

Règles du jeu

Oh non !

En visitant la pyramide, Haŷ pousse accidentellement une porte secrète et découvre une tablette antique. Mais lorsqu'il s'approche, une divinité apparaît soudain. « Ouf, merci de m'avoir trouvé ! Mais tous les autres dieux sont encore cachés dans la pyramide. Aide-moi à les chercher, nous n'avons pas joué ensemble depuis des siècles ! »



Matériel de jeu

36 cartes Divinité



6 Chacals
(Famille Anubis)



6 Chats
(Famille Bastet)



6 Crocodiles
(Famille Sobek)



6 Faucons
(Famille Horus)



6 Hippopotames
(Famille Taouret)



6 Taureaux
(Famille Apis)

Mise en place

1. Mélange toutes les cartes du jeu face Momie.
2. Dispose toutes les cartes au centre de la table pour former une **pyramide** en respectant les instructions suivantes :
   - Commence par le sommet de la pyramide. Pose 1 carte **face visible** puis, sur le bas de celle-ci, 2 cartes **face Momie** qui la couvrent partiellement.
   - Procède de la même manière pour les cartes restantes, en alternant une ligne de cartes face visible et une ligne de cartes face Momie. Tu dois finir par obtenir le même motif de pyramide que sur l'exemple.



But du jeu

Rassemble le plus de Divinités d'une même famille avant les autres joueurs.

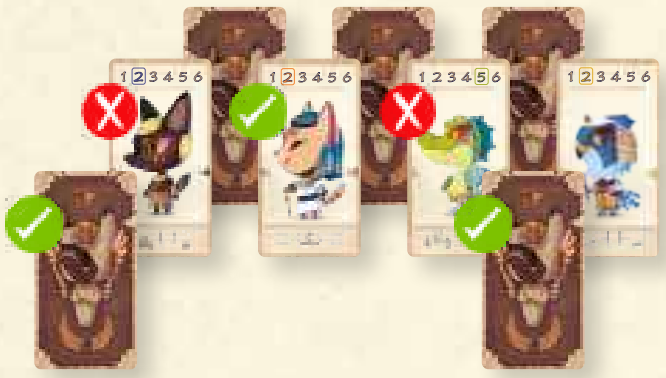
Déroulement du jeu

Durant ton tour, tu **dois** prendre une Divinité 1 de la pyramide et la garder avec toi : elle forme ta main. Ensuite, tu **peux** demander une Divinité 2, puis tu **dois** révéler des Divinités de la même famille 3 si possible.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

1 Prendre une Divinité

- **Si la pyramide n'est pas vide**, prends 1 carte Divinité accessible et ajoute-la à ta main.
  Une carte Divinité est accessible si elle n'est pas partiellement couverte par une autre carte.
  Si la carte est face Momie, ne la montre pas aux autres joueurs. Elle est secrète ! Toi seul peux regarder de quelle carte il s'agit.



- **Si la pyramide est vide**, tu ne peux plus prendre de carte Divinité au centre de la table. Mais tu peux toujours demander une Divinité lors de l'étape suivante : demander une Divinité 2 !

2 Demander une Divinité



Cette action n'est pas obligatoire.
Choisis un autre joueur et nomme 1 carte Divinité.
***Exemple** : « Adrien, as-tu le Chat n° 1 ? »*

Si le joueur a cette Divinité dans sa main, il **doit** te la donner.

⚠ **Attention**, tu ne peux pas demander la dernière carte Divinité demandée par un autre joueur.

3 RÉVÉLER DES DIVINITÉS

Si tu as une série de 3 cartes Divinité de la même famille dans ta main (de la même couleur), tu **dois** les placer face visible sur la table devant toi. Si tu as deux séries au cours d'un même tour, pose-les toutes les deux.
On ne peut plus te demander ces cartes Divinité jusqu'à la fin de la partie.



C'est ensuite au tour du joueur à ta gauche.

