



UNE EXTENSION DE JACQUES BARIOT ET GUILLAUME MONTIAGE,
ILLUSTRÉ PAR DIMITRI BIELAK ET EMILE DENIS

La mystérieuse cité de Ta-Seti a émergé au sud de Kemet, mais le chemin pour la rejoindre est un périple long et difficile.

Alors que vos prêtres partent à sa découverte, les batailles font encore rage dans vos rangs avec de nouvelles créatures légendaires, de puissants objets magiques et les pouvoirs de la pyramide noire...

NOTES PRÉALABLES

Pour jouer à cette extension Ta-Seti vous devez posséder le jeu de base Kemet. Cette extension propose de nouveaux modules conçus pour être joués de manière indépendante ou ensemble. Avant le début de la partie, les joueurs déterminent quels modules ils veulent ajouter au jeu de base.

- **MODULE 1** : une nouvelle couleur de pyramide avec ses 16 pouvoirs correspondants.
- **MODULE 2** : une nouvelle phase, l'Aube.
- **MODULE 3** : un nouveau mécanisme, le chemin vers Ta-Seti.
- **MODULE 4** : une nouvelle option pour déterminer le vainqueur.
- **MODULE 5** : de nouvelles cartes Combat et Intervention Divine.

EXPLICATIONS DES DIFFÉRENTS MODULES

MODULE 1 : LA PYRAMIDE NOIRE ET SES TUILES POUVOIR

Avec ce module, les joueurs ont maintenant le choix entre 4 couleurs de pyramide, et plus seulement 3, pour développer leur civilisation. Pour autant, les joueurs ne disposent toujours que de 3 emplacements de pyramide dans leur cité. Ils ne pourront donc construire que 3 des 4 couleurs différentes de pyramides. Ils pourront cependant exploiter les pyramides de leurs adversaires pour accéder à toutes les couleurs de pouvoir.

MISE EN PLACE

- La mise en place des pyramides suit la même règle que celle du jeu de base avec la répartition de 3 points. Si un joueur répartit ses 3 points sur seulement 2 pyramides, il pourra choisir la couleur de sa troisième pyramide en cours de jeu.
- Les tuiles Pouvoir noires sont disposées à côté des tuiles Pouvoir des couleurs du jeu de base. Un joueur possédant une pyramide noire peut acheter des tuiles Pouvoir noires en suivant les mêmes règles d'achat que pour les autres couleurs.

IMPORTANT !

3 des pouvoirs noirs (Messe Noire, Cérémonie Jumelle et Marche Forcée) procurent un Jeton d'Action doré à son acheteur, tout comme le pouvoir bleu Volonté Divine. Un joueur qui achète plusieurs de ces tuiles Pouvoir ne reçoit un Jeton d'Action doré que lors du premier achat. Il ne peut donc utiliser qu'une seule de ces tuiles Pouvoir par tour. Au moment où il place son Jeton d'Action doré au sommet de sa pyramide, il choisit quel effet de tuile Pouvoir il applique. À la prochaine phase de Jour il pourra à nouveau placer son Jeton d'Action doré au sommet de sa pyramide et appliquer le même effet que le tour précédent, ou celui d'une autre tuile Pouvoir en sa possession.

Éléments du jeu :

- 4 plateaux recto verso permettant de constituer le « chemin vers Ta-Seti »
- 16 tuiles Pouvoir noires
- 5 pyramides noires
- 5 tuiles « Case acheter un pouvoir noir »
- 3 créatures
- 6 mercenaires
- 15 figurines « Prêtre » (3 par joueur)
- 3 jetons dorés et 1 jeton argenté
- 12 nouvelles cartes Intervention Divine
- 3 jetons « Chemin vers Ta-Seti »
- 15 jetons recto verso « Aube »
- 3 jetons « Pouvoirs temporaires du chemin vers Ta-Seti »
- 10 nouvelles cartes de combat (2 par joueur)
- 1 point de victoire Tuile Pouvoir
- 5 points de victoire Ta-Seti
- 4 points de victoire « Dague » recto verso
- 1 aide de jeu



► La tuile « Case acheter un pouvoir noir » se rajoute aux 4 cases du bas du plateau individuel.

Pour plus de commodité placez-la sur la case d'achat d'une couleur de pyramide non-construite. Mais vous pouvez la déplacer si vous avez besoin de libérer cette case.



