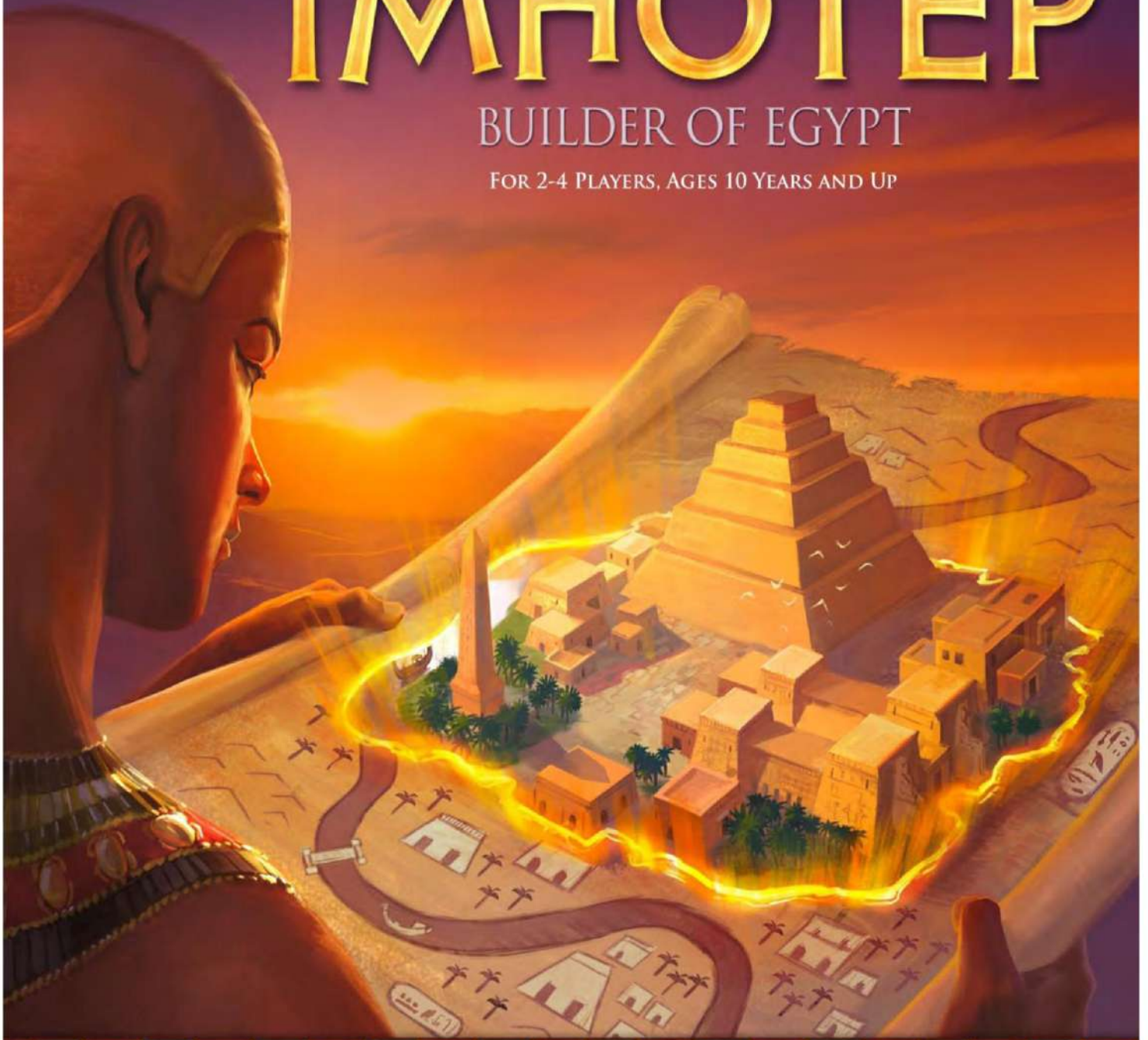


PHIL WALKER-HARDING

# IMHOTEP

BUILDER OF EGYPT

FOR 2-4 PLAYERS, AGES 10 YEARS AND UP



## HISTOIRE DU JEU

Imhotep a été le premier et plus célèbre constructeur de l'Égypte antique. Il est considéré comme un des premiers grands esprits de l'histoire de l'humanité. Par exemple, il est connu pour avoir été le premier constructeur de pyramides en Égypte, avec la pyramide de Djéser à Saqqara. Pouvons-nous réaliser ce que c'était de construire un tel monument à cette époque ? Il fallait des bateaux pour transporter les blocs de pierre dans différents sites de construction. Mais vous ne serez pas les seuls à prendre les décisions concernant la destination des bateaux et de leur chargement. Vos adversaires vont échafauder leurs plans pour éviter que vous ne gagniez. Une compétition féroce va s'engager de façon à rendre chaque action la plus rentable possible. Il vous faudra de l'intelligence tactique et un peu de chance pour l'emporter.



