

RÈGLES DU JEU

# TEMPLE OF FIVE

CONTENU .....	2	Décoration bonus .....	8
MISE EN PLACE .....	3	2e niveau de pyramide .....	9
BUT DU JEU .....	4	3e niveau de pyramide .....	10
COMMENT JOUER .....	4	FIN DE LA PARTIE ET POINTAGE ..	10
1er niveau de pyramide .....	4	FAQ .....	11
Cartes Bénédiction .....	8	VARIANTES .....	12



À la tête de clans rivaux, vous avez été choisis pour accomplir la mission la plus cruciale du souverain, déterminé à restaurer la gloire et la prospérité d'autrefois de la cité. Au cœur de ces terres anciennes, vous érigez de majestueuses



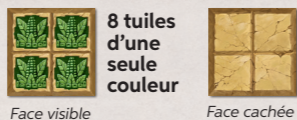
pyramides ornées d'icônes de puissance et de sagesse divines. Chaque pyramide devient non seulement une merveille architecturale, mais aussi un lieu sacré où prennent forme les prières et les espoirs de votre peuple.

## CONTENU

### 52 tuiles Décoration :



### 16 tuiles spéciales :

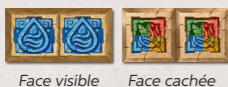


### 4 plateaux



### Décoration bonus :

28 Décorations bonus de 2 cases  
(7 par couleur)



Face cachée

24 Décorations bonus de 3 cases  
(6 par couleur)



Face cachée

40 pions Prêtre  
(4 ensembles de 10 pions)



50 cartes Bénédiction  
(5 paquets de 10 cartes)



1 jeton Premier joueur



4 cartes de référence  
(recto verso)



4 cartes Objectif ultime  
(recto verso)



Le contenu peut différer de celui illustré.

## MISE EN PLACE

- Mélangez les plateaux** et distribuez-en un au hasard à chaque personne. (Chaque plateau est légèrement différent.) Chaque personne choisit ensuite un ensemble de **pions Prêtre**. Chaque personne prend **1 carte de référence** résumant le déroulement de la partie.
- Séparez les **cartes Bénédiction** en cinq paquets selon leur couleur, mélangez chacun d'eux, puis disposez-les en ligne, face cachée. Révélez ensuite la première carte de chaque paquet et placez-les face visible, à portée de toutes les personnes.
- Mélangez séparément les Décorations bonus de 2 et 3 cases**, puis placez-les en piles face cachée.
- Mélangez les **52 tuiles Décoration** et placez-les face cachée en plusieurs piles, à portée de toutes les personnes.
- Séparez les **16 tuiles spéciales** en deux groupes : 8 tuiles d'une seule couleur et 8 tuiles Effet. Choisissez l'un des deux groupes, mélangez-le, puis placez-le à côté des tuiles Décoration pour former une pile distincte, face cachée.

**NOTE :** Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser les tuiles spéciales d'une seule couleur. Dans ce cas, remettez dans la boîte les tuiles Effet ainsi que les cartes Objectif ultime.

- La personne qui a vu une pyramide en dernier prend le **jeton Premier joueur**.



Exemple de mise en place pour une partie à 4 personnes

## BUT DU JEU

Chaque personne construit une pyramide sur son plateau à l'aide de tuiles.

Au fil de la construction, tentez de placer les tuiles de façon à créer des chaînes de décorations de même couleur. Utilisez ces chaînes ainsi que vos prêtres pour obtenir des cartes Bénédiction, qui vous rapportent des points de victoire. La personne qui a accumulé le plus de points de victoire à la fin remporte la partie.



## COMMENT JOUER

La partie se déroule en **3 phases**. À chaque phase, vous construisez un niveau de la pyramide.



Le premier niveau est composé de 9 tuiles Décoration.



Le deuxième niveau est composé de 4 tuiles Décoration.



Le troisième niveau est composé d'une tuile spéciale.

### PREMIER NIVEAU DE LA PYRAMIDE

Suivez ces 3 étapes dans l'ordre. Répétez-les 3 fois pour compléter le premier niveau de la pyramide :

1. ÉCHANGE DE MATÉRIAUX
2. CONSTRUCTION
3. PLACEMENT DES PRÊTRES

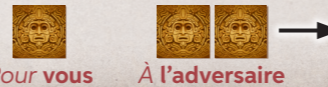
## 1. ÉCHANGE DE MATÉRIAUX

Avant de commencer à construire la pyramide, vous avez la possibilité d'échanger des matériaux avec vos adversaires. Essayez de conserver les décorations les plus utiles et de donner les moins avantageuses aux autres personnes. (À cette étape, tout le monde joue simultanément.)

