# SOBEK

## 2 Joueurs

**La construction du temple dédié à Sobek bat son plein. Un énorme marché voit le jour juste à côté, approvisionné par le balai incessant des felouques et pirogues sur le Nil. Votre guilde marchande et celle de votre adversaire sont bien déterminées à tirer profit de cette incroyable opportunité. Le dieu Sobek pourrait bien faire pencher la balance, en apportant ses faveurs au marchand le moins corrompu.**



**Apprenez les règles en vidéo !**

# Règles du jeu

# Présentation du matériel

### 1 grand plateau Marché



### 10 tuiles de départ (dos gris)



Recto



Verso

### 45 tuiles Marchandise (dos noir)



Recto



Verso

### 13 jetons Pirogue

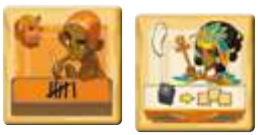


Recto



Verso

### 10 tuiles Personnage (dos rouge)



Recto



Verso

### 1 sac à Deben et 13 jetons Deben





Recto Verso

### 2 petits plateaux Corruption



### 1 pion Ankh



### 2 aides de jeu différentes



### 2 marqueurs de score



## Les tuiles Marchandise

Il existe 6 familles de Marchandises et un joker : la Statue de Sobek.


*6x Ivoire*


*7x Ébène*


*7x Marbre*

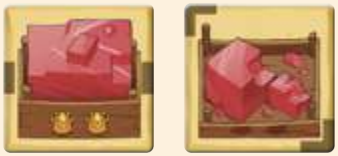

*11x Blé*


*10x Poisson*


*9x Bétail*


*5x Statues*

Dans chaque famille, il y a des tuiles avec Scarabées et des tuiles sans. Au sein d'une même famille, les tuiles avec Scarabées en possèdent toutes le même nombre.



Les marques marron en bord de tuile indiquent dans quelle direction le pion Ankh doit être orienté quand il prend la place de cette tuile.







## Les tuiles Personnage

Chaque Personnage appartient à une famille de Marchandise, identifiée par sa couleur et une icône.





Chaque personnage a un pouvoir spécial, dont l'effet est expliqué en détail sur l'une des deux aides de jeu.

Les Personnages sont identifiables grâce à leur dos rouge.



# Mise en place




A Placez le plateau Marché au centre de la table.

B Mélangez les 10 tuiles de départ, face cachée. Chaque joueur en reçoit 2 et les garde secrètement en main. Révélez 4 des tuiles de départ restantes pour les placer face visible sur les 4 cases centrales du plateau Marché. Remettez les 2 dernières tuiles de départ dans la boîte, sans les regarder.

C Mélangez ensuite les 45 tuiles Marchandise et les 10 tuiles Personnage en une pioche, face cachée.

D Utilisez cette pioche pour remplir le Marché comme indiqué en page suivante, à la différence que vous avez déjà rempli les 4 cases centrales avec des tuiles de départ.

E Mélangez les 13 jetons Pirogue et placez-en un, face cachée, à chacun des 5 emplacements dédiés, sur la gauche du plateau. Mettez les autres de côté sans les regarder.

F Mélangez les 13 jetons Deben dans leur sac et placez-le à proximité du plateau de jeu.

G Chaque joueur prend un plateau Corruption et le place devant lui.

H Déterminez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui le pion Ankh. La partie peut commencer.

Conservez les 2 aides de jeu à portée. La piste de score ne sera utilisée que lors du décompte des points.

## Remplir le Marché

Quand vous devez remplir le Marché, lors de la mise en place ou en cours de partie, complétez **les cases vides** du plateau avec des tuiles de la pioche, dans l'ordre suivant :

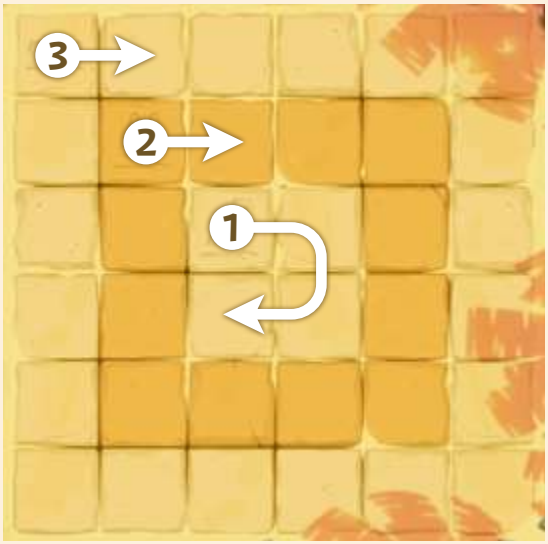
① Commencez par la case avec le symbole , et remplissez les 4 cases centrales en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

② Faites de même avec l'anneau orange, en commençant par la case avec le symbole .