## BUT DU JEU

Chaque joueur joue le rôle d'un maître architecte égyptien. Vous aurez 6 manches pour transporter vos pierres vers différents sites et pour ériger des monuments de façon à marquer le plus maximum de points. Quand vient votre tour, vous choisirez d'effectuer une de ces 4 actions :

- + Prendre de nouvelles pierres
- + Placer une pierre sur un bateau
- + Emmener un bateau vers un site
- + Jouer une carte bleue marché

Livrer les pierres vous rapportent des points de différentes façons, des fois plus, des fois moins ; parfois immédiatement, parfois à la fin de la manche, et même parfois à la fin de la partie. Celui qui a le plus de points à la fin de la sixième manche et déclaré gagnant.

## MATERIEL

120 cubes en bois (appelés « pierres »)  
(30 de chacune de 4 couleurs :  
Noir, blanc, marron et gris)

5 plateaux site

Un plateau de décompte du score

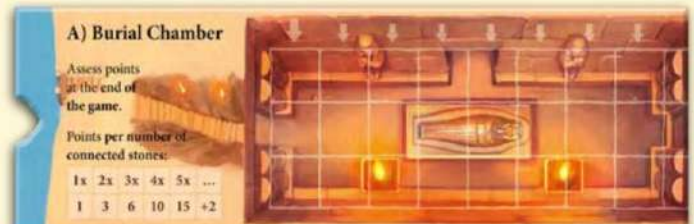
8 jetons bateau

4 jetons réserve de pierres de chaque joueur, une de chaque couleur de pierre.

21 cartes de manche

34 cartes marché

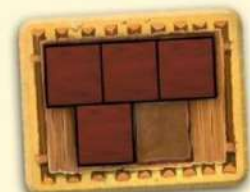
Jetons bateau



Plateaux site



Plateau réserve personnelle





## PREPARATION

Cartes manche



Cartes marché



Carrière de pierres  
(Avec les pierres de tous les joueurs)



Piste de score

(vous pouvez dépasser 40 points et dans ce cas vous positionnez votre pierre à l'extérieur de la piste pour vous rappeler que vous avez déjà fait un tour)

Premier joueur  
(2 pierres dans sa réserve)



- \* Placez les 5 plateaux site au centre de la table comme indiqué sur l'illustration. Tous les plateaux site ont une face A et une face B. Lors de votre première partie, utilisez-les sur les face A. Vous pourrez utiliser les faces B plus tard comme des variantes possibles.
- \* Placez la piste de score à droite des plateaux site. Vous l'utiliserez pour compter les points de chaque joueur.
- \* Les 8 jetons bateau sont près des plateaux
- \* Séparez les 21 cartes manches des 34 cartes marché
- \* Mélangez les 34 cartes marché et placez-les face cachée en une pile près du plateau marché.
- \* Il y a 7 cartes manche pour, 2, 3 et 4 joueurs.

Utilisez les 7 cartes manche avec les 2 têtes sur leur dos à 2 joueurs



Utilisez les 7 cartes manche avec les 3 têtes sur leur dos à 3 joueurs



Utilisez les 7 cartes manche avec les 4 têtes sur leur dos à 4 joueurs



Préparez les 7 cartes manche correspondant au nombre de joueurs. Les 14 autres cartes sont retirées définitivement dans la boîte. Vu que vous ne jouerez que 6 manches, enlevez secrètement une des 7 cartes restantes et placez-la dans la boîte.

Chaque joueur choisit une couleur (noir, blanc, marron ou gris) et prend son jeton réserve de la couleur choisie.

A moins de 4 joueurs, les jetons réserve sont remis dans la boîte.

Toutes les pierres sont mises en tas et forment la carrière.

Chaque joueur place une pierre de sa couleur sur la case 0/40 de la piste de score.

Décidez quel joueur commence. Celui-ci prend 2 pierres de la carrière et les place sur son jeton réserve. Le deuxième joueur (celui à droite du premier) prend 3 pierres, le troisième joueur prend 4 pierres et le quatrième joueur prend 5 pierres, chacune de leurs couleurs.



## DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 6 manches.

### DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se déroule ainsi :

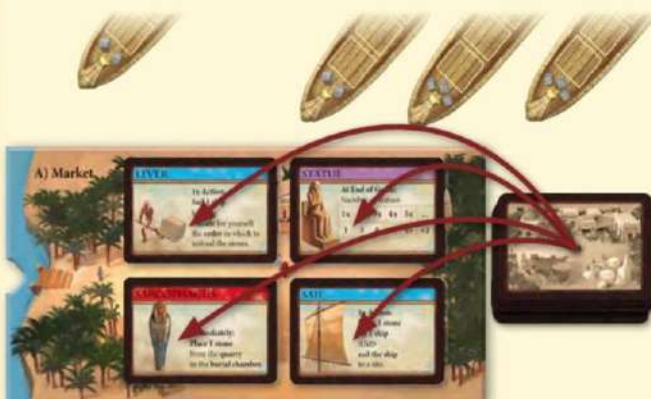
Au début de la manche, retournez la première carte de la pioche carte manche. Elle indiquera les 4 jetons bateaux utilisés pour cette manche. Placez les 4 bateaux désignés les uns au-dessus des autres à gauche des tuiles site.