Chaque personne pioche **3 tuiles Décoration** au hasard. Sans les révéler, regardez-les, puis conservez-en 1 et donnez-en **1 à chaque voisin** (à gauche et à droite).

Vous ne pouvez pas garder deux tuiles pour vous ni en donner deux à la même personne !

**IMPORTANT :** Dans une partie à 2 personnes uniquement, vous devez donner deux tuiles à votre adversaire et en conserver une pour vous.



Pour vous À l'adversaire

À la fin de cette étape, vous aurez 3 tuiles face cachée :



Reçue de la personne à gauche

Reçue de la personne à droite

Conservée pour vous

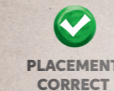
Attendez que toutes les personnes aient terminé, puis passez à l'étape suivante.

## 2. CONSTRUCTION

Utilisez les matériaux que vous avez reçus pour construire votre pyramide, en les disposant de façon à former des chaînes de décorations de même couleur. (À cette étape, tout le monde joue simultanément.)

Prenez les trois tuiles que vous avez reçues, regardez leur **face visible** et placez-les face visible dans l'ordre de votre choix sur votre plateau. Au premier niveau, placez les tuiles dans l'un des 9 emplacements disponibles à l'intérieur du plus grand cadre doré du plateau (voir illustration).

Lors de la pose des tuiles, vous pouvez les orienter dans n'importe quel sens afin de former des chaînes de décorations.



PLACEMENT CORRECT



PLACEMENT INCORRECT

Une chaîne est composée d'au moins 2 décorations de même couleur, adjacentes horizontalement ou verticalement lorsqu'on les observe du dessus.

Ainsi, les décorations peuvent être reliées entre différents niveaux de la pyramide, y compris celles imprimées sur le plateau.

Une chaîne peut prendre n'importe quelle forme.



Les tuiles portent des marques sacrées — des prières aux anciens dieux. En formant des chaînes de même couleur, la dévotion de votre clan grandit, augmentant ainsi vos chances d'obtenir leur faveur divine :



DIEU DU FEU (ROUGE)



DIEU DE LA CHASSE (OR)

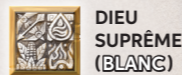


DIEU DE L'EAU (BLEU)



DIEU DE LA VÉGÉTATION (VERT)

Le Dieu suprême ne possède aucune décoration particulière et accepte toutes les formes de prières.



DIEU SUPRÊME (BLANC)

Une fois que toutes les personnes ont placé leurs 3 tuiles, passez à l'étape suivante.

### 3. PLACEMENT DES PRÊTRES

Placez judicieusement vos prêtres afin d'obtenir la priorité sur les cartes Bénédiction et de les remporter. (À cette étape, la personne qui possède le jeton Premier joueur joue en premier, puis le tour se poursuit dans le sens horaire.)

À votre tour, utilisez jusqu'à 2 chaînes que vous avez formées précédemment :

- Choisissez d'abord la chaîne que vous utilisez. Placez un prêtre de votre réserve sur l'un des espaces de cette chaîne (vous pouvez choisir n'importe quelle décoration de la chaîne, qu'elle se trouve sur le plateau ou sur une tuile).
- Comptez ensuite la longueur de cette chaîne (le nombre d'espaces de décoration qui la composent). Selon cette valeur, placez d'autres prêtres de votre réserve sur les cases de la carte Bénédiction disponible de la couleur correspondante.

Votre objectif est d'occuper le plus de cases possibles sur la carte avec vos prêtres. Vous pouvez en placer sur une, plusieurs ou même toutes les cases de la carte en une seule fois, à condition que la longueur de la chaîne choisie soit égale ou supérieure à la somme des valeurs indiquées sur les cases que vous souhaitez occuper.



Utilisez des chaînes or, bleues, rouges et vertes pour rivaliser et obtenir les bénédictions des dieux correspondants.

Utilisez des chaînes de n'importe quelle couleur pour occuper les cases des cartes du Dieu suprême.