③ Répétez l'opération pour l'anneau extérieur, en commençant par la case avec le symbole .

- Les tuiles Marchandise sont toujours placées face visible, tandis que **les tuiles Personnage sont placées face cachée**.
- Toutes les tuiles doivent être disposées dans **le sens de lecture** du plateau.

**Rappel :** lors de la mise en place du jeu, il faut utiliser les tuiles de départ pour remplir les 4 cases centrales.




# Aperçu et but du jeu

Votre but est d'amasser plus de richesses que votre adversaire sur le marché. Pour cela, collectionnez des marchandises et faites appel à des personnages influents pour réaliser les ventes les plus lucratives. Maîtrisez votre corruption pour que le dieu Sobek fasse pencher la balance en votre faveur.



Les deux joueurs alternent les tours de jeu, jusqu'à ce que l'un d'eux déclenche la fin de partie et le décompte des points.

À son tour, un joueur peut prendre une tuile Marchandise ou Personnage du plateau, vendre un lot de Marchandises ou jouer un des Personnages qu'il possède en main.

En vendant des lots de tuiles Marchandise et en récupérant des jetons Deben, les joueurs gagnent des points. En fin de partie, le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.



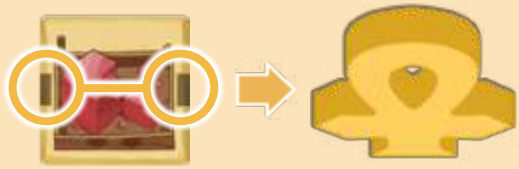
# Début de la partie

Le joueur qui a reçu le pion Ankh débute la partie. Il prend en main la tuile de son choix parmi les 4 situées au centre du plateau. Il pose le pion Ankh à la place de la tuile qu'il vient de prendre, **dans l'orientation des Marques de Direction** indiquées sur cette tuile.



*Aurore débute la partie en prenant la tuile Marbre située au centre du plateau.*

*Les Marques indiquent la direction gauche/droite. Aurore pose donc le pion Ankh à la place de la tuile qu'elle vient de prendre, selon cette orientation.*



C'est ensuite à l'adversaire de jouer. À partir de maintenant, le tour de chaque joueur se déroule comme indiqué ci-dessous.

# Tour d'un joueur

À votre tour, vous **devez** effectuer **une action** parmi les trois possibles :

1. **Prendre une tuile du Marché**
2. **Vendre un lot de tuiles**
3. **Jouer un Personnage**

## 1 Prendre une tuile du Marché

Quand vous voulez prendre une tuile du Marché, suivez ces quatre étapes :

1. Vous pouvez prendre n'importe quelle tuile qui se trouve dans la ligne, colonne ou diagonale indiquée par l'orientation du pion Ankh.

2. Déplacez le pion Ankh pour remplacer la tuile choisie. Orientez-le selon les Marques de Direction visibles sur cette tuile.

3. Ajoutez la tuile choisie à votre main.

4. Retirez du plateau toutes les éventuelles tuiles *survolées* par le pion Ankh lors de son déplacement et placez-les, face cachée, sur votre plateau Corruption.




*Xavier a le choix entre les tuiles A, B, C et D.*
- *S'il opte pour A ou B, il ne prend pas de Corruption.*
- *S'il prend C dans sa main, il doit ajouter B sur son plateau Corruption.*
- *S'il prend D dans sa main, il doit ajouter B et C à sa Corruption.*



*Il décide d'aller en C et place le pion Ankh conformément aux Marques latérales. Il prend ensuite la tuile en main.*



*En jouant ce coup, il survole la tuile Bétail. Il doit donc la prendre en Corruption : il la place face cachée sur son plateau Corruption.*

## Précisions :

- Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qu'un joueur peut avoir en main.
- Les joueurs conservent secrètement les tuiles Marchandise et Personnage qu'ils prennent en main.
- Les joueurs peuvent consulter à tout moment les tuiles de leur plateau Corruption, mais pas celles de leur adversaire.

## À propos de la Corruption



La Corruption est au cœur du jeu. Il peut être intéressant de se corrompre un peu pour accéder aux tuiles les plus attractives, mais cela peut vous coûter cher en fin de partie, car le joueur le moins corrompu remportera des jetons Deben.