Les jetons bateau peuvent transporter différentes quantités de pierre. Deux bateaux ont de la place pour 4 pierres, trois ont de la place pour 3, deux ont de la place pour 2 et un bateau n'a de la place que pour une seule pierre.



*Exemple : Si vous avez retourné la carte ci-dessus, placez un bateau avec 4 espaces, un bateau avec 3 et deux bateaux avec 2 espaces.*

Révélez alors **les 4 premières cartes marché** de la pioche et disposez-les sur le site marché.



Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées et créez une nouvelle pioche avec.

Alors, chaque joueur joue une action, à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.

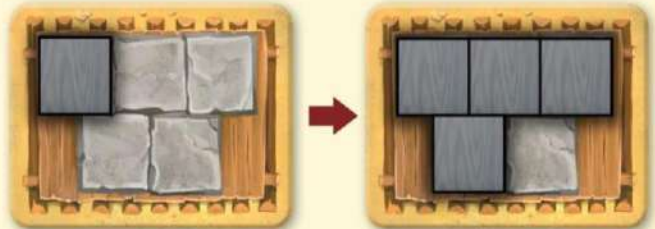
Chaque tour d'un joueur se déroule ainsi :

### UN TOUR DE JEU

Le joueur dont s'est le tour doit effectuer seulement une action parmi les 4 actions suivantes :

#### Prendre de nouvelles pierres :

Prenez 3 pierres de votre couleur de la carrière et placez-les sur votre jeton réserve.



Note : Votre réserve ne contient que **5 espaces maximum** pour mettre des pierres.

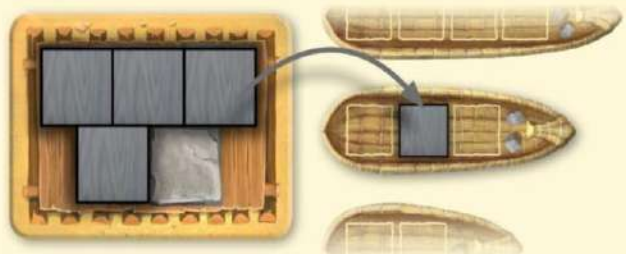
*Par exemple, s'il ne vous reste que 2 espaces de libres, vous ne pourrez prendre que 2 pierres de la carrière avec cette action.*

Si vous n'avez plus de pierres dans la carrière, vous ne pouvez effectuer cette action.

Ou

#### Placer une pierre sur un bateau

Prenez une pierre de votre réserve et placez-le sur une case libre d'un des bateaux pas encore parti pour un site.



Ou

#### Faites naviguer un bateau vers un site

Faites glisser un bateau devant un site.

Vous devez respecter deux règles :

1) Le bateau doit être chargé avec le minimum de pierres indiqué dessus par les symboles gris.

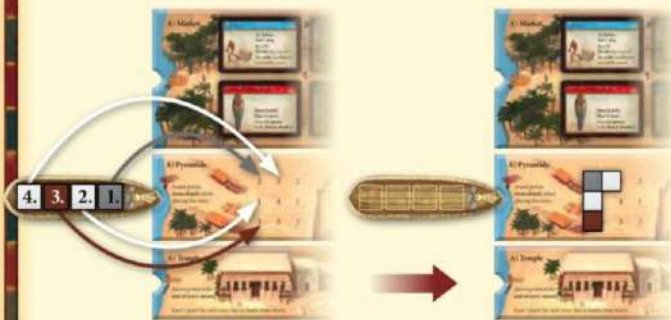
2) Le site vers lequel vous emmenez le bateau doit être libre. Autrement dit, une fois un bateau placé devant un site, aucun autre bateau ne peut aller vers ce site dans la même manche.

Les pierres du bateau sont alors déchargées par leurs propriétaires en commençant par le devant du bateau jusqu'au fond. On ignore tout espace libre dans le bateau.



Chacun des 5 sites possède des règles différentes de pose et de scoring pour chaque pierre posée. Le marché et la pyramide sont évalués immédiatement. Le temple est évalué à la fin de la manche. La chambre funéraire et l'obélisque ne sont évalués qu'à la fin de la partie. Lisez les règles concernant chaque site dans les pages 7 et 8 de ce livret.

**Important :** Vous pouvez déplacer un bateau dans lequel vous n'avez aucune pierre. Il faut juste que le bateau remplisse les 2 conditions exposées précédemment. Une fois le bateau vidé sur son site de destination, on le laisse en place jusqu'à la fin de la manche. Cela permet de se rappeler qu'aucun bateau ne peut plus accoster sur ce site.

