SOBEK

Bruno Cathala

Un jeu pour 2 à 4 joueurs
Dès 13 ans
Env. 40 minutes



INTRODUCTION ET BUT DU JEU

La construction du temple dédié à Sobek bat son plein. À côté du site de construction, toute une économie se met en place : un nouveau marché voit le jour, et les felouques voguant sur le Nil ne cessent d'apporter des marchandises en tous genres. La concurrence entre marchands est bien sûr rude, et certains sont prêts à se corrompre plus que de raison pour amasser gloire et richesses. Surtout les richesses, en fait…

Vous aussi faites partie de la guilde marchande locale, et entendez bien surpasser vos concurrents coûte que coûte…

Vous avez **3 manches** pour amasser plus d'argent que vos concurrents, mais prenez garde à ne pas abuser de corruption !

MATÉRIEL

1 plateau de jeu



4 pions marqueurs de score



12 jetons événement



Dos



4 plaquettes corruption



54 cartes marchandises

6x Ivoire



7x Ebène



7x Marbre



9x Bétail



10x Poisson



10x Blé



5x Amulettes



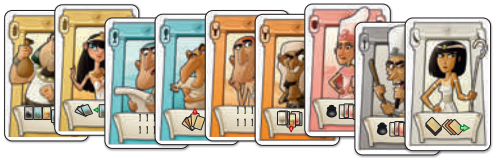
Dos



9 marchandises ont un dos différent, car elles servent de main de départ pour chaque manche.



9 cartes personnages



Dos



LES CARTES EN DÉTAIL

Une carte marchandise en détail

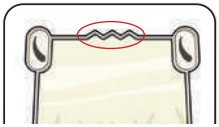


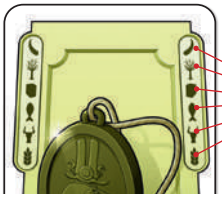
Valeur marchande de la carte (l'ivoire est la plus chère du jeu)

Icône de la marchandise

Rappel de la valeur marchande

Pour chaque marchandise, il y a deux types de cartes : celles avec une valeur marchande, et celles sans.
Ci-dessous, une carte ivoire sans valeur propre. Les 3 pointes du cadre rappellent que les cartes de cette famille ayant une valeur marchande possèdent 3 scarabées.

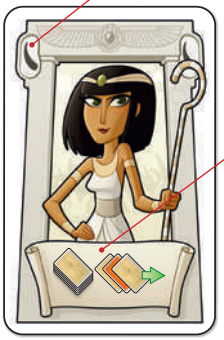




Les amulettes servent de jokers, c'est pourquoi toutes les icônes marchandises sont représentées.

Une carte personnage en détail

Chaque carte personnage appartient également à une famille de marchandise. En plus de la couleur du cadre de la carte, on retrouve la même icône (ici l'ivoire).



Chaque personnage a un pouvoir spécial, dont l'effet est expliqué en détail en fin du livret de règles.

Ce pouvoir est illustré sur le papyrus en bas de la carte.

Pendant une manche, on peut jouer un personnage en utilisant son pouvoir spécial ou comme carte marchandise, mais jamais les deux.

Un personnage n'a pas de valeur marchande.

MISE EN PLACE

1 Placer la plateau de jeu au milieu de la table.

2 Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion correspondant, qu'il place sur la case zéro de l'échelle des scores...



3 ...ainsi qu'une plaquette corruption au sceau de la même couleur, qu'il pose devant lui.



4 Mélangez les cartes à dos vert et distribuez-en 2 à chaque joueur. Elles constituent sa main de départ. Le reste des cartes vertes ne sera pas utilisé pour cette manche, vous pouvez les remettre dans la boîte de jeu.



5 Mélangez ensemble les cartes marchandises et personnage face cachée et constituez une pioche à côté du plateau de score.
NB : à 2 joueurs, retirez les 9 premières cartes de la pioche.
Ces 9 cartes ne seront pas utilisées pour cette manche, vous pouvez les remettre dans la boîte de jeu.

plateau de score



6 Le long du Nil, remplissez les 9 emplacements prévus à cet effet (les quais) en respectant les 3 consignes suivantes :

1 : on commence toujours par l'emplacement près du temple;

2 : les cartes marchandises (dos BEIGE) sont retournées et placées face visible;

3 : les cartes personnages (dos ORANGE) sont toujours posées face cachée.