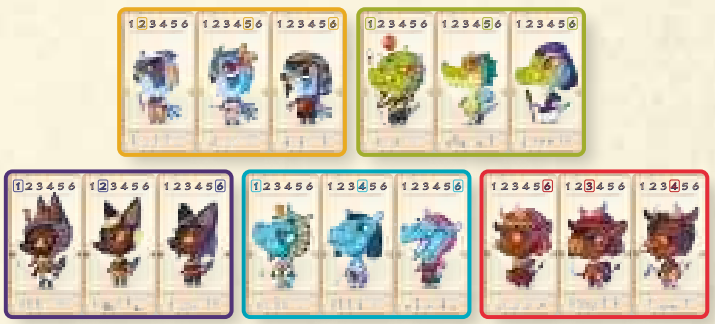
FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur a devant lui :



une famille complète, soit 6 cartes Divinité de la même couleur.

OU

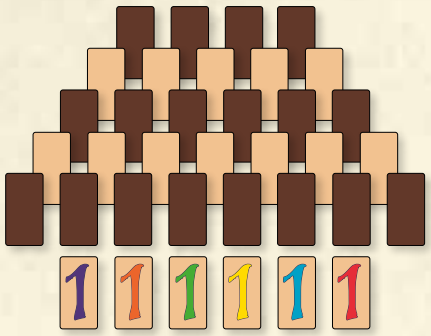


- 5 séries de 3 Divinités d'une même famille à 2 joueurs ;
- 4 séries de 3 Divinités d'une même famille à 3 joueurs ;
- 3 séries de 3 Divinités d'une même famille à 4 joueurs.

Il gagne **immédiatement** la partie.

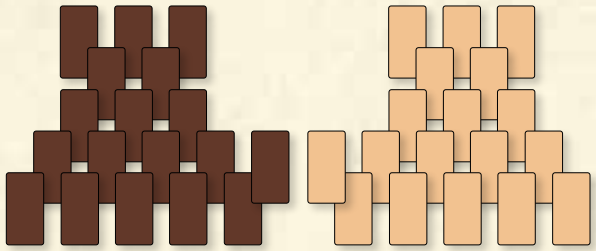
Variantes : exploration

Pimente tes parties en modifiant la mise en place de départ. Au lieu de disposer les cartes en pyramide, tu peux les disposer comme dans les exemples suivants :



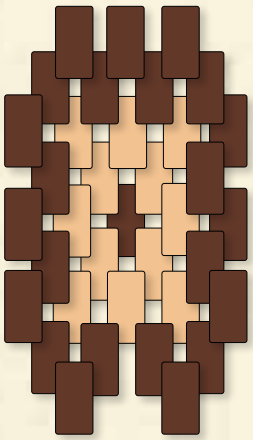
MASTABA

Commence par placer les 6 Divinités n° 1 en ligne face visible. Puis forme le motif.



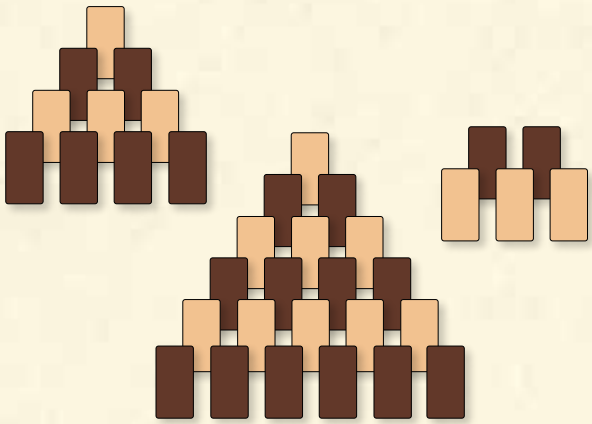
TEMPLE

Forme deux motifs. L'un avec les cartes face Momie, et l'autre avec les cartes face visible.



TOMBEAU

Commence par former le motif en plaçant 1 carte face Momie au centre.



GIZEH

Forme trois motifs. Tu peux aussi t'amuser à en former un avec des cartes face Momie uniquement !

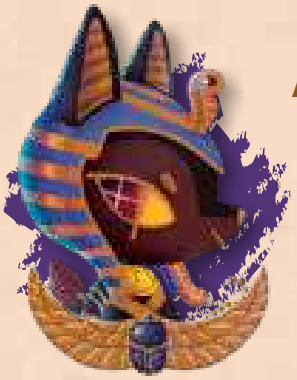
Les dieux de l'Égypte antique



Un dieu (ou une divinité) est le nom utilisé pour désigner un être surnaturel doté de pouvoirs. Dans l'Égypte antique, les dieux étaient souvent représentés par des créatures ayant des corps humains mais des têtes d'animaux !