MODULE 2 : LA PHASE DE L'AUBE

Cette phase remplace la phase « Détermination de l'ordre du tour » (A.4. de la règle du jeu de base). Cette phase est ignorée au tout premier tour. Ainsi, l'ordre du tour des joueurs reste déterminé aléatoirement lors du premier tour de jeu.

COMMENT RÉCUPÉRER UN JETON AUBE ?

C'est lors des combats que les joueurs récupèrent des jetons Aube. Un joueur **qui perd un combat durant la partie** ou qui **perd toutes ses unités lors d'un combat** récupère à la fin du combat un jeton Aube d'une valeur de +1 Force. Un joueur peut cumuler plusieurs jetons Aube sans limitation.

LA VALEUR D'AUBE

Lors de la phase de l'Aube, les joueurs doivent résoudre un combat obligatoire afin de déterminer l'ordre du tour pour la prochaine phase de Jour.

Pour cela et à tour de rôle dans l'ordre inverse de la piste d'ordre du tour, chaque joueur :

- DOIT poser une carte Combat face visible
- DOIT défausser une carte Combat face cachée
- PEUT dépenser un ou plusieurs de ses jetons Aube.

La valeur Aube du joueur est égale à **la valeur de force de la carte révélée face visible augmentée des bonus de force apportés par les jetons Aube joués.**

IMPORTANT ! Seule est prise en compte la force de la carte Combat révélée face visible. Les autres valeurs sont donc ignorées.

Tous les joueurs font de même, dans l'ordre inverse de la piste d'ordre du tour, jusqu'au joueur placé en premier sur celle-ci.

Le joueur possédant le plus haut total sur sa valeur Aube choisit sa place sur la piste d'ordre du tour. Puis, dans l'ordre décroissant des valeurs Aube, chaque joueur fait de même. En cas d'égalité c'est l'ordre du tour précédent qui tranche. Le joueur qui était placé en premier gagnera donc toutes les égalités pour cette phase.

TOUS les jetons Aube dépensés par les joueurs sont ensuite défaussés.

MODULE 3 : LE CHEMIN VERS TA-SETI

MISE EN PLACE

Le chemin est composé de 4 plateaux qui se placent dans un ordre précis, de sorte que tous les chemins se raccordent bien ensemble (voir modèle ci-dessous).

Chaque plateau est recto-verso. Au début de la partie, déterminez aléatoirement la face de chaque plateau et placez le chemin, constitué des 4 plateaux, à côté du plateau principal.

Sur les emplacements indiqués sur le chemin, placez :

- Les jetons Pouvoir temporaire **1**
- Un jeton Objet niveau 1, face visible, sur chaque espace correspondant **2**.
- Un jeton Objet niveau 2, face visible, sur chaque espace correspondant **3**.
- Un jeton Compétence, face visible, sur chaque espace correspondant **4**.
- Un jeton Point de victoire permanent noir sur la case correspondante au bout du chemin vers Ta-Seti **5**.

Les jetons non utilisés sont mis de côté, en réserve.

Les 3 figurines Prêtre de chaque joueur sont placées à côté du plateau correspondant au début du chemin **6**.



➤ Les jetons Aube ont au verso une valeur de +2 Force qui est utilisée si les joueurs n'ont plus de jeton +1 Force à disposition en réserve. À n'importe quel moment durant la partie, un jeton de valeur +2 Force peut-être échangé contre 2 jetons +1 Force.

➤ Astuce : pour ne pas perdre l'ordre du tour précédent, baissez chaque jeton d'ordre de tour sous sa case avant de déterminer le nouvel ordre. Vous pourrez ainsi mieux gérer les égalités entre les valeur d'aube



FONCTIONNEMENT

Au moment où un joueur sélectionne sur son plateau individuel une action Se déplacer/Combattre, il peut, de plus, activer **immédiatement l'un de ses prêtres sur le chemin vers Ta-Seti**. Le déplacement de sa troupe sur le plateau de jeu principal ne se fera qu'après avoir totalement résolu l'activation du chemin vers Ta-Seti.

IMPORTANT !

L'action Se déplacer/Combattre déclenchée par l'utilisation d'un Jeton d'Action doré ne permet pas d'activer un prêtre.