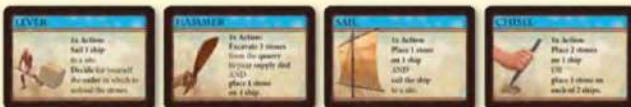


*Exemple :* Ce bateau de 4 pierres est amené vers les pyramides. Le joueur gris pose sa pierre en premier, puis le blanc et ainsi de suite. La pyramide donne des points immédiatement pour chaque pierre posée en fonction de la case sur laquelle on la pose.

Ou

#### Jouer une carte bleue marché

Si vous avez une de ces cartes, vous pouvez en jouer une et utiliser ses bénéfices. La carte jouée est placée dans la défausse. On ne peut jouer qu'une carte bleue par tour.



Chaque joueur choisit une action et n'en fait qu'une par tour.

Les tours de jeu reviennent plusieurs fois par manche.

La manche ne peut se terminer tant que les 4 bateaux ne sont pas arrivés devant un site.

**Important :** Puisqu'il n'y a que 4 bateau en jeu par manche, un site parmi les 5 ne recevra pas de bateau lors de cette manche !

## FIN DE LA MANCHE

Quand les 4 bateaux se trouvent devant un site, la manche prend fin immédiatement. Alors, on évalue le temple. Chaque pierre visible du dessus rapporte un point à son propriétaire. Les pierres recouvertes par une autre ne rapportent pas de point.



*Exemple :* Le temple est évalué à la fin de la manche. Ici, le joueur gris marque 2 points (pour 2 pierres visibles du dessus). Les joueurs blancs, marron et noir marquent 1 point chacun.

## PREPARER LA MANCHE SUIVANTE

Renvoyez les 4 bateaux dans la réserve des bateaux.

Enlevez les cartes restantes sur le marché et placez-les sur la défausse.

Toutes les pierres placées sur les sites et dans sa réserve restent en place.

La manche suivante débute.

Piochez la nouvelle carte de manche indiquant les bateaux en jeu.

Placez 4 nouvelles cartes visibles sur le marché.

Le premier joueur est le joueur placé à gauche du joueur ayant fait partir le dernier bateau.

## FIN DU JEU

Le jeu finit à la fin de la sixième manche. On effectue alors les évaluations finales.

### Evaluation finale

On commence par évaluer les pierres de la chambre funéraire. L'évaluation est expliquée page 7.

On évalue ensuite l'obélisque comme indiqué page 8.

Les cartes décorations et les statues rapportent les points indiqués dessus, comme expliqué page 12. Les cartes marché bleues inutilisées rapportent 1 point chacune.

Le joueur ayant le plus de point est déclaré gagnant.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pierres dans sa réserve l'emporte. En cas de nouvelle égalité, ils l'emportent tous.



## PUBLISHER'S INFORMATION

### Author:



Since childhood, **Phil Walker-Harding** has loved playing and inventing board games. He particularly likes games that bring together people of different ages and personality types.

Phil is also interested in theology, classic Hollywood films, and the myths of ancient Egypt. He lives with his wife Meredith in Sydney, Australia.

The prototype edition of "Imhotep," under the name "Builders of Egypt," won second place in the Premio Archimede board game designers' competition in 2010.



**Illustration:** Miguel Coimbra

**Graphics:** Michaela Kienle

**Editor, Original German Edition:** Ralph Querfurth

**English Translation:** David Gamon

**English Text Editing:** Ted McGuire

**Traduction française :** Eric Flumian

Phil Walker-Harding and KOSMOS thank all the test players and rule reviewers.

Special thanks go to Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Morpheu, Nick Barnett, Kerryn and Andrew Young, Josh and Naomi Pryde, Marion Engelke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels and Markus Potthast.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany.

Phone: +49 711 2191-0; Web: kosmos.de

© 2016 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, USA

Thames & Kosmos® is a registered trademark of Thames & Kosmos, LLC. All rights reserved.

Distributed in North America by Thames & Kosmos, LLC. Providence, RI 02903

Phone: 800-587-2872; Web: thamesandkosmos.com

Distributed in United Kingdom by Thames & Kosmos UK, LP. Goudhurst, Kent TN17 2QZ

Phone: 01580 212000; Web: thamesandkosmos.co.uk

Printed in Germany / Imprimé en Allemagne





## EXPLICATION DES FACES A DES SITES

### A) Le marché

Pour chaque pierre déposée ici, son propriétaire peut immédiatement prendre une des cartes visibles.



Les explications des différentes cartes du marché se trouvent page 12 des règles.

Important : Les pierres délivrées retournent à la carrière après avoir pioché la carte.

Les cartes piochées sont placées face visible devant vous.

Les cartes rouges doivent être jouées immédiatement. Elles sont alors défaussées.

Les cartes bleues peuvent être jouées une fois par tour.

Les cartes violettes et vertes ne seront décomptées qu'à la fin de la partie.



