

 Ludovic CALLEAU
 Julie GRUET

NETERU



RÈGLES

 **NOSTROMO**
ÉDITIONS

PROLOGUE

Le silence fut rompu par le doux écoulement du sable, tandis que les lueurs d'un flambeau repoussaient l'obscurité. Le tombeau s'éveilla de sa torpeur. Les morts accueillirent le piller de tombe dans l'immobilité stoïque de leurs silhouettes allongées.

L'homme agile acheva de s'extirper de l'ouverture, à peine plus large que son bassin. Derrière lui, l'étroit boyau qu'il avait creusé replongea dans l'ombre et le silence.

La vaste salle, au plafond élevé et soutenue par d'imposantes colonnes, abritait en son centre deux sépultures. Sous la lumière vacillante de la torche, les murs aveugles révélaient peu à peu leurs secrets. L'Égyptien laissait les flammes courir sur les hiéroglyphes, faisant surgir des divinités aux côtés de créatures fantastiques. Plus loin, des vases, des statuettes et de précieuses amulettes reposaient auprès des défunts.

Les corps embaumés, remarquablement conservés, semblaient pouvoir se redresser et quitter leur chambre funéraire d'un instant à l'autre. Pourtant, aucun souffle de vie ne semblait animer les deux momies.

Le visiteur jeta son dévolu sur quelques statuettes aux reflets cuivrés ainsi que sur plusieurs amulettes faciles à emporter. Tandis qu'il les glissait dans sa besace, un rôle s'éleva d'un des macchabées.

La lente inspiration rauque fit naître une voix grave, implacable, presque omnisciente :

— Toi qui oses profaner ce tombeau et troubler le repos de l'Immortel, tu seras puni.

D'abord sidéré, le piller recula avant de trébucher, transi d'effroi. Son flambeau roula sur le sol sans s'éteindre. Il se mit à implorer, sans vraiment savoir à qui s'adresser, tant l'autorité de cette voix semblait révéler une origine divine.

Le rôle reprit :

— Voleur... Rends-toi au temple de Seth. Rapporte-moi l'une de ses offrandes d'or... et je t'épargnerai.

Puis la voix s'évanouit. La momie poussa un ultime borborygme avant de retomber dans son repos éternel.

Reprenant sa torche autant que ses esprits, le piller quitta précipitamment le tombeau. L'air frais de la nuit le revigora, dissipant pour un temps la terreur qui l'étreignait.

Mais, à quelques mètres de la sortie, un canidé l'observait de ses yeux luisants de malice. Assis, parfaitement immobile, le chacal attendait.

Dans ce silencieux échange de regards, l'Égyptien comprit que son destin venait d'être scellé.

ASLAUG

Dans NETERU, deux à quatre cités de l'égypte antique s'affrontent pour obtenir la faveur des dieux, en érigeant des pyramides et en tirant profit de leurs pouvoirs divins.

BUT DU JEU



Comptabilisez le plus de points de faveur lorsque l'une des pyramides en jeu est achevée.

Exemple d'une pyramide complète.

MATÉRIEL



81 cartes

Habitants :

utilisées pour construire votre pyramide.



12 cartes *Dieux* : qui accordent des pouvoirs et des points de faveur.



8 cartes *Pyramidion* : qui offrent des objectifs et des bonus de score en fin de partie.

PYRAMIDION



Bonus

Chaque carte *Pyramidion* accorde un bonus de score lié à un type de carte particulier.

Ce bonus est personnel et ne s'applique qu'à votre propre pyramide.

Le saviez-vous ? Le *Pyramidion* était une petite pyramide monobloc (taillée dans un seul bloc de pierre) qui venait couronner l'édifice, marquant ainsi le sommet de la construction.