7 Mélangez face cachée les 12 jetons événement. Prenez-en 5 au hasard pour constituer une pile, que vous posez à côté du plateau de jeu. Le reste des jetons ne sera pas utilisé pour cette manche, vous pouvez les remettre dans la boîte de jeu.

Déterminez au hasard qui commence la première manche.

Vous voilà prêts à entamer la partie !

TOUR DE JEU

A votre tour de jouer, vous devez choisir une (et une seule) des 3 actions énoncées ci-contre.

Ensuite de quoi votre tour de jeu est fini et c'est au joueur à votre gauche de choisir une de ces 3 actions, puis au suivant, etc.

Les 3 différentes actions possibles sont :

PRENDRE UNE CARTE **OU** JOUER UN PERSONNAGE

POSER UN LOT

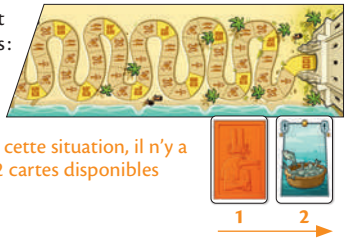
PRENDRE UNE CARTE

Lorsque vous prenez une carte, vous devez choisir une des 4 cartes disponibles et l'ajouter à votre main.

Par disponible, on entend une des 4 premières en comptant depuis la carte la plus proche de la case « 0 ». Exemple :



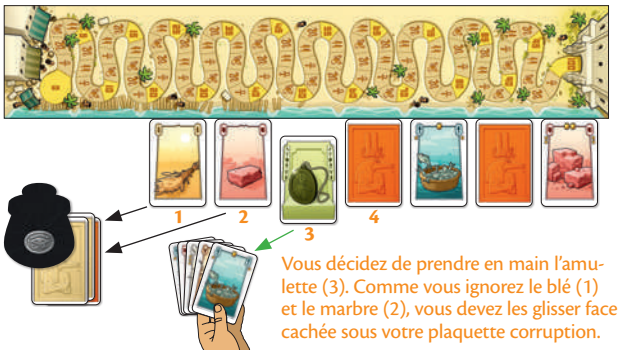
NB : le choix est plus restreint lorsqu'il reste moins de 4 cartes :



CORRUPTION

Prendre la première carte disponible est sans conséquence, car on respecte ainsi l'ordre d'arrivée des felouques. En revanche, pour prendre une des suivantes, il faut payer le prix… en corruption !

La règle de corruption est simple : toutes les cartes que vous ignorez finissent sous votre plaquette corruption.



La règle de corruption s'applique quel que soit le type de carte que l'on prend (marchandise ou personnage).

JOUER UN PERSONNAGE

Jouez un (et un seul) personnage. Pour ce faire, posez-le face visible sur la défausse (à côté de la pioche) et appliquez le pouvoir qui est indiqué sur son papyrus.

Tous les pouvoirs des personnages sont expliqués en détail en dernière page des règles.

POSER UN LOT

Par lot, on entend des cartes d'un même type de marchandise.



Poser un lot veut dire poser devant soi au minimum 3 cartes marchandises, face ouverte. On peut aussi en poser plus.

Quelques remarques :



Un lot de marchandises peut comprendre une ou plusieurs amulettes (joker).



Chaque personnage étant associé à une marchandise, il peut donc être inclus dans un lot de cette même marchandise.

Attention, lorsqu'un personnage est utilisé au sein d'un lot, son pouvoir est ignoré !

Il est possible d'ajouter des cartes à un lot déjà posé devant soi (afin de faire plus de points lors du décompte), mais la même règle est en vigueur : il faut ajouter au minimum 3 nouvelles cartes.



JETONS ÉVÉNEMENTS

Tant que les 5 jetons de la manche n'ont pas tous été joués, poser un lot déclenche immédiatement un événement.

Lorsque vous posez un lot, prenez en main tous les jetons événement encore disponibles, choisissez-en un, et appliquez immédiatement son effet. Le jeton est ensuite défaussé.

