

<http://labalancedes2terres.info/spip.php?article582>



# Tal der Könige

- Multimédia -



Date de mise en ligne : mardi 19 octobre 2004

---

Copyright © La Balance des 2 Terres - Tous droits réservés

---

### **Incarnez des contremaîtres de chantiers dans l'Égypte ancienne, tentant de faire passer la pyramide de Khéops pour un vulgaire château de sable !**

#### **De l'art de l'approvisionnement**

Pour construire ses belles [pyramides](#), il faut d'abord s'approvisionner en pierre : le basalte noir venant de la lointaine Phénicie, la pierre rouge ocre de Nubie, le marbre blanc de Grèce, les gris rochers ou les communs blocs de pierre marron comme on en trouve à travers toute l'Égypte...

A chaque tour, des lots des 5 cubes sont mis aux enchères, un de plus que le nombre de joueurs. Chaque joueur dispose d'un nombre fixe de tuile (1 de valeur 4, 1 de 3, 1 de 2, 1 de 1, 4 de 0) et va alors, en commençant par le premier joueur (qui tourne à chaque tour), placer les tuiles face cachée devant les lots qui l'intéresse potentiellement. Une fois toutes les tuiles placées, on regarde qui remporte les lots.

#### **Je veux entendre le fouet claquer !**

Une fois ces cubes acquis, les joueurs vont tâcher de les acheminer vers leurs chantiers. Les chantiers disponibles ont soit une base de 2 (pour réaliser des petites [pyramides](#) avec 5 cubes), soit une base de 3 (pour réaliser des [pyramides](#) plus imposantes de 14 cubes). Chaque joueur dispose de 2 contremaîtres et 5 ouvriers. Pour s'approprier un chantier, un joueur doit y placer son contremaître et poser alors un jeton de propriété. Les ouvriers, s'ils sont placés sur le chantier, vont alors pouvoir acheminer 2 cubes parmi la réserve du joueur gagné aux enchères. Après le premier tour, les destinations des contremaîtres sont programmées et dévoilées simultanément.

#### **La loi de la libre concurrence...**

Deux actions sont possibles sur les chantiers non achevés :

- Vol de cubes : Un joueur qui a une majorité de contremaître sur un chantier peut voler 2 cubes sur le chantier par ouvrier ramené.
- Vol de [pyramides](#) : Un joueur qui a une majorité de contremaître ET d'ouvriers peut voler le chantier entier.

Au centre du plateau, il y a le chantier de la [pyramide](#) de [Pharaon](#) (de base 4). Si à la fin d'un tour, un joueur a encore des cubes, il doit les placer sur ce chantier. La partie se termine quand cette [pyramide](#) est terminée (soit 30 cubes placées). Chaque [pyramide](#) terminée rapporte des points à leurs propriétaires, fonction de leur taille et de leur esthétisme : une [pyramide](#) unicolore vaudra plus qu'une bicolore qui elle-même vaut plus qu'une bigarrée. Celui qui a le plus gagne, les autres sont jetés aux crocodiles !

Rédigé par : Grunt