Hâpy est le dieu du Nil, le grand fleuve égyptien. À l'époque antique, les récoltes dépendaient énormément de la crue annuelle du Nil. Elle fournissait l'eau nécessaire aux cultures en les inondant.





Anubis n'est pas le dieu le plus rigolo de la bande, car c'est le dieu de l'embaumement et de la momification. Il est représenté par un homme à tête de chacal.

Bastet est une déesse protectrice. Comme le chat, son animal sacré, elle veille sur les maisons et les récoltes en éloignant les animaux qui tenteraient de grignoter les provisions et les cultures.





Sobek est le dieu de l'eau et de la fertilité, représenté par un crocodile. On le vénérait dans la cité de Crocodilopolis où l'on élevait des crocodiles sacrés trop stylés.

Horus est le dieu protecteur des pharaons. C'est l'un des boss, l'un des plus anciens et des plus importants dieux de l'Égypte antique. Il est représenté par un homme à tête de faucon.





Taouret, c'est la déesse protectrice de la naissance. Très gentille, elle effraie les mauvais esprits pour les éloigner des enfants sur le point de naître. Elle a un look hippopotame trop mimi et elle adore faire des câlins aux bébés !

Apis est un dieu super costaud représenté par un taureau portant de longues cornes et un disque solaire. Il est le symbole de la fécondité et de la force physique.





Crédits

Auteur
Olivier Cipière

Agence
Forgenext

Illustrateur
Anthony Moulins

Chef de projet
Adrien Fenouillet

Graphiste
Cindy Roth

Relectrice
Maëva Debieu

Olivier remercie les équipes de Forgenext et de Loki pour leur super travail, ainsi que sa famille pour son soutien. Ce jeu est dédié à sa maman.

Loki remercie également les écoliers et les enseignants des communes de Heillecourt et de Ludres pour leurs précieux retours et impressions sur ce jeu.



FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

© LOKI 2022 - TOUS DROITS RÉSERVÉS.



Rulebook

Oh no !



While visiting the pyramid, Hapi accidentally opened a secret door and discovered an ancient tablet. But when he got closer, a god suddenly appeared. "Phew, thanks for finding me! All the other gods are still hidden in the pyramid. Help me find them, we haven't played together in ages!"

Contents

36 God cards



6 Jackals
(Anubis family)



6 Cats
(Bastet family)



6 Crocodiles
(Sobek family)



6 Falcons
(Horus family)



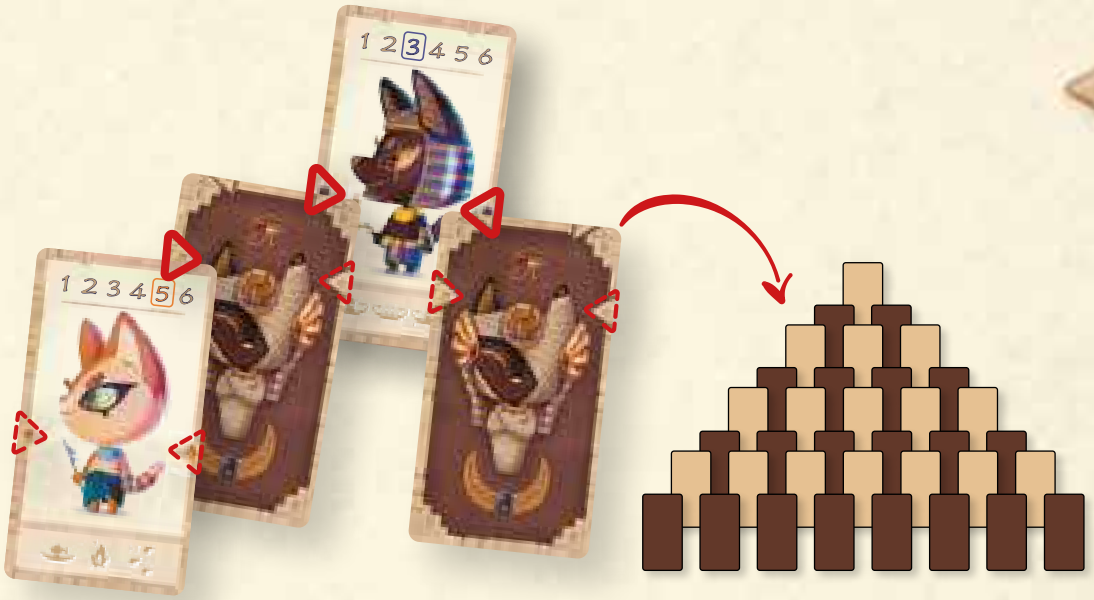
6 Hippopotamuses
(Taweret family)