Afin d'éviter qu'il profite à un adversaire, vous pouvez aussi choisir un jeton dont vous n'êtes pas en mesure d'appliquer l'effet ou dont l'effet est nul pour vous. Dans ce cas, défaussez-le simplement.

Tous les jetons sont expliqués en dernière page des règles.

ARRIVAGE DES MARCHANDISES

Pendant une manche, le joueur qui prend la dernière carte de la rangée doit ensuite préparer les quais pour le joueur suivant : il pioche et place 9 nouvelles cartes, en suivant les mêmes consignes que lors de la mise en place du début de partie.

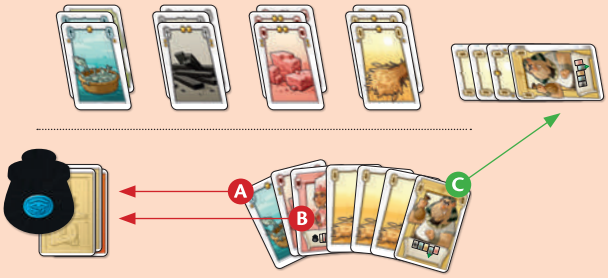
Au fil de chaque manche, il y a ainsi 6 arrivages de marchandises et personnages (5 lors d'une partie à 2 joueurs).

FIN DE MANCHE

Dès qu'un joueur prend la dernière carte du tout dernier arrivage, la manche prend immédiatement fin.

Les joueurs qui ont des lots de 3 cartes ou plus dans leur main peuvent encore les poser devant eux, mais en tournant les cartes à l'horizontale (elles vaudront moins de points).
NB : à ce moment-là, il n'est jamais possible d'ajouter de cartes à un lot déjà posé sur la table.

Attention, les cartes que l'on a encore en main mais que l'on n'arrive pas à poser finissent toutes sous la plaquette corruption.



La manche vient de se terminer et vous avez encore 7 cartes en main.

A La carte poisson finit sous la plaquette corruption, car elle est seule.

B Les cartes marbre aussi, car 2 cartes ne suffisent pas pour créer un lot. Le personnage ne peut pas être joué, car la manche est déjà finie.

C Les 3 cartes et le personnage blé ne peuvent pas être ajoutés au lot de blé déjà posé. En revanche, **comme il y en a au moins 3,** vous pouvez constituer un nouveau lot à l'horizontale (afin de le démarquer des autres lots posés durant la manche).

On passe ensuite au décompte

DÉCOMPTE

Chaque lot de cartes est décompté séparément. Pour chaque lot, vous marquez les points suivants :

Nombre de scarabées x le nombre de cartes

Pour les lots posés à l'horizontale, on additionne les scarabées, mais il n'y a pas de multiplication.

Tous ces points sont additionnés et cela donne votre score pour cette manche, que vous reportez ensuite sur la piste de score.



Dans cet exemple vous marqueriez 23 points

MALUS CORRUPTION

Arrive le moment de payer ses dettes : chacun compte le nombre de cartes qu'il a accumulées sous sa plaquette corruption.

Le joueur qui a le plus de **cartes** va perdre des points :

- Pour chaque tranche de 10 points marqués lors de la manche, le joueur redescend sur la piste de score jusqu'au prochain symbole du même type que celui sur lequel se trouve actuellement son pion.

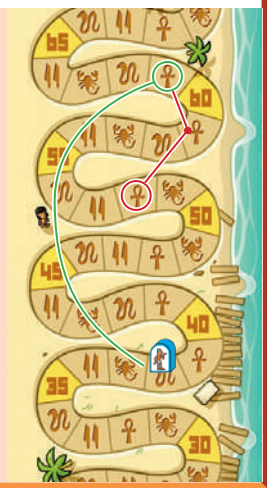
Vous jouez Bleu. Vous étiez à 38 points avant le décompte de cette manche, et c'est vous qui avez le plus de cartes corruption.

Vos cartes exposées vous rapportent **23** points et vous montez à 61.

Vous avez donc scoré **2** tranches de 10 (le reste est ignoré). Vous redescendez donc de **2** symboles Ankh et finissez à 52 points.

Votre excès de corruption vous a donc coûté 9 points sur les 23 de la manche. À ne pas répéter trop souvent !

NB : les chiffres comptent aussi comme symboles. Un Joueur qui atterrit à 50 et qui doit par exemple redescendre de 3 symboles finit donc à 35.



