Shadow of the Obelisk

Tick & Write

Un jeu de Filip Głwacz

2-4 joueurs 15-25 minutes

Construisez l'un des célèbres obélisques de l'Égypte ancienne. Visez de plus en plus haut en gardant à l'esprit que ce que l'ombre touche ne doit jamais être dérangé !

OBJECTIF

En embauchant les ouvriers les plus efficaces, vous construirez votre obélisque et le décorerez avec une variété de symboles magnifiquement gravés. Écrivez des parchemins pour recevoir des points supplémentaires et de puissantes actions bonus. Attention cependant : au fur et à mesure que votre obélisque monte en hauteur, l'ombre qu'il projette commence à obscurcir les symboles sur votre mur, les rendant indisponibles !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

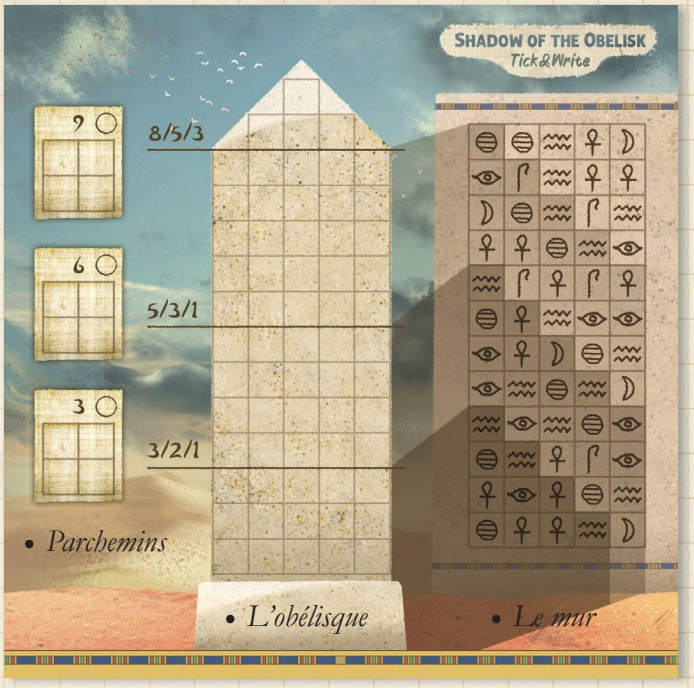
- 12 tuiles ouvrier
- 1 feuille de jeu et un crayon par joueur

Il peut également être utile d'avoir une sorte de marqueur premier joueur (cela peut être n'importe quoi : une pièce de monnaie, un jeton… parce qu'un obélisque grandeur nature serait être un peu lourd à manipuler).

Note : *avant de jouer à Shadow of the Obelisk pour la première fois, vous devez imprimer les 12 tuiles Ouvrier. Nous vous conseillons de les monter d'abord sur un morceau de carton ou de plastique. Vous devrez également imprimer une feuille de jeu par joueur. Chaque joueur aura également besoin d'un stylo ou d'un crayon pour marquer sa progression.*

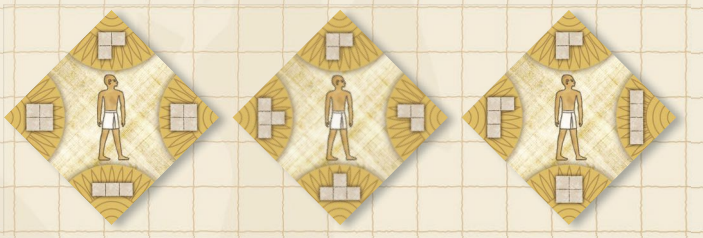
MISE EN PLACE

1. Donnez à chaque joueur une feuille de jeu et un crayon ou un stylo.



Exemple: feuille de jeu d'un joueur.

2. Mélangez les 12 tuiles ouvrier faces cachées. Tirez-en trois et posez les faces visibles sur la table pour créer la réserve d'ouvriers. Quand vous posez les ouvriers, assurez-vous qu'ils soient tous orientés de la même manière :



Exemple : une réserve d'ouvriers bien orientée.