HABITANTS



Nom de la carte

Emplacement principal dans la pyramide et code couleur (ici 3 et violet)

Points de faveur

Illustration

Effet de la carte

Rappel visuel des emplacements principal et secondaires de la carte

Emplacements secondaires (ici, 1 et 6)

DIEUX



Points de faveur

Nom de la carte

Effet de la carte

Illustration

Préparez trois paquets distincts : les 8 cartes *Pyramidion*, les 12 cartes *Dieux* et le reste des cartes pour la pioche principale.

Pyramidion : Mélangez les 8 cartes *Pyramidion* face cachée. Distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur la révèle et la place devant lui, en laissant un espace d'au moins trois cartes de hauteur entre la carte et le bord de la table.

Objectif secret : Distribuez une seconde carte *Pyramidion* à chaque joueur. Chacun la consulte secrètement, puis la place face cachée sous sa première carte. Cette carte représente son objectif secret en fin de partie.

Note : Pour votre première partie, nous vous conseillons de ne pas jouer avec l'objectif secret.

Cartes Dieux : Mélangez les 12 cartes *Dieux*. Placez-en deux face visible au centre de la table. Posez le reste du paquet à côté : il constitue la pioche des cartes *Dieux*.

Pioche principale : Mélangez toutes les cartes *Habitants* pour former la pioche principale, placée face cachée et accessible à tous les joueurs.

Main de départ : Chaque joueur pioche 4 cartes de la pioche principale. Ces cartes forment une main secrète.

Le joueur ayant le plus voyagé commence la partie.

Carte *Pyramidion* révélée



Emplacement de vos futures poses de cartes

Étage 1



Numéro d'emplacement des cartes. Ici, l'emplacement pour la carte numéro 5

Étage 2



Étage 3



Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, effectuez **l'une des deux actions suivantes**. Appliquez ensuite les effets éventuels de la carte jouée. Enfin, piochez une carte pour compléter votre main à quatre cartes.

1. SE DÉFAUSSER D'UNE CARTE

Placez la carte choisie face visible sur votre pile de défausse personnelle, située près de votre pyramide. La défausse de chaque joueur est consultable par tous à tout moment.



2. JOUER UNE CARTE



Chaque carte indique un emplacement principal et deux emplacements secondaires.



Une carte doit être posée sur l'emplacement correspondant à son numéro principal.

Ici, cette carte numérotée 2 doit être placée sur l'emplacement 2 de votre pyramide.



Exception : Le Sphinx et le Phénix peuvent être placés sur n'importe quel emplacement de votre pyramide.

FORMER UNE "PILE" : Vous pouvez recouvrir une carte déjà en jeu en y posant une nouvelle carte. La carte recouverte ne produit plus d'effet et ne rapporte plus de points : l'ensemble forme une pile.

Si la carte située au sommet d'une pile est déplacée par un *Prêtre* ou détruite par un *Char de guerre*, seule cette carte est affectée.

La carte située en dessous redevient alors accessible.

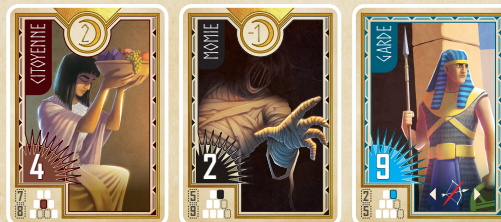


Effets immédiats : certains effets s'appliquent immédiatement lors de la pose de la carte (*Char*, *Prêtre*, *Pilleur de tombe*, *Scribe*, *Phénix*, *Sphinx*).



Si l'effet ne peut être appliqué, il est ignoré. Vous n'êtes jamais obligé d'appliquer un effet immédiat si vous ne le souhaitez pas.

Effets permanents : ces effets restent actifs tant que la carte est visible (*Citoyens*, *Momie*, *Garde*).



Référez-vous à la section **DÉTAIL DES EFFETS DES CARTES** en fin de livret ou sur votre aide de jeu.



FAVEUR DES DIEUX



Lorsque vous complétez un étage de votre pyramide, quel qu'il soit, vous gagnez la faveur des *Dieux* : choisissez l'un des deux *Dieux* disponibles au centre de la table.

