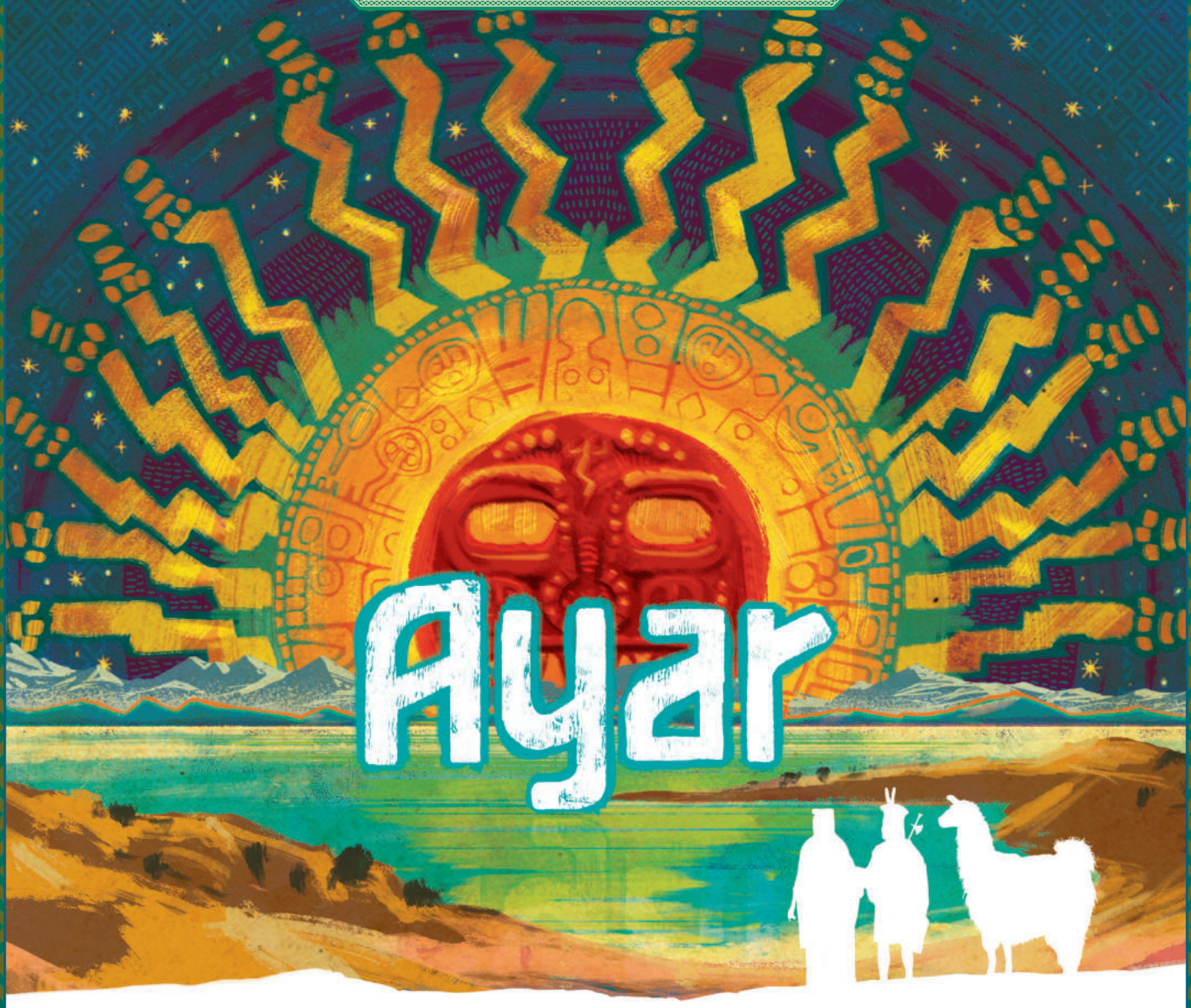
Les Enfants
du Soleil



Règles du jeu

Fabio Lopiano &
Mandela Fernández-Grandon

Ian O'Toole

Osprey Games
Super Meeple

Ayar

Les Enfants du Soleil



Conception du jeu : Fabio Lopiano et Mandela Fernández-Grandon

Illustrations et conception graphique : Ian O'Toole

Mise en page des règles : Jacoby O'Connor

Développement : Rhys Ap Gwyn, Luke Evison et Jordan Wheeler

Consultant culturel : Antti Korpisaari

Testeurs du jeu : Chuck Case, David Digby, Stuart Ellis-Gorman, Mario Gazzaniga, Ioana Ghica, Dominik Goldnagl, Kyle Graves, JaneLizRobb, Mauro Lazzara, Noralie Lubbers, Chris Manley, Isabella Mattasits, Dean Morris, Gary Perrin, Andrea Robbiani, Sara Rohling, David Spada, Pieter Jan Tiersma, Dávid Turczi, Pierre Vagneur-Jones, Christoph Weis et Carl Zee

Traduction : Ambre Poilvé

Relecture : César Burini

Première édition en Grande-Bretagne en 2025 par OSPREY GAMES Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES est une marque commerciale de Osprey Publishing Ltd

© Fabio Lopiano & Mandela Fernández-Grandon, 2025.