6 Bulls
(Apis family)

Setup

1. Shuffle all the cards with the Mummy side up.
2. Lay out all the cards in the middle of the table to make a **pyramid** by following the instructions below:
   - Start with the top of the pyramid. Place 1 card **God side up**, then place 2 more cards below it, **Mummy side up**, so that they partially cover the first card.
   - Continue in this way for the rest of the cards, with rows of cards alternating between God side up and Mummy side up. When you're finished, your pyramid should look like the one in the example:



Goal of the game

Be the first player to gather
the most Gods of the same family.

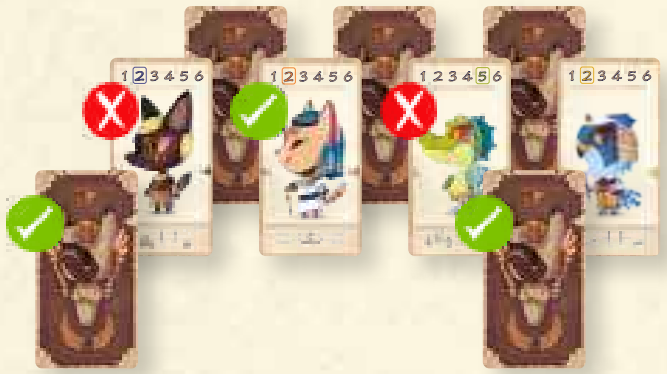
Gameplay overview

On your turn, you **must** take a God 1 from the pyramid and keep it with you: this is your hand. Then, you **may** request a God 2, and finally you **must** reveal Gods from the same family 3 if possible.

The youngest player starts, then play continues clockwise.

1 Taking a God

- **If the pyramid is not empty**, take 1 available God card and add it to your hand. A God card is available if it is not partially covered by another card. If the card is Mummy side up, do not show it to the other players. It's a secret! Only you can see which type of card it is.



- **If the pyramid is empty**, you can no longer take God cards from the middle of the table. Skip this step of your turn.
  But you can still ask for a God during the next step: requesting a God 2 !

2 Requesting a God

This action is optional: Choose another player and name 1 God card.

***Example**: "Adrien, do you have the number 1 Cat?"*



If the player has that God in their hand, they **must** give it to you.

⚠ **Note:** You cannot request the same card that the previous player requested.

3 REVEALING GODS

If you have a group of 3 God cards from the same family (of the same color) in your hand, you **must** place them God side up on the table in front of you. If you end up with two groups in the same turn, reveal them both. Other players cannot request these God cards from you for the rest of the game.



Then the player to your left takes their turn.

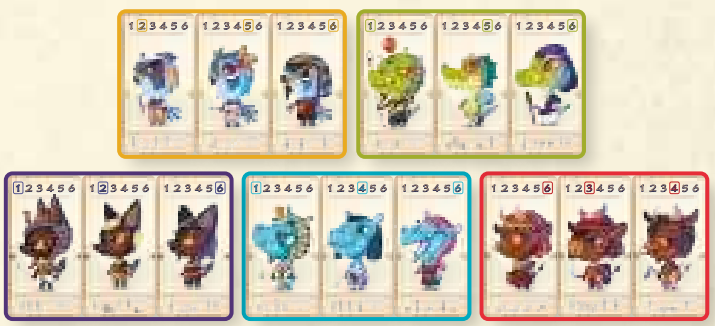
END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has revealed:



an entire family, meaning 6 God cards of the same color.