## Marchandise avec un jeton Deben



Certaines tuiles Marchandise comportent une icône de jeton Deben en haut à droite. Dès que vous en prenez une via l'action *Prendre une tuile du Marché*, **et uniquement ainsi**, vous devez choisir entre :

- **SOIT** défausser immédiatement cette Marchandise pour piocher un jeton Deben dans le sac. Vous le consultez puis le conservez devant vous, face cachée.
- **SOIT** conserver cette tuile dans votre main, comme n'importe quelle autre. Vous n'aurez alors plus la possibilité de l'échanger contre un jeton Deben.

*Aurore vient de prendre cette tuile Ivoire pour ne pas la laisser à son adversaire. Comme elle ne rentre pas dans sa stratégie, Aurore choisit de la défausser pour prendre un jeton Deben à la place.*



## Prendre une tuile Personnage

Si vous prenez une tuile Personnage, vous pouvez orienter le pion Ankh **dans la direction de votre choix**. Cependant, tant que cela est possible, vous **devez** placer le pion dans la direction d'au moins une tuile encore disponible au Marché.



## Remplir le Marché

Si vous voulez prendre une tuile mais qu'il n'y en a aucune disponible dans la direction du pion Ankh, vous devez remplir le Marché avant de pouvoir jouer.



- Retirez le pion Ankh du plateau et remplissez le Marché, comme indiqué en page 5.
- Prenez ensuite en main la tuile de votre choix parmi les 4 du centre du plateau, en la remplaçant par le pion Ankh, comme en début de partie.

**Note :** vous ne remplissez le Marché que si vous décidez de faire l'action **prendre une tuile**, pas si vous **vendez un lot** ou **jouez un Personnage**.

## Pioche vide

S'il n'y a pas suffisamment de tuiles dans la pioche pour remplir complètement le Marché, remplissez-le autant que possible, dans l'ordre indiqué.
Si la pioche est déjà vide au début du tour d'un joueur et qu'il n'y a aucune tuile disponible dans la direction du pion Ankh, il n'est plus possible de choisir l'action **Prendre une tuile du Marché**.

## ❷ Vendre un lot de tuiles

Vous pouvez utiliser votre action du tour pour vendre un lot de tuiles, afin que ces Marchandises vous rapportent des points en fin de partie.

- Révélez **au moins 3 tuiles de la même famille** de votre main et placez-les face visible devant vous. Ces tuiles peuvent afficher ou non des Scarabées. Il est possible de vendre un lot qui ne comporte aucun Scarabée.



*À son tour, Xavier vend un lot de 3 Poissons.*

- Des Personnages peuvent faire partie d'un lot, s'ils comportent l'icône qui correspond à la Marchandise vendue. Un Personnage utilisé de cette manière n'a pas d'effet et ne pourra pas être joué plus tard en tant qu'action.



*Xavier aurait également pu inclure un Personnage de la famille correspondante dans son lot de 3 tuiles.*

### Statues de Sobek

Les Statues de Sobek servent de joker et peuvent être incluses dans n'importe quel lot. Le Personnage associé aux Statues de Sobek peut servir de joker, au même titre qu'une Statue.



- Il n'est pas obligatoire de vendre toutes les tuiles de votre main qui pourraient être vendues ensemble, du moment que vous vendez un lot d'au moins 3 tuiles.

- Si vous vendez un lot de Marchandises de la même famille qu'un lot déjà vendu précédemment, ajoutez-le à ce lot pour l'agrandir. Vous devez quand même révéler un minimum de 3 nouvelles tuiles.



*Xavier ajoute ces 3 nouvelles tuiles au lot de 4 Poissons qu'il possédait déjà.*

- Quand vous vendez un lot d'une nouvelle famille, il doit contenir au moins une tuile Marchandise. Quand vous agrandissez un lot, vous pouvez par contre y ajouter un lot uniquement composé de Statues de Sobek.

## Jetons Pirogue

Chaque fois que vous vendez un lot, vous devez utiliser l'un des jetons Pirogue mis en place en début de partie, tant qu'il en reste. Regardez secrètement les jetons restants et appliquez immédiatement l'effet de l'un d'entre eux. Retirez-le du jeu et remettez les autres en place, face cachée.

*C'est la première vente de la partie, Aurore regarde donc les 5 jetons Pirogue.*



*Elle choisit la Pyramide qui lui permet de rejouer immédiatement un nouveau tour. Elle repose ensuite les 4 autres jetons face cachée.*

Ne remplacez jamais les jetons Pirogue utilisés, la réserve restante ne sert que pour le pouvoir de l'Architecte. S'il ne reste plus de jetons Pirogue quand vous vendez un lot, vous n'en prenez tout simplement pas.

**Les effets des jetons Pirogue sont détaillés sur l'une des aides de jeu.**

**Note :** si vous pouvez appliquer l'effet du jeton que vous choisissez, vous devez le faire. Si l'effet du jeton n'est pas applicable, défaussez-le quand même. Cela peut éviter qu'il profite à votre adversaire.