Placement : placez la carte *Dieu* choisie à gauche ou à droite de l'étage complété, puis appliquez immédiatement son effet.

Renouvellement : dès qu'un *Dieu* est pris, remplacez-le immédiatement en piochant une nouvelle carte de la pioche des *Dieux*, afin qu'il y en ait toujours deux visibles au centre de la table.

RÈGLES IMPORTANTES CONCERNANT LES DIEUX :

- Tout comme les cartes *Habitants*, les *Dieux* accordent des points de faveur et des pouvoirs spécifiques.
- Une fois affecté à un étage, un *Dieu* reste en jeu jusqu'à la fin de la partie, même si vous perdez des cartes de cet étage.
- Vous ne pouvez obtenir qu'un seul *Dieu* par étage, même si vous complétez à nouveau cet étage par la suite.

Important : L'action de piocher une carte pour compléter votre main à 4 cartes intervient à la fin de votre tour.



FIN DE PARTIE



La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur place sa 9^{ème} carte *Habitants*. Le joueur en cours termine son tour, puis la partie continue de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Ainsi, si c'est le premier joueur qui termine sa pyramide, les autres jouent encore une fois. En revanche, si c'est le dernier joueur qui termine sa pyramide, le jeu prend fin immédiatement.

Si la pioche est vide à la fin du tour d'un joueur, la partie prend fin immédiatement. On procède au décompte des points, même si aucune pyramide n'est finalisée.

Le joueur ayant totalisé le plus de points de faveur remporte la partie.

Note : si, lors du dernier tour, le joueur ayant déclenché la fin de partie perd une carte à cause d'un *Char de guerre*, et qu'aucune autre pyramide n'est complétée entre-temps, la partie prend tout de même fin normalement.

Dans Neteru, il existe trois façons de gagner des points de faveur :



GRÂCE AUX CARTES HABITANTS

Les *Prêtres*, les *Citoyens* et les *Scribes*, permettent de gagner des points de faveur. Pour plus de détails, consultez la section **DÉTAIL DES EFFETS DES CARTES** (pages 12 et 13).



EN GAGNANT LA FAVEUR DES DIEUX

Lorsque vous terminez un étage de votre pyramide (une ligne complète de cartes), vous gagnez la faveur d'un *Dieu*.



GRÂCE AUX CARTES PYRAMIDION

Les cartes *Pyramidion* apportent des bonus de score en fin de partie.



CALCUL DES SCORES



• Déterminez la valeur de vos *Momies* :

Cas 1 : Vous ne possédez ni *Anubis*, ni le *Pyramidion Momie*.

Chaque *Momie* vous fait perdre 1 point.

Cas 2 : Vous possédez le *Pyramidion Momie*.

Chaque *Momie* vous fait gagner 1 point.

Cas 3 : Vous possédez *Anubis*.

Chaque *Momie* vous fait gagner 2 points.

Cas 4 : Vous possédez *Anubis* et le *Pyramidion Momie*.

Chaque *Momie* vous fait gagner 3 points.



(CALCUL DES SCORES : SUITE)

- ➦ Additionnez les points de faveur gagnés par les habitants de votre pyramide.
- ➦ Appliquez les effets et modificateurs de vos 2 cartes *Pyramidion* (principal et secondaire).



- ➦ Si vous possédez *Bastet* : la **valeur totale** de la ligne sur laquelle elle est installée est **multipliée par 2 (hors Momies)**. Les bonus des *Pyramidions* ne s'appliquent pas sur cette ligne.

- ➦ Enfin, ajoutez les points de faveur apportés par vos *Dieux*.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Si plusieurs joueurs sont à égalité après le décompte final, appliquez les critères de départage suivants, dans l'ordre :

1. Avancement de la pyramide

Le joueur dont la pyramide est la plus avancée (le plus grand nombre de cartes posées) l'emporte.