Game inspired by TEKHENU OBELISK OF THE SUN

3. Le dernier joueur à avoir construit un château de sable devient le premier joueur. Vous pouvez aussi déterminer le premier joueur avec la méthode de votre choix. Donnez le jeton premier joueur à l'heureux élu.

TOUR DE JEU

Shadow of the Obelisk se joue en une série de manches pendant lesquelles les joueurs jouent chacun un tour.

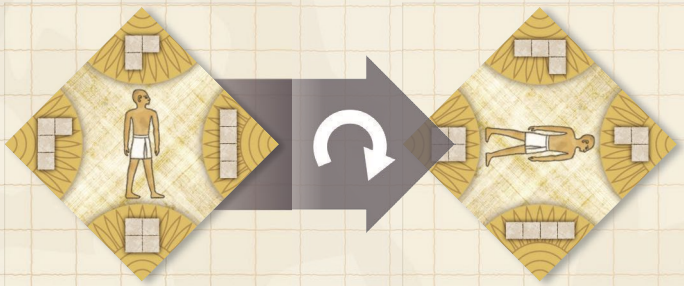
Chaque tour débute par le premier joueur qui joue son tour. Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, une phase de Renouvellement a lieu avant de débuter une nouvelle manche.
Dès que la condition de fin de partie est atteinte, la partie se poursuit jusqu'à la fin du tour en cours.

TOUR D'UN JOUEUR

Le tour d'un joueur se compose de deux étapes : **Tourner** et **Écrire**.

1. Tourner

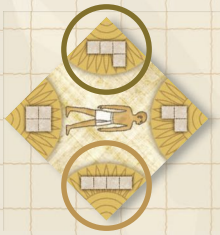
Le joueur actif **doit** choisir un seul ouvrier et le tourner d'un cran en sens horaire.



Exemple: tourner un ouvrier d'un cran.

2. Écrire

Tous les joueurs **doivent** noter un symbole sur leur feuille de jeu.



Le **joueur actif** recopie (dessine) sur sa feuille la forme représentée en **haut** de la tuile ouvrier tournée.

Tous les **autres joueurs** recopient (dessinent) sur leur feuille la forme représentée en **bas** de la tuile ouvrier tournée.

Note : *l'étape Écrire devrait être effectuée de préférence simultanément par tous les joueurs.*

Il y a trois zones où vous pouvez utiliser la forme, mais vous ne devez dessiner cette forme qu'une seule fois, au choix entre :

- Construire l'Obélisque
- Graver des Symboles
- Écrire un Parchemin (la forme doit être un carré !)

Une fois que tous les joueurs ont eu l'occasion de dessiner leurs formes, c'est le tour du joueur suivant (qui devient le nouveau joueur actif).

- Construire l'Obélisque -

La forme **doit intégralement tenir** sur *l'obélisque* et **ne doit pas chevaucher** une partie d'une forme précédemment tracée **ou dépasser** des côtés de *l'obélisque*. La forme doit également **reposer sur** une forme déjà tracée ou la base de *l'obélisque* elle-même.

Vous pouvez **librement tourner ou inverser** la forme avant de la dessiner sur votre feuille de jeu.

Quand vous dessinez la forme, **tracez uniquement son contour !**

Note : *vous remplirez ces cases avec des symboles plus tard !*

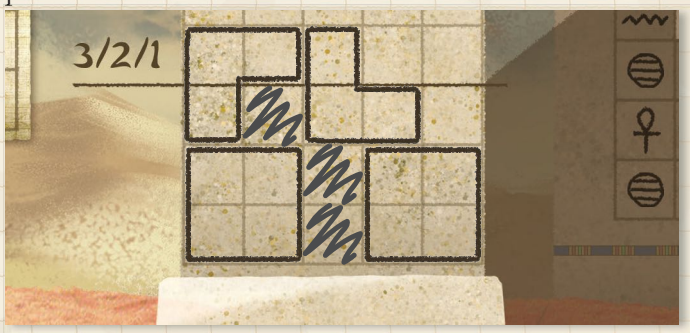
Exemple : exemple de placement correct.