ACTIVATION D'UN PRÊTRE

Le joueur peut activer soit un prêtre déjà présent sur le plateau de Ta-Seti, soit un prêtre de sa réserve, auquel cas il peut le faire rentrer depuis le chemin de son choix à gauche du plateau.

Le prêtre activé va **voyager sur le chemin vers Ta-Seti**, puis, **faire étape** dans un lieu et décider s'il poursuit son voyage, ou s'il profite des avantages du lieu et se retire du plateau.

1) VOYAGER SUR LE CHEMIN VERS TA-SETI

Un prêtre voyage en empruntant les routes.

Il se déplace **TOUJOURS** vers la droite, en direction du Point de victoire, disposé au bout, sur la ville de Ta-Seti.

Il peut avancer autant qu'il le souhaite tant qu'il ne rencontre pas d'étape. Dès qu'il arrive à une étape (village, ville ou temple), il doit s'arrêter.

RÉCOMPENSE : Le prêtre bénéficie immédiatement des effets se trouvant sur la route entre deux étapes. Il récupère donc, s'il y a lieu, les jetons de « Pouvoir temporaire » pour en bénéficier. Ces jetons sont utilisables uniquement jusqu'à la fin de la résolution de l'action en cours (voir p.4 de l'aide de jeu), puis sont remis sur le chemin.

2) FAIRE ÉTAPE

Arrivé à une étape, le prêtre doit s'arrêter et choisir l'une des deux options suivantes :

- **Ne rien prendre.** Dans ce cas, le prêtre reste sur le chemin vers Ta-Seti et pourra être activé ultérieurement.
- **Prendre le ou les jetons Objet et/ou Compétence disponibles sur l'étape** et les placer devant soi. **Dans ce cas il est retiré du chemin.** S'il a pris un jeton Compétence (voir encadré ci-dessous), le prêtre est placé sur le plateau de jeu principal à la place d'une des unités du joueur au choix (qui retourne dans sa réserve). S'il n'a pris que des Objets (voir p. 3 de l'aide de jeu), il est placé en réserve au début du chemin vers Ta-Seti.

Les jetons Objet récupérés par les joueurs sont toujours défaussés après utilisation.

Les jetons Compétences récupérés par les joueurs sont permanents.

Les effets des Objets et des Compétences sont détaillées dans l'aide de jeu.

IMPORTANT !

- Un seul prêtre peut être activé pour chaque action Se déplacer/Combattre.
- Un joueur peut avoir plusieurs prêtres sur le chemin vers Ta-Seti.
- Il peut y avoir plusieurs prêtres (d'un seul ou de plusieurs joueurs) sur une case d'étape.



Etienne décide de déplacer son prêtre sur la route la plus basse, il bénéficie d'un † (et avance donc son marqueur † d'une case sur son plateau individuel) et récupère le jeton temporaire + 1 Dégâts dont il bénéficiera uniquement s'il engage un combat sur le plateau de jeu. Utilisé ou pas, il rendra ce jeton à la fin de son action.

Précisions sur l'acquisition d'une Compétence par un prêtre

Quand un joueur récupère une Compétence sur le chemin vers Ta-Seti, il retire le prêtre activé du chemin et le place sur le plateau principal.

Ce prêtre remplace immédiatement une unité du joueur déjà sur le plateau principal. L'unité retirée est placée dans la réserve du joueur (elle pourra être recrutée ultérieurement).

Si le joueur n'a pas d'unité en jeu, le prêtre sera placé en réserve avec les autres unités.

Une fois en jeu, le prêtre devient une unité à part entière et se comporte comme telle. S'il est éliminé, il retourne à la réserve des unités du joueur et peut être recruté comme une unité normale.

Effet des compétences : Les compétences acquises sont permanentes, ne sont pas rattachées à un prêtre en particulier et sont cumulatives. Une troupe accompagnée d'un prêtre bénéficie de l'effet de TOUTES les compétences acquises par le joueur. Attention : si deux prêtres accompagnent une troupe, ces bonus ne sont pas doublés.

Note : si un joueur a ses trois prêtres sur le plateau principal, il peut renvoyer quand il le souhaite l'un de ses prêtres dans la réserve à gauche du chemin de Ta-Seti.



À la fin de chaque phase de nuit (après la phase A.3 Résolution des pouvoirs et avant la phase Aube si les joueurs ont choisi le module 2), le chemin vers Ta-Seti est complété.