OR

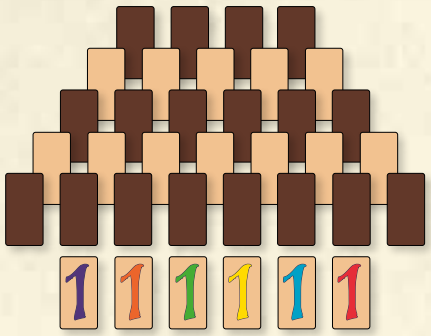


- 5 groups of 3 Gods in the same family (with 2 players);
- 4 groups of 3 Gods in the same family (with 3 players);
- 3 groups of 3 Gods in the same family (with 4 players).

That player **immediately** wins the game.

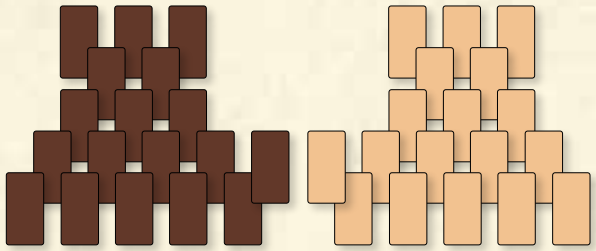
Exploration variants

Spice up your games by changing the starting setup. Instead of putting the cards in a pyramid, you can copy the following examples:



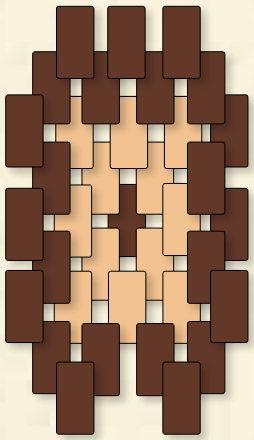
MASTABA

Start by placing all 6 number 1 Gods in a line, God side up. Then place the remaining cards in this design.



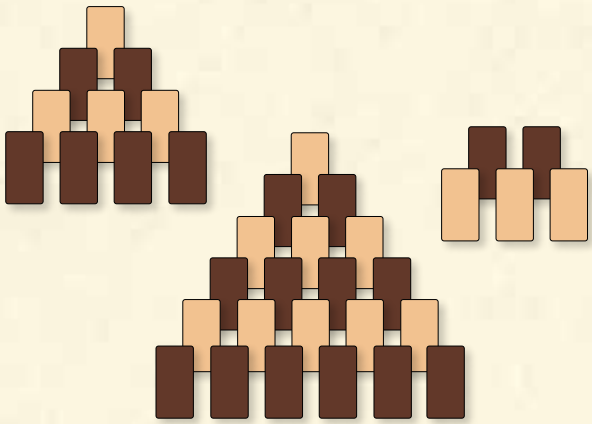
TEMPLE

Make two designs: one with all cards Mummy side up, and the other with all cards God side up.



TOMB

Create this design by starting with 1 card in the middle, Mummy side up.



GIZA

Make three designs. You can also have fun by making one of them with all the cards Mummy side up!

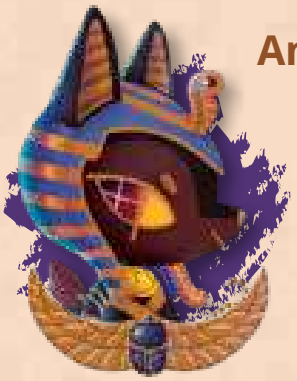
The gods of ancient Egypt



We use the term **god** to designate supernatural beings endowed with powers. In ancient Egypt, gods were often represented by creatures with human bodies and animal heads!

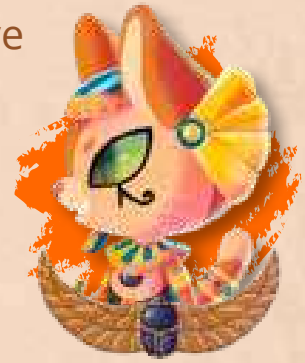
Hapy is the god of the Nile, the great Egyptian river. In ancient times, healthy crops relied heavily on the annual rising of the Nile. It provided all the necessary water to the farmlands by flooding them.





Anubis is not the nicest god of the bunch, since he is the god of embalming and mummification. He is represented by a man with the head of a Jackal.

Bastet is a protective goddess. Like cats, her sacred animal, she watched over houses and harvests by driving away animals that tried to snack on provisions and crops.