Exemple : la forme rouge ne peut être placée ici car elle ne repose pas sur une forme précédemment tracée ou sur la base de l'obélisque elle-même.

Les formes vertes représentent des placements corrects.

Exemple : tracez les contours des formes afin de laisser de la place pour Graver des Symboles plus tard.

Si votre placement crée une zone fermée, aucune autre forme ne pourra y être placée. Barrez toutes les cases concernées immédiatement. Vous ne pourrez par remplir ces espaces avec des symboles plus tard.



Exemple : aucune autre forme ne peut être construite dans ces zones, elles doivent donc être barrées.

Au fur et à mesure que votre obélisque grandit, il atteindra éventuellement (en touchant ou traversant la ligne) le prochain niveau. Lorsque cela arrive, gagnez immédiatement des points pour l'atteinte de ce niveau (selon que vous êtes le premier, second ou troisième joueur à l'atteindre).

Vous ne gagnez pas de points si vous êtes le quatrième joueur à atteindre un niveau.

Exemple : après avoir placé la forme verte, voyez-vous qu'elle touche la ligne du prochain niveau ? Cela signifie que votre obélisque a atteint le prochain niveau. En étant le premier à atteindre ce niveau, vous gagnez immédiatement 3 points.

Chaque fois que vous atteignez un nouveau niveau d'obélisque, la hauteur de votre obélisque commence à projeter son ombre de plus en plus haut sur le mur voisin. Tous les symboles de ce niveau sont désormais dans l'ombre et vous ne pouvez plus les utiliser. Nous vous conseillons de les barrer pour montrer qu'ils ne sont plus disponibles.

Note : *la hauteur de* **votre** *obélisque n'a aucun impact sur les murs appartenant aux autres joueurs. Seuls les symboles de votre propre feuille de jeu deviennent indisponibles en raison de la hauteur nouvellement atteinte.*

Exemple : votre obélisque a atteint le prochain niveau. De ce fait, les symboles barrés sur le mur ne sont plus disponibles.

- Graver des Symboles -

La forme **doit intégralement tenir** sur *le mur* et **ne doit pas chevaucher** une partie d'une forme précédemment tracée **ou dépasser** des côtés du *mur*.

Vous pouvez **librement tourner ou inverser** la forme avant de la dessiner sur votre feuille de jeu.

Vous pouvez également placer la forme **n'importe où sur votre mur** et vous n'êtes pas obligé de commencer à partir du bas.

Après avoir dessiné la forme sur votre mur, vous devez immédiatement copier les symboles entourés **de votre mur sur une portion déjà construite de votre obélisque** :

- Les symboles ne peuvent pas être réorganisés.
- Vous pouvez placer ce groupe de symboles (en tant que groupe) n'importe où **à l'intérieur** des zones entourées de votre obélisque.

Note : *toutes les cases entourées (précédemment construites) de votre obélisque constituent une seule zone connectée. En d'autres termes, si vous utilisez une forme carrée pour dessiner des symboles sur le mur, vous n'êtes pas obligé d'avoir une zone carrée tracée sur votre obélisque. Vous devez cependant être en mesure de faire tenir le groupe de symboles carré de manière à ce qu'il recouvre toutes les cases entourées (mais vides) précédemment dessinées sur votre obélisque.*

Game inspired by TEKHENU OBELISK OF THE SUN

Exemple : vous décidez de tracer la zone verte sur le mur.

Exemple : vous recopiez immédiatement les symboles sur une portion précédemment construite de votre obélisque, sans les réorganiser.

- Écrire un Parchemin -

La forme **doit être un carré !**

La forme **doit intégralement tenir** sur *le mur* et **ne doit pas chevaucher** une partie d'une forme précédemment tracée **ou dépasser** des côtés du *mur*.