2. Faveur des Dieux

Si l'égalité persiste, le joueur ayant totalisé le plus de points de faveur grâce à ses cartes *Dieux* l'emporte.

3. Victoire partagée

Si l'égalité persiste après ces deux critères, la victoire est partagée entre les joueurs concernés.



EXEMPLE DE CALCUL



Pyramidion principal



Pyramidion secondaire (objectif secret)



1. Cartes Momies

- Vous possédez la carte Dieu Anubis. La valeur de vos Momies passe à + 2 points au lieu de - 1. Vous avez deux Momies : $2 \times 2 = + 4$ points.

2. Cartes habitants

- Vos citoyens (emplacements 1 et 7) vous rapportent 4 points
- Votre prêtre (emplacement 9) vous rapporte 1 point
Les autres habitants ne vous apportent aucun point.

3. Cartes Pyramidion

- Votre Pyramidion principal vous fait gagner 2 points de faveur par Sphinx et Phénix présents dans votre pyramide. Vous en possédez un de chaque (emplacements 5 et 6), donc + 4 points.

- Votre Pyramidion secondaire vous fait gagner 1 point de faveur par Prêtre et Scribe présents dans votre pyramide. Vous possédez un Prêtre, donc + 1 point.

4. Cartes Dieux

- Vos Dieux vous apportent 6 points de faveur (2 + 3 + 1).

5. Effet de Bastet

- Bastet multiplie par 2 les points de la ligne où elle est placée, soit +1 pour le prêtre et +2 points pour le citoyen

SCORE TOTAL :

Momies (Anubis) : 4 points

Habitants : 5 points

Pyramidion principal : 4 points

Pyramidion secondaire : 1 point

Dieux : 6 points

Bastet : 3 points

SOIT UN TOTAL DE 23 POINTS.

DETAIL DES EFFETS DES CARTES LES CARTES HABITANTS



PILLEUR DE TOMBES

Regardez une carte au hasard dans la main d'un adversaire.
Vous pouvez choisir de l'échanger contre une carte de votre main.



PRÊTRE

Déplacez une carte de votre pyramide depuis son emplacement principal vers l'un de ses emplacements secondaires, si elle en possède.
Cet effet ne s'applique pas à la carte Prêtre venant d'être posée.



MOMIE

Cette carte vous fait perdre 1 point de faveurs.
Si le Dieu Anubis est associé à votre pyramide, chaque Momie vaut alors 2 points.
Si vous possédez le Pyramidion Momie, chaque Momie vaut 1 point.
Si vous possédez Anubis et le Pyramidion Momie, chaque Momie vaut 3 points.



CITOYEN

Cette carte rapporte
2 points de faveurs.



SCRIBE

Regardez la première carte de la pioche. Vous pouvez choisir de l'ajouter à votre main en défaussant une autre carte de votre main. Sinon, cette carte est remplacée sur le dessus de la pioche.



CHAR DE GUERRE

Détruisez une carte adverse située au même étage que votre Char de guerre. La carte détruite est placée dans la défausse de son propriétaire.



GARDE

Cette carte est protégée contre les attaques d'un Char de guerre. Elle protège également toutes les cartes immédiatement adjacentes situées au même étage.



SPHINX

Choisissez une carte de votre défausse et placez-la dans votre pyramide en appliquant immédiatement son effet.
La carte Sphinx peut être placée sur n'importe quel emplacement de votre pyramide.



Phénix

Choisissez une carte dans la défausse d'un adversaire et placez-la dans votre propre pyramide en appliquant immédiatement son effet.
La carte Phénix peut être placée sur n'importe quel emplacement de votre pyramide.





LES CARTES DIEUX



LES CARTES PYRAMIDION



ANUBIS

Chaque carte Momie placée sur votre pyramide rapporte 2 points de faveur au lieu de -1. Cet effet ne se cumule pas si vous possédez plusieurs cartes Anubis.



HORUS

Choisissez une carte de votre pyramide et appliquez immédiatement son effet.