*Exemple : Ce bateau à 4 pierres est envoyé au marché. Le joueur blanc choisit une carte en premier et choisit la carte voile. Alors le joueur marron choisit la carte statue. Le joueur gris choisit alors la carte levier. A la fin, toutes les pierres qui étaient sur le bateau sont remises dans la carrière.*

### A) La pyramide

Pour chaque pierre déposée ici, son propriétaire marque aussitôt des points.



Placez les pierres sur le prochain espace libre de la pyramide. Les pierres sont placées colonnes par colonne. On commence d'abord en haut à gauche de la pyramide jusqu'à ce que la colonne soit pleine. On continue alors avec la colonne centrale, en commençant de nouveau en haut.

Quand le premier niveau (3x3 pierres) est rempli, on continue avec le deuxième niveau, en commençant en haut à gauche. Le deuxième niveau ne comporte que 2x2 cases.

Si le deuxième niveau est fini, on continue avec le troisième niveau qui consiste en une seule pierre. Chaque pierre posée rapporte à son propriétaire le nombre de point inscrit sur la case sur laquelle on pose la pierre.

Une fois que la pyramide est complètement construite, chaque pierre suivante rapporte 1 point. Placez ces pierres à droite du plateau pyramide.



*Exemple : L'illustration ci-dessus montre une pyramide complète.*

### A) Le temple

Pour chaque pierre déposée ici, son propriétaire marquera

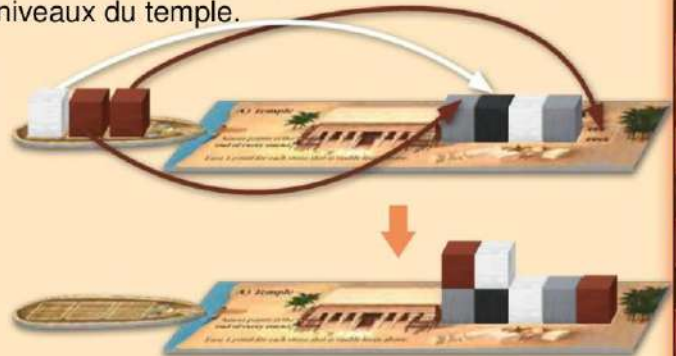


Des points à la fin de la manche si les pierres posées sont visibles du dessus.

Placez la pierre sur l'espace libre suivant du temple. On commence par la case de gauche

jusqu'à ce que le premier étage soit complet. A 3 et 4 joueurs, il faut remplir les 5 cases, à 2 joueurs, il suffit de remplir les 4 premières.

Quand le premier niveau est complet, on remplit le deuxième, toujours par la gauche. Les pierres du premier niveau sont recouvertes et ne rapportent plus de point. Il n'y a pas de limite au nombre de niveaux du temple.



*Exemple : Ce bateau de 3 pierres s'est posé devant le temple. La première pierre marron va sur le dernier espace libre du premier niveau. Les deux autres pierres seront déchargées au niveau 2.*

### A) La chambre funéraire

Pour chaque pierre déposée ici, son propriétaire marquera des points à la fin de



La partie. Les pierres sont placées colonnes par colonnes. On commence en haut à gauche jusqu'à ce que la colonne soit remplie. On continue alors avec la colonne suivante, en commençant de nouveau par la case du haut et ainsi de suite.

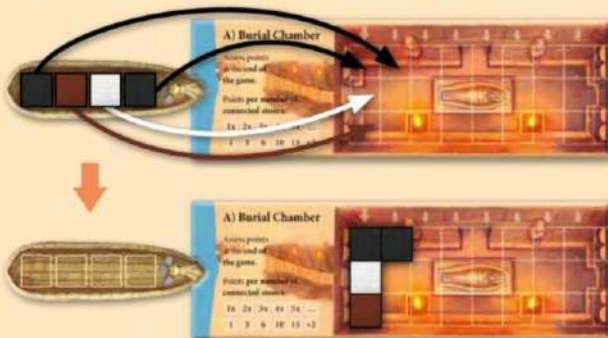


La chambre funéraire est illimitée en direction de la droite. Autrement dit, on peut ajouter autant de colonnes qu'on le souhaite au-delà du plateau. A la fin du jeu, les points sont marqués ainsi : Chaque aire de pierre d'une même couleur connectées orthogonalement rapporte un certain nombre de points comme noté dans le tableau ci-dessous.

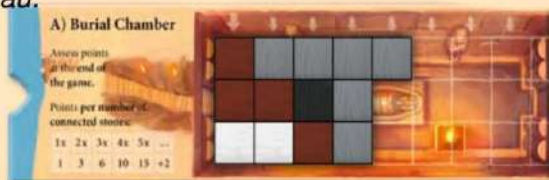
Nombre de pierres	1x	2x	3x	4x	5x	...
Points	1	3	6	10	15	+2

Pour les aires de plus de 5 pierres connectées on ajoute 2 points par pierre supplémentaire.

**Important :** Chaque joueur peut toucher des points de plusieurs aires différentes. Donc ne comptez pas uniquement les points de la plus grande aire.