Le petit chiffre dans le coin supérieur gauche d'une carte Bénédiction indique la longueur minimale d'une chaîne requise pour compléter cette carte (occuper toutes ses cases) en une seule fois.

Ex. : avec une chaîne de 5 cases, une personne peut placer 2 prêtres sur les cases « 3 » et « 2 » (5 au total), ou « 2 » et « 2 » (4 au total), ou encore un seul prêtre sur la case « 4 ».

Mais n'oubliez pas que vous disposez d'un nombre limité de prêtres, et qu'ils restent sur la carte tant que toutes ses cases ne sont pas occupées !

**Exemple :** Derek décide d'utiliser une chaîne bleue de 9 cases. Il place un prêtre sur l'un des espaces de cette chaîne et choisit d'occuper des cases de la carte Bénédiction du Dieu suprême, qui ne contient encore aucun prêtre adverse. Dans sa situation, il est le plus avantageux de placer des prêtres :



sur les cases 4, 3 et 2 (9 au total) — il occupe plus de la moitié des cases de la carte, s'assurant ainsi que personne d'autre ne pourra la remporter ; toutefois, cela lui coûte beaucoup de prêtres ;

OU

sur les deux cases 4 et 4 (8 au total) — il utilise moins de prêtres et occupe les deux cases les plus à gauche, qui donnent la priorité en cas d'égalité (voir ci-dessous). Cependant, plus de la moitié des cases restent libres et quelqu'un d'autre pourrait lui ravir cette carte.

Une fois une chaîne utilisée, procédez de la même manière avec une autre. Lors d'un même tour, vous pouvez utiliser un maximum de 2 chaînes qui ne contiennent pas encore vos prêtres. Vous pouvez aussi n'utiliser qu'une seule chaîne, ou même passer cette étape afin de conserver vos prêtres pour plus tard.

**IMPORTANT :** Si vous avez déjà placé un prêtre sur une chaîne, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que ce prêtre s'y trouve.

## COMPLÉTER LES CARTES BÉNÉDICTION

Lorsqu'une carte est entièrement occupée, elle est considérée comme **complétée**. Vérifiez **qui possède le plus de prêtres** sur cette carte — cette personne la prend immédiatement et recevra, en fin de partie, les points indiqués dans le grand cercle.



En cas d'égalité, la personne dont le prêtre occupe la case **la plus à gauche** parmi les personnes à égalité remporte la carte. Après avoir complété une carte, rendez les prêtres à leurs propriétaires et révélez une nouvelle carte de la pile du dieu correspondant.

**NOTE:** Si l'une des piles est vide, il ne sera plus possible d'obtenir des cartes Bénédiction de ce dieu jusqu'à la fin de la partie.




**Exemple:** *Steven* place son prêtre sur la dernière case libre de la carte. *Steven*, *Derek* et *Helen* ont maintenant chacun un prêtre sur cette carte. Comme le prêtre de *Steven* se trouve sur la case la plus à gauche, il remporte cette carte.

Placez les cartes que vous remportez face visible devant vous, afin que les autres personnes puissent les voir.


## DÉCORATION BONUS

Si, en utilisant une chaîne, vous placez un prêtre sur **une seule case** de la carte marquée du symbole correspondant, prenez une décoration bonus au hasard dans la pile de la longueur indiquée. Ne la révélez pas aux autres personnes! À tout moment, vous pouvez la placer sur **des espaces vides** du plateau ou de la pyramide (c'est-à-dire des espaces sans décoration) situés sur **un même niveau**, afin d'agrandir vos chaînes existantes ou d'en créer de nouvelles.

**Exemple:** *Hélène* utilise une chaîne rouge de 5 cases. Elle pourrait placer deux prêtres sur les cases 3 et 2 de la carte Bénédiction, mais elle n'obtiendrait alors aucune décoration bonus, dont elle a pourtant besoin. Elle décide donc de ne placer qu'un seul prêtre — sur la case 4. Cette case est marquée du symbole , *Hélène* pioche donc une décoration bonus de 3 cases et la relie à sa chaîne bleue.



**IMPORTANT:** Si vous placez un prêtre sur la dernière case libre d'une carte sans la remporter (parce qu'une autre personne possède plus de prêtres dessus), vous recevez une décoration bonus de **2 cases au hasard**.