Si des jetons Objet, Compétence ou Point de victoire ont été pris lors du tour précédent, ils sont remplacés par de nouveaux jetons de la réserve tant qu'il y en a à disposition. S'il n'y a plus de jetons disponibles, le chemin est complété en commençant par l'espace le plus éloigné du départ et du haut vers le bas du chemin.

MODULE 4 : UNE NOUVELLE FAÇON DE DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Bien que ce module fonctionne parfaitement de manière individuelle, nous vous conseillons de le combiner avec le module 2, la nouvelle phase de l'Aube. Le principe de ce module est qu'un joueur emporte la partie s'il réunit les conditions de victoire **avant de jouer un de ses Jetons d'Action** et non plus à la fin d'un tour comme dans le jeu de base.

FONCTIONNEMENT

Si en phase de jour, avant de jouer un de ses Jetons d'Action, le **joueur actif** possède **au moins 8 PV** (ou 10 selon le choix fait en début de partie), deux cas de figure se présentent :

- si aucun de ses adversaires ne possède plus de PV que lui, il est **immédiatement** déclaré vainqueur. (Il est donc possible de gagner la partie en ayant autant de PV qu'un adversaire.)
- si un ou plusieurs adversaires possèdent **plus de PV que lui**, aucun joueur ne gagne pour le moment. **La phase de jour en cours est la dernière de la partie.**

Si à la fin de cette phase de jour aucun joueur n'a été déterminé vainqueur, celui-ci est désigné comme dans le jeu de base, c'est-à-dire en tenant compte des critères suivants (dans l'ordre) :

- Le joueur ayant le plus de PV
- En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de PV de combat
- En cas d'égalité encore, le joueur ayant joué précédemment le plus tôt dans l'ordre de la dernière phase d'action.

MODULE 5 : LES NOUVELLES CARTES COMBAT ET INTERVENTION DIVINE

CARTES COMBAT

Chaque joueur reçoit au début de la partie 2 nouvelles cartes Combat qu'il ajoute aux 6 cartes Combat du jeu de base. Chaque joueur dispose maintenant de 8 cartes au choix pour la résolution des combats.

CARTES INTERVENTION DIVINE

Les nouvelles cartes Intervention Divine sont rajoutées à celles du jeu de base lors de la mise en place de la partie. Les joueurs reçoivent toujours une carte Intervention Divine en début de partie avec maintenant la possibilité d'obtenir une de ces nouvelles cartes. Les cartes non distribuées en début de partie sont toujours disposées, sous forme de pioche, à côté du plateau.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à l'équipe Matagot dans son ensemble (Sabrina, Fabien, Yann, Mathias...) et plus spécifiquement à Arnaud et Hicham eu égard aux milliers de mails échangés au cours du développement de Ta-Seti.

Nous tenons ensuite à remercier chaleureusement tous les testeurs de Ta-Seti qu'ils soient occasionnels ou multirécidivistes. Nous remercions particulièrement le noyau dur de nos testeurs alsaciens à savoir Claire Montiage, Olivier Basaran, Ian Clévy, Pierre Frey et Etienne Schaeffer. Sans vos remarques, vos retours et vos analyses, Ta-Seti ne serait pas ce qu'il est.

Nous ne remercions pas la personne qui a prononcé la phrase suivante : « Vous verrez, faire une extension, c'est beaucoup moins de travail que créer le jeu de base ».

Depuis le début de la partie, Guillaume a récupéré deux compétences :



« Carnage »



et « Charge ! ».

Ses 2 prêtres sur le plateau octroieront aux troupes qu'ils accompagnent les deux bonus, « +1 Force en attaque » ET « +1 Dégâts ».

Au début d'un nouveau tour, les scores sont les suivants :

Jacques a 8 PV, Claire 9 PV et Guillaume et Étienne 7 PV chacun.

Jacques est le premier à jouer. Au moment où il joue son premier jeton d'Action, Claire est devant lui avec 9 PV. Jacques ne gagne donc pas immédiatement la partie.

Claire est positionnée en troisième dans l'ordre du tour. Si au moment de jouer son premier jeton d'Action la situation n'a pas changée (elle est toujours seule en tête avec 9 PV), elle gagnera la partie.

Dans tout les cas, cette phase de jour sera la dernière de la partie et le vainqueur sera déterminé à l'issue de celle-là.

Jacques et Guillaume