*Exemple :* Ces 4 pierres sont envoyées dans la chambre funéraire. Elles sont placées comme indiqué ci-dessus dans leur ordre de placement dans le bateau.



*Exemple :* Dans une partie à 4 joueurs, la chambre funéraire est remplie ainsi à la fin de la partie. Le joueur blanc marque 3 points pour son aire de deux pierres. Noir marque un point. Marron marque 6 points pour son aire de 3 pierre et son aire d'une pierre. Gris marque  $15+2=17$  points pour ses 6 pierres.

### A) Les obélisques

Pour chaque pierre déposée ici, les joueurs marqueront à la fin de la



Partie. Placez chaque pierre déposée ici sur l'espace dédié à votre couleur. Ainsi, vous allez créer une tour de pierres de votre couleur. Chaque joueur construit son obélisque. Les points seront décomptés à la fin de la partie, l'obélisque le plus haut marquera le plus de points évidemment.

Les points suivants sont attribués pour une partie à 2 :  
L'obélisque le plus haut rapporte 10 points.  
Le deuxième 1 point.

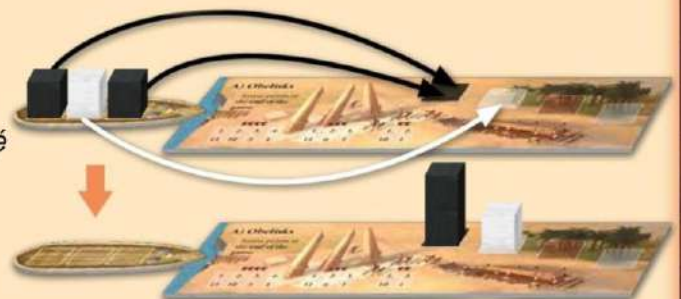
Les points suivants sont attribués pour une partie à 3 :  
L'obélisque le plus haut rapporte 12 points.  
Le deuxième 6 points.  
Le troisième 1 point

Les points suivants sont attribués pour une partie à 3 :  
L'obélisque le plus haut rapporte 15 points.  
Le deuxième 10 points.  
Le troisième 5 point  
Le dernier 1 point

### Important :

Vous devez avoir au moins une pierre pour marquer des points.

En cas d'égalité, on divise le total des points des joueurs égaux, arrondi à l'inférieur..



*Exemple :* Ce bateau de 3 pierres s'est posé devant l'obélisque. Les pierres sont placées sur les tours de la même couleur.



*Exemple :* Dans cette configuration d'une partie à 4 joueurs, le joueur blanc marque 15 points. Les joueurs gris et noir touchent  $(10+15)/2=7.5$  points, qui seront arrondis à 7. Marron ne marque aucun point puisqu'il n'est pas présent.



## FACES B DES SITES

Tous les plateaux de site ont une face A et une face B. Une fois familiarisé avec les faces A, vous pourrez tester les faces B.

Vous pouvez aussi mixer les faces A et B des différentes tuiles site.

### B) Le marché



La face B du marché fonctionne comme la face A à part cette différence :

Au début de la manche, placez deux cartes face cachée sur l'espace en bas à droite. Le joueur qui choisit ces deux cartes cachées, les prends et n'en garde qu'une. Il défausse l'autre carte.



### B) Les pyramides



La face B du marché fonctionne comme la face A à part cette différence :

Pour délivrer une pierre aux pyramides, le joueur à qui appartient la pierre choisit dans laquelle des 3 pyramides il dépose sa pierre.

Certaines cases des pyramides donnent des bonus spéciaux :



Vous marquez 1 point et vous prenez la première carte de la pioche du marché.

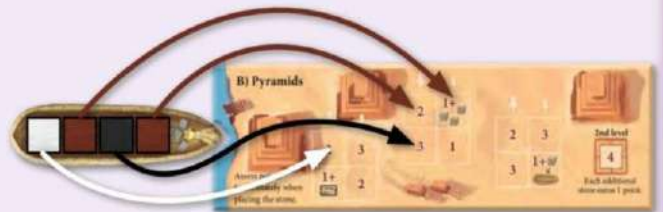


Vous marquez 1 point et vous prenez 3 pierres de la carrière et vous les placez sur votre réserve.



Vous marquez 1 point et placez une pierre de votre réserve sur n'importe quel espace libre d'un bateau qui n'est pas encore sur un site.

Chaque pyramide commence sa construction en haut à gauche, puis colonne par colonne. Chaque pierre au second niveau rapporte 4 points. Une fois une pyramide complétée, chaque pierre supplémentaire rapporte 1 point. Elle sera posée à droite de la pyramide.



*Exemple : Le joueur marron place sa première pierre sur le premier espace de la pyramide du milieu ; Le joueur noir place alors sa pierre sur le second espace de la pyramide du milieu. Le marron place sa deuxième pierre sur le troisième espace de la pyramide du milieu. Le joueur blanc place sa pierre sur le premier espace de la pyramide de gauche.*

### B) Les temples



La face B du temple fonctionne comme la face A à part cette différence :

A la fin de chaque manche, il y a des bonus variables pour chaque pierre visible du dessus selon sur quelle case on place sa pierre.