**Exemple:** *Hélène* place son prêtre sur la dernière case de la carte brune. Toutes les cases de la carte sont maintenant occupées. Comme *Steven* possède la majorité des prêtres sur cette carte, c'est lui qui la remporte. *Hélène* reçoit une décoration bonus de 2 cases pour avoir contribué à compléter la carte. (Elle reçoit également une autre décoration bonus, puisque la case qu'elle a occupée comporte le symbole .)



Une fois que toutes les personnes ont terminé l'étape 3, **passer le jeton Premier joueur à la personne suivante** dans le sens horaire. **Répétez ensuite les trois étapes** : piochez des tuiles, distribuez-les entre vous, placez-les sur les plateaux, puis utilisez à tour de rôle vos chaînes pour remplir les cases des cartes Bénédiction.

Le premier niveau est considéré comme complété lorsque ces étapes ont été répétées **trois fois** (chaque plateau comporte alors **9 tuiles Décoration**).

Sans retirer les prêtres de vos plateaux ni des cartes Bénédiction incomplètes, passez au deuxième niveau.



Exemple de premier niveau complété

## DEUXIÈME NIVEAU DE LA PYRAMIDE

Construisez le deuxième niveau en suivant les règles du premier, avec les changements suivants:

- Étape 1:** Piochez **2 tuiles** au lieu de 3. Donnez-en 1 à la personne à votre **gauche** et conservez-en 1.
- Étape 2:** Placez les tuiles sur le premier niveau de la pyramide, comme illustré sur l'image:



Les lignes dorées délimitant les bords des chemins sur le plateau vous aident à repérer visuellement la zone du deuxième niveau.

**IMPORTANT:** Lorsque vous recouvrez des prêtres avec de nouvelles tuiles, vous les remplacez dans votre réserve. Ainsi, les chaînes et les prêtres utilisés précédemment peuvent redevenir disponibles. Les prêtres qui ne peuvent pas être recouverts restent sur leurs cases jusqu'à la fin de la partie.



**L'étape 3** reste inchangée

À ce niveau, vous devez effectuer toutes les étapes **deux fois**, en plaçant un total de **4 tuiles** sur votre plateau.



Exemple de deuxième niveau complété


## TROISIÈME NIVEAU DE LA PYRAMIDE

Construisez le troisième niveau en suivant les règles du premier, avec les changements suivants :

- 🌀 **Étape 1 :** Piochez 2 tuiles spéciales.
- 🌀 **Étape 2 :** Regardez la face visible de vos tuiles et choisissez celle que vous souhaitez utiliser. Placez-la face visible au centre du deuxième niveau de la pyramide, puis défaussez l'autre.



Les lignes dorées délimitant le côté intérieur des chemins vous aident à repérer visuellement la zone du troisième niveau.

 Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas utiliser la tuile spéciale choisie, placez-la face cachée sur la pyramide et utilisez-la comme **4 espaces vides pour des décorations bonus**.

- 🌀 **L'étape 3** se déroule comme d'habitude avec les tuiles d'une seule couleur. Si vous utilisez le **lot de tuiles Effet**, appliquez l'effet de la tuile (voir « Variantes de jeu »). Immédiatement après l'étape 3, passez au pointage.

## FIN DE LA PARTIE ET POINTAGE

La partie se termine lorsque la dernière personne a placé ses prêtres sur le troisième niveau. Le moment est venu de révéler quel clan a gagné la faveur des dieux. Chaque personne compte alors **ses points** :



**1** Additionnez les points de vos **cartes Bénédiction complétées** (le grand chiffre).

**2** Ajoutez les points de vos **cartes incomplètes** (le petit chiffre).



Les cartes incomplètes sont attribuées selon les règles habituelles (la carte revient à la personne qui possède le plus de prêtres dessus et, en cas d'égalité, à celle dont le prêtre est le plus à gauche).



**3**

Ajoutez **1 point** pour chaque **décoration bonus** restante dans votre réserve (peu importe sa taille).

La personne qui a obtenu le plus de points **gagne la partie**.  
**Son nom restera gravé dans les annales de l'histoire comme le plus grand bâtisseur de son époque !**

**En cas d'égalité**, la personne ayant le plus de prêtres dans sa réserve l'emporte. Si l'égalité persiste, les personnes concernées se partagent la victoire.



