

# Corrections et clarifications pour la règle de TEKHENU

## PAGE 7

Correction : à 2 joueurs, il faut 6 dés gris.

7. Placez les dés dans le sac de pioche :

- Pour 4 joueurs, 5 blancs, 5 noirs, 5 jaunes, 5 bruns et 6 gris.
- Pour 3 joueurs, 5 blancs, 5 noirs, 5 jaunes, 5 bruns et 4 gris.
- Pour 2 joueurs, 4 blancs, 4 noirs, 4 jaunes, 4 bruns et 6 gris.

## PAGE 8

Correction ; une seule carte Destinée par joueur.

c. Recevez les Ressources de départ :

- Dans l'ordre désormais établi, chaque joueur choisit une des cartes Destinée disponibles.
- Chaque joueur reçoit les récompenses indiquées sur sa carte Destinée et ses cartes Départ.
- Chaque joueur doit garder sa carte Destinée face visible à côté de son plateau individuel.

INITIATIVE

## PAGE 11

Précision : Pénombre au lieu de Ombre. Le résumé sur la dernière page du livret est correct.



Tous les 2 tours, l'ombre de l'Obélisque pivote.



Une rotation est effectuée tous les 2 tours. Le déclenchement a lieu quand chaque joueur a exactement 2 ou 4 dés sur son plateau individuel.

Pour réaliser une rotation, suivez ces étapes :

1. Pivotez le Cadran de l'Obélisque d'une section dans le sens horaire, pour représenter la rotation du soleil et l'ombre de l'Obélisque ainsi projetée.
2. Si les joueurs possèdent 4 dés sur leur plateau individuel, déclenchez immédiatement le Jugement de Maât (voir ci-contre).
3. Pour chacune des deux sections désormais dans la Pénombre (nouvelle position), tirez autant de dés que le nombre de joueurs. Lancez les dés et placez-les dans chaque section.

## PAGE 12

Précision: les Statues sont une construction et comptent pour départager les égalités.

## DÉCOMPTE

Tous les 2 Jugements de Maât, un Décompte a lieu.

Après le 2<sup>ème</sup> Décompte, la partie prend fin et les scores des Décrets sont ajoutés au total.

Un décompte est effectué tous les 2 Jugements de Maât. Un marqueur de Décompte est placé autour du Cadran de l'Obélisque pour rappeler le déclenchement de chaque décompte.

Pour procéder à un Décompte, suivez ces étapes :

1. Pour chacun des 4 quartiers de Ressources de la zone Action d'Osiris (Papyrus, Pain, Calcaire et Granite), comptez le nombre de Bâtiments et de Statues de chaque joueur. Le joueur qui possède la majorité dans un quartier gagne 3 PV. En cas d'égalité, le joueur qui possède la construction (Bâtiment ou Statue) sur la rangée de plus faible valeur, obtient 3 PV.

## PAGE 14

Clarification le dé peut être ajusté : -2 ou -1 ou +1 ou +2.

## UTILISATION DES JETONS SCRIBE

À votre tour, lorsque vous prenez un dé depuis le Cadran de l'Obélisque, vous pouvez utiliser un ou plusieurs jetons Scribe pour modifier les effets associés au dé choisi.

Vous pouvez utiliser les jetons Scribe de 2 manières :

- Dépenser un ou plusieurs jetons Scribe pour changer la valeur du dé choisi. Chaque jeton Scribe permet d'augmenter/diminuer la valeur du dé de 1 ou 2.

## PAGE 16

Correction : seules les Colonnes du joueur rapportent des points.



Il y a 2 emplacements de Statue à côté du Temple et 2 emplacements au-dessus des ateliers et carrières de la zone Action Osiris. Vous pouvez ériger une Statue sur n'importe lequel de ces emplacements. Dans ce cas la valeur du dé n'est pas considérée.



Une fois payé le coût en Granite, prenez la Statue la plus à gauche de votre plateau individuel, placez-la sur un emplacement libre et prenez l'Or placé là pendant la préparation de la partie.

De plus, si la Statue est érigée dans l'enceinte Temple, gagnez 3 PV pour chacune de vos Colonnes sur la même ligne horizontale ou verticale.

## PAGE 18

Correction : indentation du paragraphe. Le marqueur Population n'avance qu'une fois par action et sans lien avec le nombre de case du Temple.

Pour chaque case à l'intérieur du Temple sur la même ligne horizontale ou verticale que votre Bâtiment construit, procédez ainsi :

1. Si la case contient l'une de vos Colonnes, gagnez 3 PV.
2. Si la case est vide, recevez exactement 1 jeton Ressource ou Foi selon le(s) symbole(s) représenté(s).

*Note : si 1 jeton Calcaire est représenté, recevez un 1 jeton Calcaire. Si 2 jetons Granite sont représentés, recevez 1 jeton Granite. Si 3 jetons Foi sont représentés, recevez 1 jeton Foi.*

Avancer votre marqueur Population d'autant de positions que la valeur du dé utilisé pour cette Action Divine.