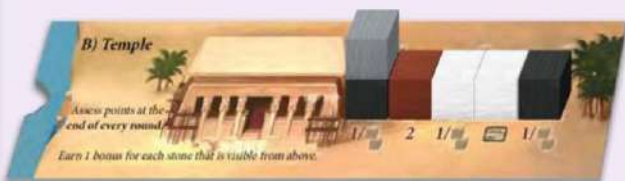
Vous marquez 1 point ou, si vous préférez, vous pouvez prendre 2 pierres de la carrière et les placer sur votre réserve.



Vous marquez 2 points

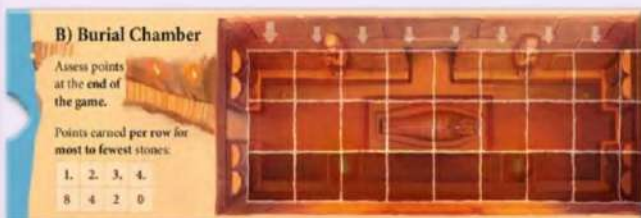


Prenez la première carte de la pioche des cartes marché.



*Exemple : A la fin de la manche, le joueur gris peut décider de marquer 1 point ou 2 pierres de la carrière. Le marron prends 2 points. Le blanc peut prendre 1 point ou 2 pierres de la carrière. Il peut aussi prendre la carte marché de la pioche avec sa deuxième pierre.*

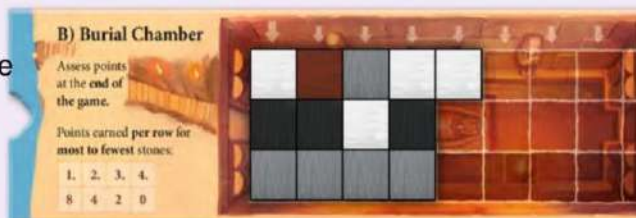
## B) Chambre funéraire



La face B de la chambre funéraire fonctionne comme la face A à part cette différence :  
A la fin du jeu, les joueurs marquent des points pour avoir le plus de pierres dans les 3 lignes de la chambre funéraire.  
Chaque ligne est décomptée séparément.

### Important :

Vous devez avoir au moins une pierre par ligne pour prétendre avoir des points dans cette ligne. Les pierres d'une même couleur ne doivent pas obligatoirement être adjacentes pour compter. En cas d'égalité, ajouter les points des différentes positions des joueurs puis divisez par le nombre de joueurs arrondi à l'inférieur.



*Exemple : Les points de la chambre funéraire sont attribués à la fin de la partie.*



*Dans la ligne du haut, le joueur blanc est majoritaire et marque 8 points. Avec une pierre chacun, marron et gris marquent  $(4+2)/2=3$  points*



*Dans la ligne du milieu, noir touche 8 points et blanc 4 points puisqu'il est deuxième. Marron et gris ne marquent rien.*



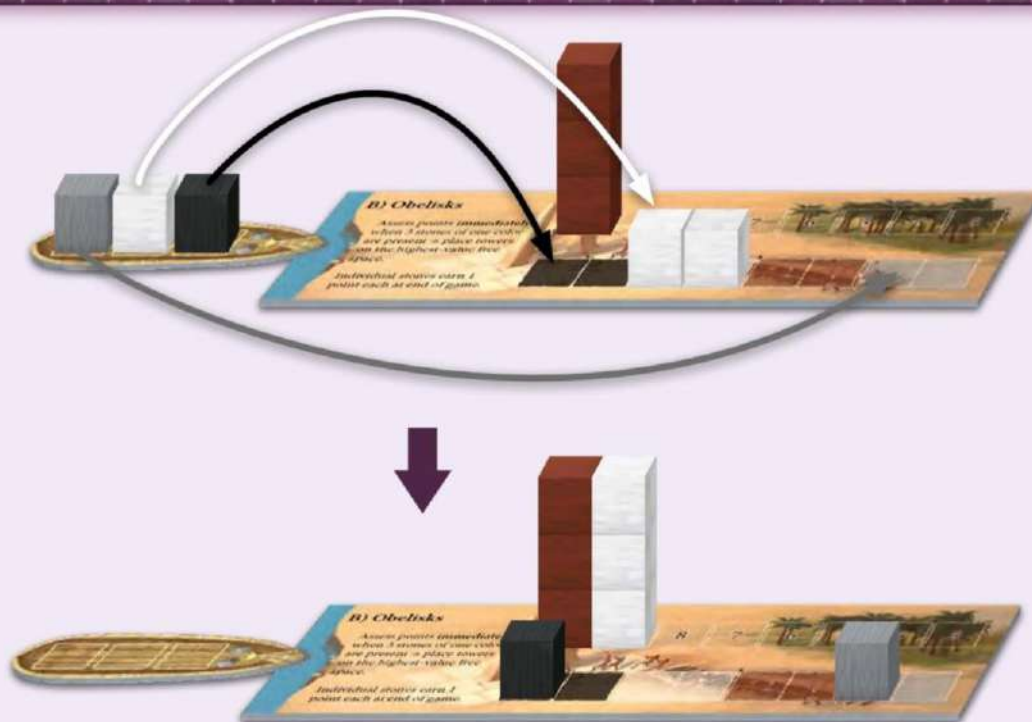
*Dans la ligne du bas, seul marron marque 8 points.*