Vous pouvez également placer la forme **n'importe où sur votre mur** et vous n'êtes pas obligé de commencer à partir du bas.

Après avoir dessiné la forme sur *votre mur*, vous devez immédiatement copier les symboles entourés de *votre mur* **sur le parchemin vide le plus bas**.

Gagnez immédiatement le nombre de points indiqué (3 points pour le parchemin du bas, 6 points pour celui du milieu et 9 points pour le parchemin du haut).

Pendant l'un de vos prochains tours, vous pourrez activer le parchemin. Pour ce faire :

1. Grisez le cercle à côté du parchemin (pour noter qu'il a été utilisé).
2. Réalisez immédiatement une action bonus pendant laquelle vous Tournez un des ouvriers disponibles et utilisez la forme représentée en haut de l'ouvrier tourné.

Note : **les autres joueurs ne peuvent pas** *utiliser la forme représentée en bas de l'ouvrier. C'est une action bonus pour laquelle vous êtes le seul à pouvoir utiliser la forme.*

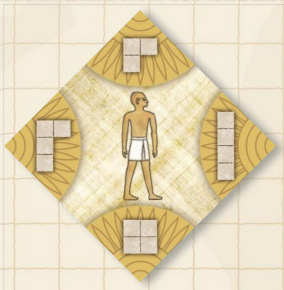
Note : *chaque parchemin ne peut être utilisé qu'une seule fois.*

Exemple : à votre tour, vous décidez de tourner un ouvrier et d'utiliser la forme carrée sur votre mur. Cependant, au lieu de copier les symboles sur votre obélisque, vous les copiez sur le parchemin du bas de votre feuille de jeu. Non seulement vous gagnez 3 points à la fin de la partie mais vous pourrez aussi réaliser une action bonus lors de l'un de vos prochains tours pour Tourner un des ouvriers et effectuer une seconde phase Écrire, à votre seul bénéfice.

RENOUVELLEMENT

Une fois que chaque joueur a joué un tour (c'est à dire avoir été le joueur actif une fois pendant la manche), le dernier joueur choisit de défausser un des ouvriers de la réserve.

Placez la tuile ouvrier défaussée face cachée sous la pile d'ouvriers et tirez un nouvel ouvrier en remplacement. L'ouvrier nouvellement ajouté doit être placé face visible, orienté de la même manière que lors de la mise en place.



Exemple : l'ouvrier nouvellement ajouté est orienté dans cette direction, quelle que soit l'orientation des deux autres ouvriers de la réserve.

Le jeton premier joueur passe, dans le sens horaire, au joueur suivant qui commence une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche dès qu'un joueur atteint le niveau supérieur de l'obélisque. La manche en cours sera la dernière manche de la partie. Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours et procédez ensuite au Décompte des points.

- Décompte des points -

Chaque joueur commence par marquer les points de son obélisque.

Pour chaque colonne de votre obélisque :
Choisissez un des symboles. Comptez le nombre de fois où le symbole apparaît dans la colonne et gagnez autant de points.

Note : *la colonne n'a pas besoin d'être complètement construite ni entièrement remplie de symboles. Toutefois, seuls les véritables symboles comptent. Les cases vides ou barrées ne doivent pas être comptabilisées.*

Pour chaque rangée de votre obélisque :
Comptez combien de symboles différents apparaissent dans la rangée. Gagnez 3/5/8/13 points pour 2/3/4/5 symboles différents.

Note : *la rangée n'a pas besoin d'être complètement construite ni entièrement remplie de symboles. Toutefois, seuls les véritables symboles comptent. Les cases vides ou barrées ne doivent pas être comptabilisées.*

Enfin, ajoutez les points gagnés pour avoir atteint différents niveaux d'obélisque et/ou avoir rempli des parchemins.

- Vainqueur -

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui comptabilise le moins de cases vides qui gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se réjouissent de leur improbable titre de Maître co-constructeur !

NOTES