

Le sanctuaire de tous les Dieux n'est pas un temple.



Il ne peut jamais y avoir plus de 5 unités sur une case.

Le gagnant est le 1er joueur à 8 PV.  
Les égalités sont départagées par les PV des combats, puis l'ordre du tour.

### Cartes d'Influence Divine

Phase où la carte peut être jouée :



En phase de jour, à son tour de jeu, sauf lors d'un combat



Lors du tour d'un adversaire, sauf lors d'un combat



Dans un combat où l'on est impliqué

### Tuiles de Pouvoir

Les effets sont obligatoires.

Il est interdit d'acquérir 2 tuiles avec le même pouvoir.

### Créatures

- Il ne peut jamais y avoir 2 créatures sur une case.
- Les créatures ne sont pas des unités. Elles ne sont jamais détruites.
- Si la troupe à laquelle elle était attachée est détruite, elle revient dans la cité du joueur s'il y possède une troupe, ou sur sa tuile sinon. Elle entrera alors en jeu dès le prochain recrutement.

### Cités

- Les murailles des cités ne peuvent être franchies que si la troupe adverse commence son déplacement d'une case adjacente à la muraille.
- Le propriétaire d'une cité n'a pas besoin de laisser de troupe pour contrôler sa pyramide.
- Un joueur qui contrôle une pyramide adverse (avec 1 troupe) s'octroie tous les avantages.

### Combats

Dès que 2 troupes ennemies sont sur une même case. Choisir 2 cartes combat, en défausser 1, jouer l'autre.

- 1) Force d'une troupe = 1/unité + Carte combat + Bonus éventuels des Pouvoirs + Bonus des créatures + Bonus des cartes d'Influence Divine.  
→ Égalité = Victoire du défenseur
- 2) Calcul des pertes
- 3) Si l'attaquant est vainqueur et s'il lui reste au moins 1 unité il gagne 1 PV permanent.
- 4) Le perdant bat en retraite vers un territoire libre de toute unité adverse, choisi par le vainqueur, ou renvoie sa troupe complète et reçoit 1 PP par unité.
- 5) Le vainqueur peut renvoyer sa troupe complète et recevoir 1 PP par unité.

### PRÉPARATION

A 2 et 3 joueurs la rive droite du Nil n'est pas utilisée.

Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau individuel
- 5 jetons d'action
- 1 marqueur de PP, placé sur le 5.
- 12 unités militaires, dont 10 à placer sur sa cité.
- 6 cartes combat
- 1 carte Intervention Divine
- 3 Pyramides, à répartir dans l'ordre du tour sur sa cité selon l'une des combinaisons : 2 / 1 / 0 ou 1 / 1 / 1.

### TOUR DE JEU

#### A – NUIT

- +2 PP
- +1 carte Intervention Divine
- Effets des pouvoirs de nuit
- Ordre du tour : choisi par le dernier au score, puis si égalité, le 1er à avoir joué.



#### B – JOUR

- **Utilisation des jetons d'action.**  
Il doit y avoir au moins 1 jeton sur chacun des 3 niveaux de la pyramide.
  - Se déplacer : 1 troupe d'1 case par défaut. Se téléporter depuis sa pyramide vers une obélisque coûte 2 PP et 0 déplacement.
  - Recruter : 1 PP par unité. Elles arrivent dans la cité du joueur et peuvent provoquer un combat (même de nuit).
  - Faire évoluer une pyramide : Payer en PP chaque niveau d'avancement.
  - Prier : + 2 PP
  - Acheter un pouvoir de niveau ≤ au niveau de sa pyramide de la même couleur.
- **Attribution des PP et des PV permanents du plateau**
  - 1) PP du Temple du Delta (5 en sacrifiant 1 unité).
  - 2) PP des autres temples (2 et 3, sans sacrifice).
  - 3) 1 PV permanent du sanctuaire de tous les Dieux en retirant 2 unités.
  - 4) 1 PV permanent aux joueurs qui contrôlent au moins 2 temples.



BdmL : <http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>

### Comment remporter des PV permanents :



En attaquant et gagnant des combats



Par l'acquisition d'une tuile Pouvoir « Victoire »



En contrôlant le Sphinx



En contrôlant 2 temples en fin de phase jour



En sacrifiant 2 unités dans le Sanctuaire de tous les Dieux

### Comment remporter des PV temporaires :



En élevant ses pyramides au niveau 4 ou en contrôlant celle d'un opposant.



En contrôlant des temples