SETH

Regardez la main d'un adversaire et choisissez une carte à défausser. L'adversaire pioche ensuite une carte pour compléter sa main à quatre cartes.



OSIRIS

Rejouez immédiatement un tour.



RÂ

Regardez les trois premières cartes de la pioche, puis replacez-les dans l'ordre de votre choix sur le dessus de la pioche.

Note : Râ vous permet donc de choisir la carte que vous piocherez à la fin de votre tour.



BASTET

Les points de faveur indiqués sur les cartes du même étage sont doublés (hors Momies). Les bonus des Pyramidions ne s'appliquent pas sur cette ligne.



MOMIE

Chaque carte Momie présente dans votre pyramide rapporte 1 point de faveur au lieu de -1 (voir **CALCUL DES SCORES**, page 9, pour le détail de la valeur des Momies)



SPHINX ET PHÉNIX

Chaque carte Sphinx ou Phénix placée sur votre pyramide rapporte 2 points de faveur.



PRÊTRE ET SCRIBE

Chaque carte Prêtre ou Scribe placée sur votre pyramide rapporte 2 points de faveur.



CHAR ET GARDE

Chaque carte Garde ou Char de guerre placée sur votre pyramide rapporte 1 point de faveur.



PILLEUR DE TOMBES

Chaque carte Pilleur de tombes placée sur votre pyramide rapporte 2 points de faveur.



MAJORITÉ

Obtenez 2 points pour chaque exemplaire de la carte que vous possédez en majorité.



DÉFAUSSE

Chaque carte présente dans votre défausse rapporte 1 point de faveur.



3 CARTES DIFFÉRENTES

Marquez 2 points de faveur pour chaque ensemble de trois cartes différentes. Chaque type de carte ne peut être comptabilisé qu'une seule fois.



DANS LE MÊME UNIVERS

Plongez au cœur d'un défi stratégique captivant avec la nouvelle édition de SA-RÊ.

Concevez une cité prospère en choisissant judicieusement vos constructions. Chaque bâtiment vous confère des pouvoirs essentiels pour développer votre ville. Mais attention : la gestion de vos ouvriers est cruciale pour éviter les révoltes et mener à bien l'édification de votre pyramide avant vos concurrents !

SA-RÊ allie finement gestion de ressources et prise de risque. Une expérience intense pour 2 à 4 joueurs, le tout en seulement 60 minutes.

Neteru©2026 est un jeu édité par NOSTROMO EDITION SAS - 895 151 272 R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET

Auteur : Ludovic Calleau

Illustration et graphisme : Julie Gruet

Prologue : Aslaug

LE MOT DE L'AUTEUR :

Merci de faire partie de cette aventure.

Voir des personnes découvrir et partager de bons moments avec un jeu que j'ai imaginé et développé avec passion est sûrement la plus belle des récompenses !

Je tiens à remercier ma famille, qui a suivi l'évolution du jeu depuis ses toutes premières versions et qui a survécu à un nombre incalculable de changements de règles... parfois même en plein milieu d'une partie ! Merci d'avoir toujours suivi mes idées, même les plus chaotiques.

Un grand merci également à mes amis, aux personnes ayant découvert le jeu en salon et pris le temps de partager leurs impressions, ainsi qu'aux auteurs rencontrés en festival pour leurs conseils et leur bienveillance. C'est un milieu passionné et humain, qui m'a énormément apporté tout au long de cette aventure.

Je tiens également à remercier mon éditeur François Bachelart et toute l'équipe de Nostromo Éditions pour leur confiance, leur accompagnement et leur disponibilité tout au long du projet.

Et aujourd'hui, cette simple idée a évolué pour devenir un jeu bien réel, partagé et joué par d'autres, bien au-delà de ce que j'avais pu imaginer pour mon tout premier jeu.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de belles parties, et à vous remercier de faire vivre l'univers de Neteru !

Ludovic Calleau