## 3 Jouer un personnage



Défaussez une tuile Personnage de votre main pour appliquer immédiatement son pouvoir spécial. Une fois le pouvoir résolu, retirez le Personnage du jeu.

**Les pouvoirs des Personnages sont détaillés sur l'une des aides de jeu.**

**Note :** vous pouvez très bien jouer un Personnage dont le pouvoir est sans effet à ce moment de la partie, pour éviter de faire une autre action. Cependant, si le pouvoir de la tuile que vous défaussez peut s'appliquer, il doit être appliqué.



# Fin de la partie

La partie prend **immédiatement** fin lorsqu'un des deux joueurs n'a plus aucune action possible à son tour. C'est-à-dire que :

- il n'y a plus de tuile disponible dans la direction du pion Ankh et la pioche est déjà vide. Il ne peut plus choisir l'action **Prendre une tuile du Marché**.
- le joueur n'a pas de lot permettant de faire une **Vente**.
- le joueur n'a pas de **Personnage** qu'il pourrait jouer.

Si son adversaire possède encore des lots d'au moins 3 tuiles qu'il aurait pu vendre, il les **retire du jeu**. Ces tuiles ne sont pas ajoutées aux lots vendus par ce joueur en cours de partie et **ne lui rapportent donc aucun point**. Une fois cela fait, chaque joueur ajoute à sa Corruption toutes les tuiles qu'il a encore en main.

*Xavier vient de mettre fin à la partie et Aurore a encore 7 tuiles en main. Les 3 tuiles Blé et le Personnage correspondant forment un lot. Ils sont donc retirés du jeu.*





*Le Marbre, l'Ivoire et le Personnage Blanc ne permettent pas de créer un lot et viennent donc grossir sa Corruption.*

## Décompte de la corruption

Les joueurs calculent leur total de Corruption : chaque tuile sur le plateau Corruption vaut 1 point. Comptabilisez également la valeur des jetons Pirogue qui ajoutent de la Corruption.

Le joueur avec le moins de points de Corruption gagne **1 jeton Deben, plus 1 jeton Deben supplémentaire pour chaque tranche complète de 3 points de Corruption** qu'il a de moins que son adversaire. Il pioche chacun de ces jetons dans le sac.



*Aurore totalise 8 points de Corruption.*



*Xavier, lui, n'a qu'1 seul point de Corruption.*

*Xavier gagne 3 jetons Deben du sac : 1 parce qu'il a moins de Corruption qu'Aurore et 2 supplémentaires grâce aux 7 points de Corruption qui les séparent (2 tranches de 3).*







# Décompte final

Prenez la Piste de score au dos d'une des deux aides de jeu, ainsi que les deux marqueurs de score, un pour chaque joueur. Chaque marqueur comporte une face +50 dans le cas où un joueur dépasserait les 50 points.




Calculez le score de chacun des deux joueurs comme suit. Chaque lot vendu en cours de partie rapporte autant de points que **le nombre de tuiles qui le composent, multiplié par le nombre total de Scarabées** présents sur ces tuiles.



*Avec **6 Scarabées x 4 tuiles**,*
*ce lot rapporte 24 points à Aurore.*



*Avec **3 Scarabées x 3 tuiles**,*
*ce lot rapporte 9 points à Aurore.*

Les jetons Deben ainsi que certains jetons Pirogue rapportent également au joueur le nombre de points qu'ils indiquent.




*Aurore gagne également **24 points (3+5+7+7+2)** grâce à ses jetons Deben et Pirogue.*

*Le score total d'Aurore est de **57 points**.*

Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le moins corrompu qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se serrent la main et font immédiatement une nouvelle partie.

## Crédits

*Sobek 2 joueurs* est un jeu de Bruno Cathala & Sébastien Pauchon, illustré par Naïade, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games. Mise en page : Clément Milker - Relecture : Camille Mathieu. Juin 2021 - Catch Up Games

**Bruno et Seb** profitent de ces quelques lignes pour remercier les habituels et infatigables testeurs, et tout particulièrement Marc-Antoine.
**Naïade** remercie Seb et Bruno, deux de mes auteurs favoris en tant que joueur. C'est une fierté d'illustrer l'un de leur jeux, donc merci Catch Up Games pour ce projet. Un merci particulier à Seb Kihm pour son flegme, sa patience et son sens de l'humour inimitable.
**Catch Up Games** remercie Bruno, Seb et Xavier pour ce chouette projet, ainsi que les copains du Shrubburo pour leur regard toujours vif et avisé.