne



piatnik.com

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Empilez les **Primes** sur la table de jeu.
- Disposez un **nombre de piles de Reliques** correspondant au nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous :

2 joueurs – 4 piles

3 joueurs – 5 piles

4 joueurs – 6 piles

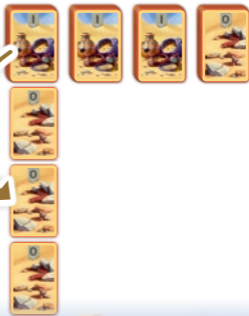
Une pile de Reliques correspond toujours à un set complet de Reliques d'une valeur de 0 à 9. Cette pile doit être classée dans l'ordre, la carte supérieure étant de valeur 0 et la carte inférieure de valeur 9.

Placez les piles face visible les unes à côté des autres sur la table.

Remettez les cartes Reliques restantes dans la boîte.

- Piochez la carte supérieure (de valeur 0) de trois des piles de votre choix et placez ces cartes face visible l'une au-dessus de l'autre, afin de démarrer trois rangées. Vous venez de créer les bases de votre collection commune.
- Désignez un premier joueur. Il prend la Relique supérieure d'une pile de son choix et la place dans sa main. Puis, le joueur suivant en sens horaire prend à son tour la carte supérieure d'une pile de son choix, etc., jusqu'à ce que tous les joueurs aient trois cartes en main.

Mise en place d'une partie à deux joueurs :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de ton tour, effectue une des deux actions suivantes :

A. Piocher une Relique ou

B. Compléter la collection

A. Piocher une Relique

Pioche autant de Reliques que tu le souhaites des piles de ton choix et place-les dans ta main.

Important : à aucun moment de la partie, tu ne peux avoir plus de 5 cartes en main !



B. Compléter la collection.

Place **exactement 2 Reliques** de ta main dans la collection. Procède ainsi :

- Tu dois poser les 2 cartes sur une ou deux rangées différentes de la collection.
- Les Reliques doivent toujours être disposées dans un ordre croissant sur la rangée. Il est possible de poser une carte de valeur identique ainsi que sauter des valeurs dans la rangée.
- Tu dois toujours poser les Reliques à gauche ou à droite de cartes déjà posées.

- Il est interdit de poser une carte entre deux cartes déjà présentes dans une rangée.
- Si tu poses une Relique de même valeur qu'une carte déjà présente, tu reçois immédiatement 1 Prime de la pile. Pose la Prime devant toi sur ta pile de score.

Astuce : pose les cartes de même valeur de manière à ce qu'elles se chevauchent, afin de ne voir qu'une seule fois leur valeur.



Calcule la valeur de la ou des rangées où tu as posé une Relique :

Si cette rangée atteint une valeur de 15 ou plus, tu prends l'ensemble de la rangée et poses les cartes face cachée sur ta pile de score.

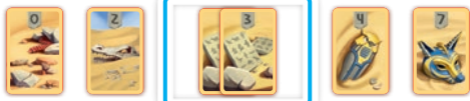
Exemple :



Bianca pose 2 Reliques (de valeur 4 et 6) sur la deuxième rangée de la collection. La valeur de cette rangée est désormais de 15 ($0 + 2 + 3 + 4 + 6$). Elle prend les cinq cartes et les pose face cachée sur sa pile de score.

Important : les Reliques de même valeur ne sont comptabilisées qu'une seule fois.

Exemple :



La rangée située ici possède une valeur de 16 ($0 + 2 + 3 + 4 + 7$). Les cartes de valeur 3 ne sont comptabilisées qu'une seule fois. Cependant, Bianca prend bien les 6 cartes de la rangée et les place dans sa pile de score.

Prends la Relique possédant la plus basse valeur parmi les piles présentes et pose-la sur la rangée laissée vacante pour en démarrer une nouvelle.
(Si plusieurs cartes possèdent la même valeur inférieure, prends celle de ton choix).



Important : à l'issue de cette action, si tu ne possèdes plus de Reliques en main, pioche immédiatement 5 cartes des piles de ton choix.

Ligne bloquée :

Il se peut qu'une rangée ne puisse plus atteindre la valeur 15.

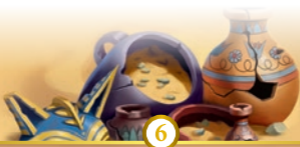
Quelques exemples :



Dans ce cas, place toutes les cartes formant cette rangée sur une pile de défausse générale. Parmi les piles de cartes présentes, pioche alors la Relique visible possédant la plus basse valeur et pose-la sur la rangée laissée vacante pour démarrer une nouvelle rangée.

Cas exceptionnel :

Si tu possèdes 5 Reliques dans ta main et ne peux pas effectuer l'action Compléter la collection, tu dois sélectionner deux cartes de ta main et les placer sur la pile de défausse générale. C'est alors au tour du joueur suivant.



FIN DE PARTIE

La partie s'achève immédiatement, lorsque :

- les 24 Primes ont été décernées ;
ou
- toutes les piles de reliques sont épuisées.

Tous les joueurs comptent alors leurs points.

- Chaque Relique et chaque Prime vaut 1 point.
- *Important* : si tu possèdes plus de **Primes** que de Reliques, tes Primes valent alors 2 points chacune !

Le joueur ayant obtenu le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs.



Exemple : Bianca a atteint un total de 14 points (5x2+4).

Si vous avez des questions au sujet du jeu
Saqqara contactez-nous à l'adresse suivante :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Vienne, ou à info@piatnik.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Traduction française : The Rulebook Translator

Retrouvez-nous sur :



WilsonJeux



WilsonJeux



WilsonJeux