## B) Obélisques

La face B des obélisques fonctionne comme la face A à part cette différence :  
Chaque pierre délivrée ici est placée d'abord sur la case de la même couleur.  
Quand la troisième pierre d'une couleur est placée sur une même tour, sa valeur est aussitôt calculée. Le premier joueur à finir un obélisque de trois pierre marque 10 points ; le deuxième, 9...  
Chaque pierre ne constituant pas un obélisque de 3 pierres ne rapportera qu'un point chacune à la fin de la partie.





*Exemple : Le bateau à 3 pierres vient d'accoster le site des obélisques. Le joueur noir place une pierre sur une case vide de sa couleur. Le joueur blanc place sa pierre à côté de sa première pierre. Cela lui fait une troisième pierre et il peut la transformer en obélisque. Il touche 9 points car marron avait déjà fait un obélisque précédemment et marqué 10 points. Gris place alors sa pierre sur une case vide de sa couleur.*

## VARIANTE : LA COLERE DU PHRAON

Si vous voulez jouer avec une règle plus sévère, vous pouvez utiliser la variante suivante : Vous êtes puni si vous échouez dans la participation à la construction des 4 monuments. Chaque joueur qui n'a pas au moins posé une pierre sur les 4 sites où on bâtit des monuments (pyramides, temple, chambre funéraire et obélisques) perdra 5 points à la fin de la partie.





## EXPLICATION DES CARTES MARCHÉ

Dans cette section, vous aurez un aperçu de la totalité des cartes marché, avec leur description détaillée. Vous pourrez lire ces explications pour choisir la bonne carte.

### Entrée, sarcophage et chemin pavé (2 de chaque)



Quand vous prenez une de ces cartes, placez immédiatement une pierre de la carrière vers le site correspondant à la carte. La pierre est placée sur le prochain espace libre selon les règles de construction normales du site. On défausse alors la carte sur la pile de défausse.

### Décorations de pyramide, de temple, de chambre funéraire et d'obélisque. (2 de chaque)



Quand vous prenez une de ces cartes, placez-les face visible devant vous. A la fin du jeu, vous recevrez 1 point pour chaque lot de 3 pierres (vos pierres et celles de vos adversaires) présentes sur le site correspondant.



*Exemple : Dans la chambre funéraire, il y a 13 pierres à la fin de la partie. Cela rapportera 4 points au porteur de la carte décoration de la chambre funéraire.*

**Statues (x10)** Quand vous prenez une de ces cartes, placez la face visible devant vous jusqu'à la fin de la partie.



A la fin de la partie, comptez le nombre de cartes statues en votre possession et recevez les points en conséquence comme indiqué dans le tableau.

Number of statues					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



*Exemple : Un joueur possède 3 cartes statues, il recevra 6 points à la fin de la partie.*

### Carte marché bleues

Vous ne pouvez jouer qu'une carte bleue par tour. Jouer une carte bleue se fait à la place d'une des actions et non en plus.

#### Levier (2)



Quand vous prenez cette carte, placez-la face visible devant vous jusqu'à son utilisation.

Déplacez un bateau vers un site. Décidez vous-mêmes de l'ordre dans lequel les pierres seront déchargées.

Les deux conditions habituelles pour déplacer un bateau doivent être remplies : un minimum de pierres dessus, et un emplacement de site libre. Une fois jouée, cette carte est placée visible sur la défausse.

#### Marteau (2)



Quand vous prenez cette carte, placez-la face visible devant vous jusqu'à son utilisation.

Prenez 3 pierres de la carrière et placez-les sur votre jeton réserve. Placez alors une pierre de votre réserve sur un bateau.

Une fois jouée, cette carte est placée face visible sur la défausse.

#### Voile (3)



Quand vous prenez cette carte, placez-la face visible devant vous jusqu'à son utilisation.

Placez une pierre sur un bateau et envoyez ce bateau vers un site. Les deux conditions habituelles doivent être remplies pour envoyer le bateau.

Une fois jouée, cette carte est placée face visible sur la défausse.

#### Burin (3)



Quand vous prenez cette carte, placez-la face visible devant vous jusqu'à son utilisation.

Placez 2 pierres sur un bateau ou 1 pierre sur deux bateaux.

Une fois jouée, cette carte est placée face visible sur la défausse.