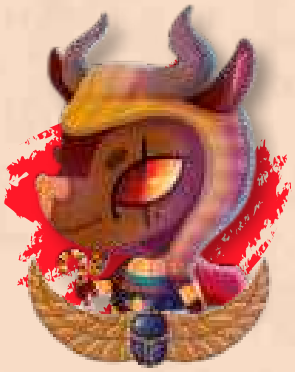
Sobek is the god of water and fertility, represented by a crocodile. People worshipped him in the city of Crocodilopolis, where they raised sacred crocodiles.



Horus is the protector god of the pharaohs, one of the oldest and most important gods of ancient Egypt. He is represented by a man with the head of a falcon.



Taweret is a protective goddess of birth. Gentle and kind, she warded off evil spirits to keep them from newborn infants. She looks too cute as a hippo and loves cuddling babies!



Apis is a super strong god represented by a bull with long horns and a solar disc. He is the symbol of fertility and physical strength.



Credits

Designer
Olivier Cipière

Studio
Forgenext

Illustrator
Anthony Moulins

Project Manager
Adrien Fenouillet

Graphic Designer
Cindy Roth

Proofreader
Maëva Debieu,
William Niebling

Translator
Danni Loe

Olivier would like to thank the teams at Forgenext and Loki for their amazing work, as well as his family for their support. This game is dedicated to his mom.

Loki would also like to thank the schools and teachers of Heillecourt and Ludres for their valuable feedback on this game.



FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

© LOKI 2022 - ALL RIGHTS RESERVED.



Spielanleitung

Oh nein!



Als Hapi die Pyramide erkundet, öffnet er versehentlich eine Geheimtür und entdeckt eine uralte Tafel. Als er nähertritt, erscheint plötzlich ein Gott. „Puh, danke, dass du mich gefunden hast! Alle anderen Gottheiten sind noch in der Pyramide versteckt. Bitte hilf mir, sie zu finden – wir haben schon ewig nicht mehr zusammen gespielt!"

Inhalt

36 Gottheitenkarten



6 Schakale
(Familie Anubis)



6 Katzen
(Familie Bastet)



6 Krokodile
(Familie Sobek)



6 Falken
(Familie Horus)



6 Nilpferde
(Familie Taweret)



6 Stiere
(Familie Apis)

Spielaufbau

1. Mischt alle Karten mit der Mumienseite nach oben.
2. Legt alle Karten in der Tischmitte aus und ordnet sie wie folgt zu einer **Pyramide** an:
   - Beginnt mit der Spitze der Pyramide: Legt 1 Karte mit der **Gottheitenseite nach oben** aus und 2 Karten mit der **Mumienseite nach oben** in die Reihe darunter, sodass sie die erste Karte teilweise überdecken.
   - Fahrt auf diese Weise mit den restlichen Karten fort und legt die Kartenreihen abwechselnd mit der Gottheitenseite und der Mumienseite nach oben aus. Wenn ihr fertig seid, sollte eure Pyramide wie im Beispiel unten aussehen.



Spielziel

Wer zuerst die meisten Gottheiten einer Familie gesammelt hat, gewinnt.

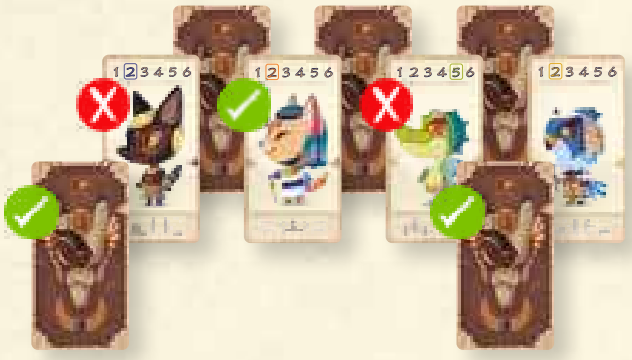
Spielablauf

Bist du am Zug, **musst** du eine Gottheit 1 aus der Pyramide auf die Hand nehmen. Dann **darfst** du nach einer Gottheit fragen 2. Danach **musst** du, wenn möglich, Gottheiten einer Familie aufdecken 3.

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.

1 Eine Gottheit nehmen

- **Solange die Pyramide nicht leer ist**, musst du 1 erreichbare Gottheitenkarte auf die Hand nehmen. Eine Gottheitenkarte ist erreichbar, wenn sie nicht teilweise durch eine andere Karte überdeckt ist. Liegt die Karte, die du nimmst, mit der Mumienseite nach oben, zeige sie den anderen nicht, sondern halte sie geheim! Nur du darfst sehen, um welche Karte es sich handelt.