## FAQ

- **Est-il possible de réutiliser une chaîne sur laquelle se trouve un prêtre si elle a été prolongée depuis le tour précédent ?**
  - Même si la chaîne est maintenant plus longue, elle ne peut pas être réutilisée tant que le prêtre s'y trouve. Elle redevient disponible lorsque vous retirez ce prêtre en la recouvrant avec une nouvelle tuile au niveau suivant.
- **Puis-je utiliser les espaces restants d'une chaîne plus tard ? Par exemple, si j'utilise une chaîne de 8 cases, mais que j'occupe les cases 4 et 2, que deviennent les 2 cases restantes ?**
  - Les cases restantes sont perdues et ne peuvent pas être utilisées plus tard.
- **Puis-je placer une décoration bonus sur les espaces du plateau situés en dehors du plus grand cadre doré ?**
  - Oui, une décoration bonus peut être placée sur n'importe quel espace vide des tuiles ou du plateau, y compris en bordure, tant que tous les espaces utilisés se trouvent sur un même niveau.
- **Puis-je utiliser une seule chaîne pour occuper des cases sur différentes cartes ?**
  - Non. En utilisant, par exemple, une chaîne **jaune**, vous pouvez placer des prêtres soit sur la carte du **Dieu de la chasse**, soit sur celle du **Dieu suprême**, mais pas sur les deux en même temps.

## VARIANTES

Une fois le jeu de base bien maîtrisé, essayez les variantes ci-dessous pour renouveler vos parties. Vous pouvez les ajouter une à une ou toutes les utiliser ensemble.

### TUILES EFFET

Remplacez les tuiles spéciales d'une seule couleur par des **tuiles Effet** lors de l'étape 3 du dernier niveau de la pyramide. Chacune confère un bonus particulier. Utilisez-le de la manière la plus avantageuse lors de votre dernier tour!



Réutilisez une **chaîne** sur laquelle se trouve déjà l'un de vos prêtres.



Piochez **2 décorations bonus de 2 cases au hasard**. Vous pouvez les placer immédiatement sur votre pyramide ou les conserver pour le pointage de fin de partie.



Utilisez **1 chaîne supplémentaire ce tour-ci** (3 chaînes au lieu des 2 habituelles).



Prenez une **carte Bénédiction** de la pile de votre choix et placez-la devant vous (séparément de vos cartes complétées). Vous êtes la seule personne à pouvoir occuper les cases de cette carte. À la fin de la partie, cette carte vous rapporte des points comme n'importe quelle autre.

Pour une expérience plus asymétrique, essayez d'utiliser un ensemble de 4 tuiles d'une seule couleur de couleurs différentes et 4 tuiles Effet différentes.

### VOLONTÉ DES DIEUX

Version recommandée par l'auteur du jeu!

Lorsque vous piochez les tuiles à l'étape 1 et les distribuez à l'étape 2, au lieu de regarder toutes les faces en même temps, révélez-les une par une et décidez immédiatement où les placer.



**Exemple:** **Andy** prend une tuile de la pile. Il regarde sa face et décide de la donner à la personne à sa droite. Il pioche ensuite une autre tuile. Celle-ci est intéressante! **Andy** décide de la conserver. La dernière tuile qu'il pioche est automatiquement donnée à la personne à sa gauche.

### OBJECTIF ULTIME

Lors de la mise en place, chaque personne prend également une carte Objectif ultime (les 4 sont identiques). Choisissez l'un de ses côtés présentant les 3 objectifs que vous souhaitez tenter de réaliser durant la partie, puis placez la carte face visible du côté choisi.

Lors du pointage, ajoutez les points de tous les objectifs complétés à votre total.



Créé par Carlo A. Rossi

Illustré par Daniela Ryabicheva et Ludvik Skopalik

Responsable de projet : Margarita Natashina

Révision : Maria Kravchenko

Direction artistique : Anastasia Voropina

Conception graphique : Artur Burlakov

Responsable de production : Kristina Balakirova



iLO  
8360 rue Champ-d'eau  
Montréal, Québec,  
H1P 1Y3, Canada  
info@ilo307.com  
www.ilo307.com



Red Cat Games LLC  
51/1-14, avenue Komitas  
Erevan 0014, Arménie  
mail@redcatgames.am  
www.RedCatGames.am

©2025 Tous droits réservés.