NOUVELLE MANCHE

- Pour préparer une nouvelle manche, on commence par rassembler toutes les cartes du jeu (y compris celles sous les plaquettes corruption) et tous les jetons.
- La mise en place est ensuite exactement la même que celle du début de partie.
- Une fois la mise en place terminée, le joueur le plus bas sur la piste de score désigne qui commence à jouer la nouvelle manche (il peut se désigner lui-même).

FIN DE PARTIE

- La partie est terminée après le décompte de la 3e manche. Le joueur totalisant le plus de points sur la piste de score l'emporte.
- En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.
- Une partie prend prématurément fin si un joueur a plus de 100 points au terme de la 2e manche (après le malus corruption).

PRÉCISIONS ET RAPPELS

- En cas d'égalité lors du calcul de la corruption, on compte le nombre de scarabées sur les cartes. Le joueur en ayant le plus est considéré comme le plus corrompu. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés sont tous corrompus.
- Il est permis de jouer un personnage dont l'effet est nul, par exemple pour avoir une carte de moins en main en fin de manche ou pour passer un tour sans devoir prendre une carte lorsqu'il n'y a rien d'intéressant dans l'offre du moment.
- N'oubliez pas qu'un personnage peut être utilisé soit pour son effet, soit comme carte faisant partie d'un lot, mais pas les deux !
- Lorsqu'un joueur prend la dernière carte du dernier arrivage, la manche s'arrête immédiatement. C'est souvent un bon moyen de couper l'herbe sous les pieds de vos adversaires, qui seront peut-être obligés de glisser sous leur plaquette corruption une bonne partie des cartes qu'ils ont en main.
- Si un joueur dépasse les 100 points, on utilise la case 0 comme 100 et les cases suivantes dans la même logique (1=101, 2=102, etc…).

LES PERSONNAGES



Reine Sobek Neferou : piochez 3 cartes.
Remarque : si la Reine Sobek est jouée pendant une manche, le dernier arrivage de marchandises ne comportera que 6 cartes.



Grand(e) Prêtre(sse) : dans votre pile de corruption, défaussez un type de marchandise.
On peut défausser un personnage du type correspondant, mais pas les amulettes.



Voleur : volez une carte de la main du joueur de votre choix.
La carte est volée au hasard, mais en voyant la couleur du dos de toutes les cartes.



Scribe : vos adversaires réduisent leur main à 6 cartes.
L'excédent de chacun est mis sous sa plaquette corruption.



Vizir : prenez en main une carte choisie dans la pile de corruption d'un adversaire.
La carte est choisie en regardant toute la pile.



Courtisane : ajoutez 1 ou 2 cartes à une famille déjà ouverte devant vous.
Les cartes ajoutées doivent être de la même famille que le lot déjà posé.



Marchand : prenez en main n'importe quelle carte parmi toutes celles qui restent, sans prendre de corruption, ni défausser les cartes ignorées.

LES JETONS ÉVÉNEMENTS

4x 

Guilde : faites avancer votre marqueur de points jusqu'à la prochaine case indiquant le symbole indiqué, ET faites reculer un adversaire selon le même principe.

2x 

Crue : rejouez immédiatement un tour de jeu complet.

2x 

Malédiction : à « offrir » à un adversaire. Elle comptera comme 2 cartes supplémentaires lors du calcul de corruption en fin de manche. Le jeton n'est donc pas défaussé après utilisation mais reste chez votre adversaire jusqu'à la fin de la manche.

2x 

Prospérité : posez ce jeton sur un lot de blé, de poisson ou de bétail déjà posé devant vous. Le lot est ainsi valorisé de 2 scarabées.

1x 

Embaumement : reprenez en main toutes les cartes de votre pile de corruption.

1x 

Fourberie : révélez le nombre de cartes sous votre plaquette corruption, et marquez autant de points.
Ensuite, glissez à nouveau ces cartes sous votre plaquette.



SOBEK

Un jeu de
Bruno Cathala

Illustrations
Mathieu Beaulieu
(www.mathieu-beaulieu.blogspot.com)

Photolitho et layout
Samuel Rouge

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse

Découvrez tous nos jeux sur

www.gameworks.ch