- **Ist die Pyramide leer**, kannst du keine Gottheitenkarten mehr aus der Tischmitte auf die Hand nehmen. Du darfst im nächsten Schritt trotzdem noch nach einer Gottheit fragen 2!

2 Nach einer Gottheit fragen

Dieser Schritt ist optional. Wähle einen Spieler aus und frage nach 1 Gottheitenkarte.



***Beispiel**: „Finn, hast du die Katze Nummer 1?“*

Hat der Spieler diese Gottheit auf der Hand hat, **muss** er sie dir geben. ⚠ **Wichtig:** Du darfst nicht nach derselben Karte fragen wie der Spieler vor dir.

3 GOTTHEITEN AUFDECKEN

Hast du eine Gruppe aus 3 Gottheitenkarten derselben Familie (also derselben Farbe) auf der Hand, **musst** du sie mit der Gottheitenseite nach oben vor dir auf den Tisch legen. Falls du 2 Gruppen auf der Hand hast, musst du beide vor dir auslegen. Die anderen Spieler können dich für den Rest des Spiels nicht mehr nach diesen Gottheitenkarten fragen.



Anschließend ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler Folgendes vor sich liegen hat:



eine ganze Familie, also 6 Gottheitenkarten derselben Farbe.

ODER

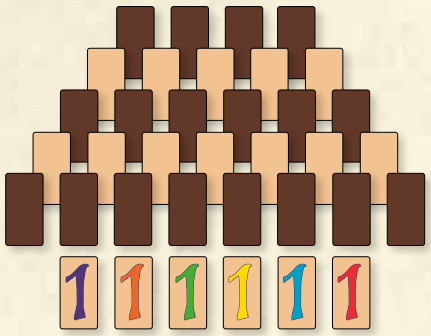


- 5 Gruppen aus je 3 Gottheiten derselben Familie (bei 2 Spieler);
- 4 Gruppen aus je 3 Gottheiten derselben Familie (bei 3 Spieler);
- 3 Gruppen aus je 3 Gottheiten derselben Familie (bei 4 Spieler).

Dieser Spieler gewinnt das Spiel **sofort**.

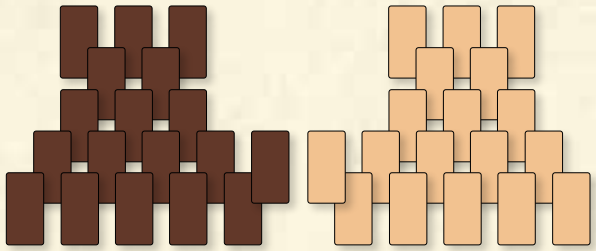
Spielvarianten

Für mehr Abwechslung könnt ihr den Spielaufbau verändern: Ordnet die Karten nicht zu einer Pyramide an, sondern probiert die folgenden Varianten aus:



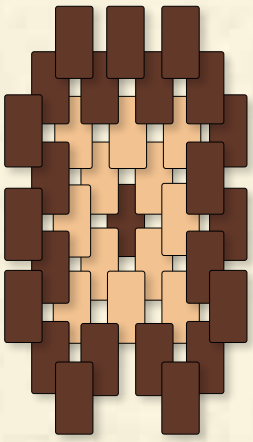
MASTABA

Legt zuerst alle 6 Gottheiten mit der Nummer 1 mit der Gottheitenseite nach oben in einer Reihe aus. Ordnet dann die restlichen Karten wie abgebildet an.



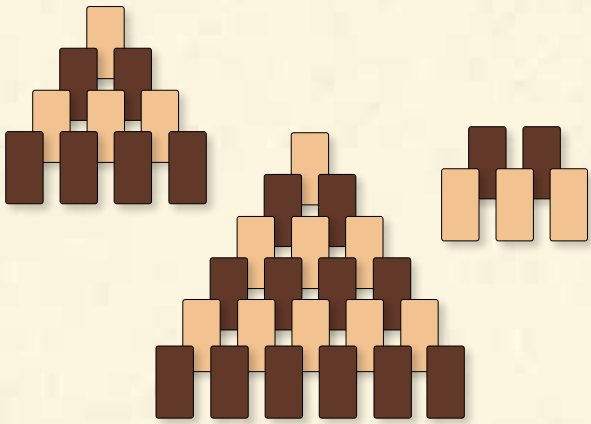
TEMPEL

Baut 2 Tempel: Legt bei dem einen alle Karten mit der Mumienseite nach oben aus und bei dem anderen alle Karten mit der Gottheitenseite nach oben.



