

TAL DER KÖNIGE – Aide de jeu

Tour de jeu

1. Achat des cubes
 - . $(n+1)$ lots de 5 cubes mis aux enchères
 - . chaque joueur pose ses 8 plaquettes
2. Mouvement des Contremaîtres
 - . **6 points** de déplacement en tout
 - . [1^{er} tour] : mouvements visibles
 - . tours suivants : mvts secrets
3. Mouvement des Ouvriers
 - . **6 points** de déplacement en tout

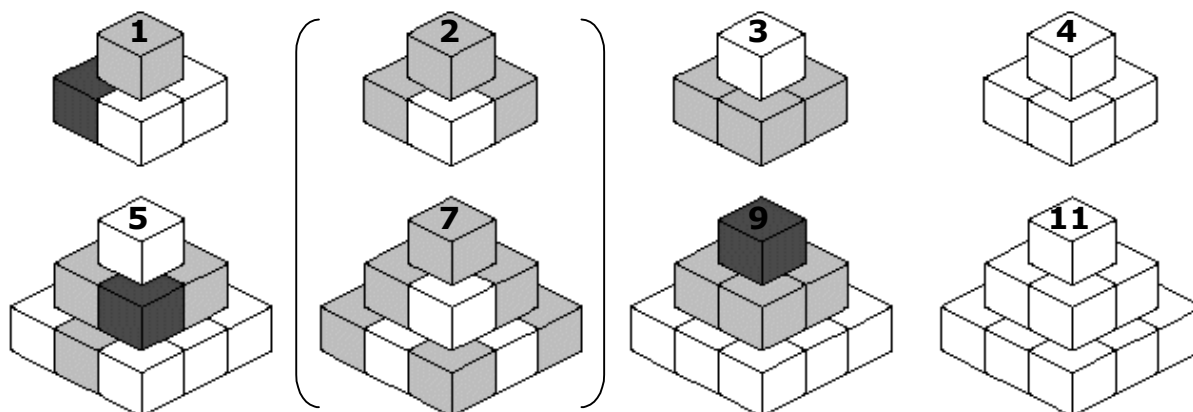


4. Vol de cubes [pas au 1^{er} tour]
 - . si + de contremaîtres que le propriétaire du chantier
 - . chaque ouvrier peut voler 2 cubes
5. Vol de chantiers [pas au 1^{er} tour]
 - . si + de contremaîtres et + d'ouvriers que le propriétaire du chantier

6. Construction des pyramides
 - . chaque ouvrier peut placer 2 cubes sur un chantier à sa couleur
 - . les cubes restants sont placés sur la pyramide du Pharaon

7. Changement de 1^{er} joueur

Valeur des pyramides achevées



Aide de jeu réalisée par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

TAL DER KÖNIGE – Aide de jeu

Tour de jeu

1. Achat des cubes
 - . $(n+1)$ lots de 5 cubes mis aux enchères
 - . chaque joueur pose ses 8 plaquettes
2. Mouvement des Contremaîtres
 - . **6 points** de déplacement en tout
 - . [1^{er} tour] : mouvements visibles
 - . tours suivants : mvts secrets
3. Mouvement des Ouvriers
 - . **6 points** de déplacement en tout



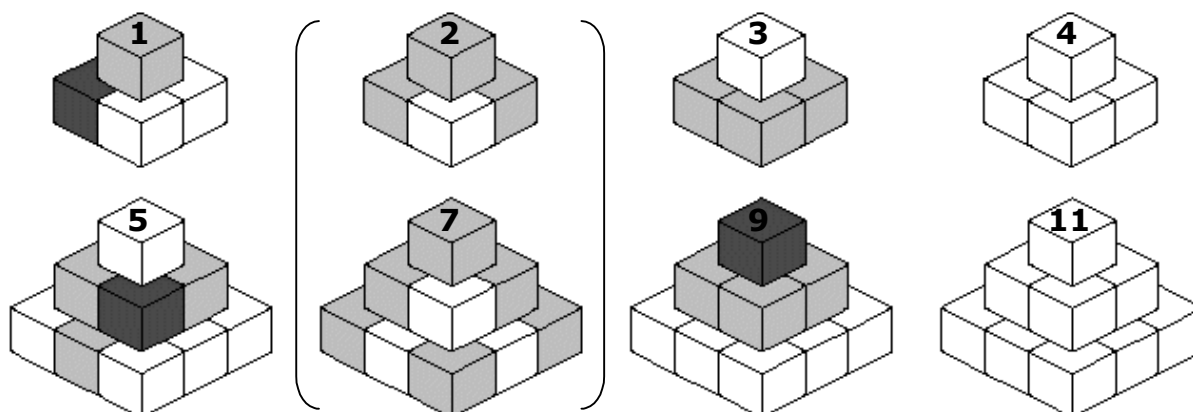
4. Vol de cubes [pas au 1^{er} tour]
 - . si + de contremaîtres que le propriétaire du chantier
 - . chaque ouvrier peut voler 2 cubes

5. Vol de chantiers [pas au 1^{er} tour]
 - . si + de contremaîtres et + d'ouvriers que le propriétaire du chantier

6. Construction des pyramides
 - . chaque ouvrier peut placer 2 cubes sur un chantier à sa couleur
 - . les cubes restants sont placés sur la pyramide du Pharaon

7. Changement de 1^{er} joueur

Valeur des pyramides achevées



Aide de jeu réalisée par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>