GRAB

Legt zuerst 1 Karte mit der Mumienseite nach oben in die Mitte und ordnet die restlichen Karten wie abgebildet an.



GIZEH

Baut 3 Pyramiden. Noch spannender wird es, wenn bei 1 Pyramide alle Karten mit der Mumienseite nach oben liegen.

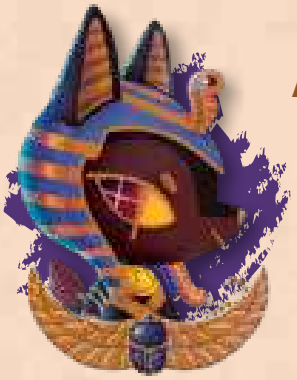
Die Gottheiten des alten Ägyptens



Gottheiten sind übernatürliche Wesen, die mit besonderen Kräften ausgestattet sind. Im alten Ägypten wurden Gottheiten oft durch Geschöpfe mit menschlichen Körpern und Tierköpfen dargestellt.

Hapi ist der Gott des Nils, des großen ägyptischen Flusses. Früher waren gesunde Ernten stark vom jährlichen Anstieg des Nils abhängig. Er überflutete das Ackerland und versorgte es so mit dem nötigen Wasser.





Anubis ist nicht der netteste Gott der Runde, denn er ist der Gott der Einbalsamierung und Mumifizierung. Er wird als Mann mit dem Kopf eines Schakals dargestellt.

Bastet ist eine Schutzgöttin. Wie eine Katze, ihr heiliges Tier, wacht sie über Häuser und Ernten, indem sie Tiere verscheucht, die Vorräte und Ernten fressen wollen.





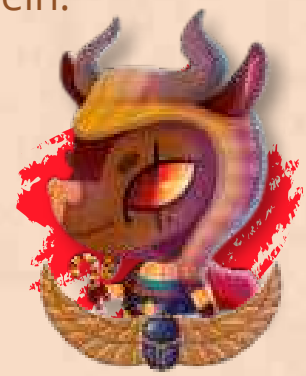
Sobek ist der Gott des Wassers und der Fruchtbarkeit. Er wird als Krokodil dargestellt. Die Menschen verehrten ihn in der Stadt Crocodilopolis, wo sie heilige Krokodile züchteten.



Horus ist der Schutzgott der Pharaonen und eine der ältesten und wichtigsten Gottheiten des alten Ägyptens. Er wird als Mann mit dem Kopf eines Falken dargestellt.



Taweret ist die Schutzgöttin der Geburt. Sanft und gütig vertreibt sie böse Geister und hält sie von Neugeborenen fern. Sie sieht aus wie ein niedliches Nilpferd und liebt es, Babys zu knuddeln.



Apis ist ein superstarker Gott. Er wird als Stier mit langen Hörnern und einer Sonnenscheibe dargestellt. Er steht für Fruchtbarkeit und körperliche Stärke.



Impressum

Autor
Olivier Cipière

Agentur
Forgenext

Illustrationen
Anthony Moulins

Projektleitung
Adrien Fenouillet

Grafikdesign
Cindy Roth

Übersetzung & Lektorat DE:
Florian Gräfe & Daniel Theuerkaufer, Lisa Prohaska (Board Game Circus)

Olivier dankt den Teams von Forgenext und Loki für ihre großartige Arbeit und seiner Familie für ihre Unterstützung. Er widmet dieses Spiel seiner Mutter.

Loki dankt den Schulen und Lehrkräften von Heillecourt und Ludres für ihr wertvolles Feedback zu diesem Spiel.

HUTTER Trade GmbH + Co KG Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, DEUTSCHLAND.

FORGENEXT THE FIRST BOARDGAME AGENCY

© LOKI 2022 - ALLE RECHTE VORBEHALTEN.