Fabio Lopiano et Mandela Fernández-Grandon ont fait valoir leurs droits en vertu du Copyright, Designs and Patents Act, 1988, afin d'être identifiés comme les Auteurs de ce jeu.

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement ou tout système de stockage ou de récupération d'informations, sans l'autorisation écrite préalable des éditeurs.

ISBN : 9781472860071

25 26 27 28 29 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Imprimé en Chine

Osprey Games soutient le Woodland Trust, le principal organisme britannique sans but lucratif dédié à la protection des forêts.

MIX
Paper | Supporting responsible forestry
FSC® C173672

Pour en savoir plus sur nos jeux et vous inscrire à notre newsletter, veuillez consulter notre site Internet : www.ospreypublishing.com/osprey-games.

Édition française par Super Meeple

Super Meeple

193 rue du Faubourg Saint-Denis

75010 Paris, France

www.supermeeple.com

info@supermeeple.com

Pour plus d'informations ou pour toute demande de remplacement de pièce, veuillez nous contacter par e-mail à l'adresse :

sav@supermeeple.com



Au commencement du temps...

Viracocha créa Inti, le dieu du Soleil, et Mama Quilla, la déesse de la Lune. Inti et Mama Quilla émergèrent ensemble du lac Titicaca, unis à la fois comme époux et comme frère et sœur. Mais, jaloux de l'éclat de Mama Quilla, Inti lui jeta des cendres au visage afin de ternir sa lumière et de briller plus qu'elle.

Ensemble, ils eurent quatre fils et quatre filles — les couples Ayar. Ces derniers émergèrent de Tiwanaku, au sud du grand lac, accompagnés des dix clans fondateurs du premier peuple. Les Ayars avaient pour tâche de trouver des terres fertiles au centre de l'univers afin d'y bâtir l'empire de Tawantinsuyu. Ils devaient également enseigner aux clans les compétences nécessaires pour fonder une civilisation. Alors que les quatre couples Ayar se dirigeaient vers le nord, ils rencontrèrent tour à tour un sort funeste — piégés dans une grotte ou changés en pierre —, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. L'homme et la femme de ce couple eurent l'honneur de porter le bâton d'or et de bâtir l'empire de Tawantinsuyu, dont ils devinrent les souverains en tant que Sapa Inca, l'empereur, et Coya, l'impératrice.

Dans *Ayar : Les Enfants du Soleil*, vous incarnez l'un des clans fondateurs dispersés aux quatre coins du territoire. Vous aidez les Ayars dans leurs voyages et apprenez d'eux les bases de la vie inca. Dévoué et travailleur, vous espérez devenir leur clan favori : les Incas de Privilège.

Durant quatre manches, vous passerez vos journées à aider les Ayars sur leur chemin de Tiwanaku à Cusco et à améliorer vos compétences en tissage, en poterie, en construction et en agriculture. Chacune de ces compétences vous permettra de montrer votre dévotion à Inti, le dieu du Soleil, et ainsi de remporter des points. À la fin de chaque jour, à la nuit tombée, l'un des Ayars se changera en pierre et sera perdu à tout jamais. Enfin, durant la nuit, vous remporterez des points en apportant satisfaction à Mama Quilla, la déesse de la Lune.

Vous suivrez vos points obtenus pour chacune de ces divinités séparément et, à la fin de la partie, lorsqu'il ne restera plus qu'un seul Ayar sur le territoire, vous obtiendrez votre score final en retenant uniquement les points de votre score le plus faible (Soleil ou Lune). Le joueur qui aura le score final le plus élevé remportera la partie.

MATÉRIEL



1 plateau principal



1 plateau Lac



8 tuiles Raymi



1 jeton Premier joueur



30 récipients



40 lamas

Soleil au recto et Lune au verso



40 Viracocha



64 textiles





Femme Ayar *Homme Ayar*

4 couples Ayar

(1 homme + 1 femme)

Mode solo



5 jetons Activité

4 plateaux Solo

Au verso des plateaux Joueur

1 sac

Matériel propre à chaque joueur (4 ensembles)



1 compteur Inti



2 jetons PV



6 îles



4 marqueurs Bonus



1 aide de jeu



4 temples

1 tuile Étapes



1 plateau Joueur



1 radeau



16 tambos



2 marqueurs Score

1 marqueur Soleil et 1 marqueur Lune



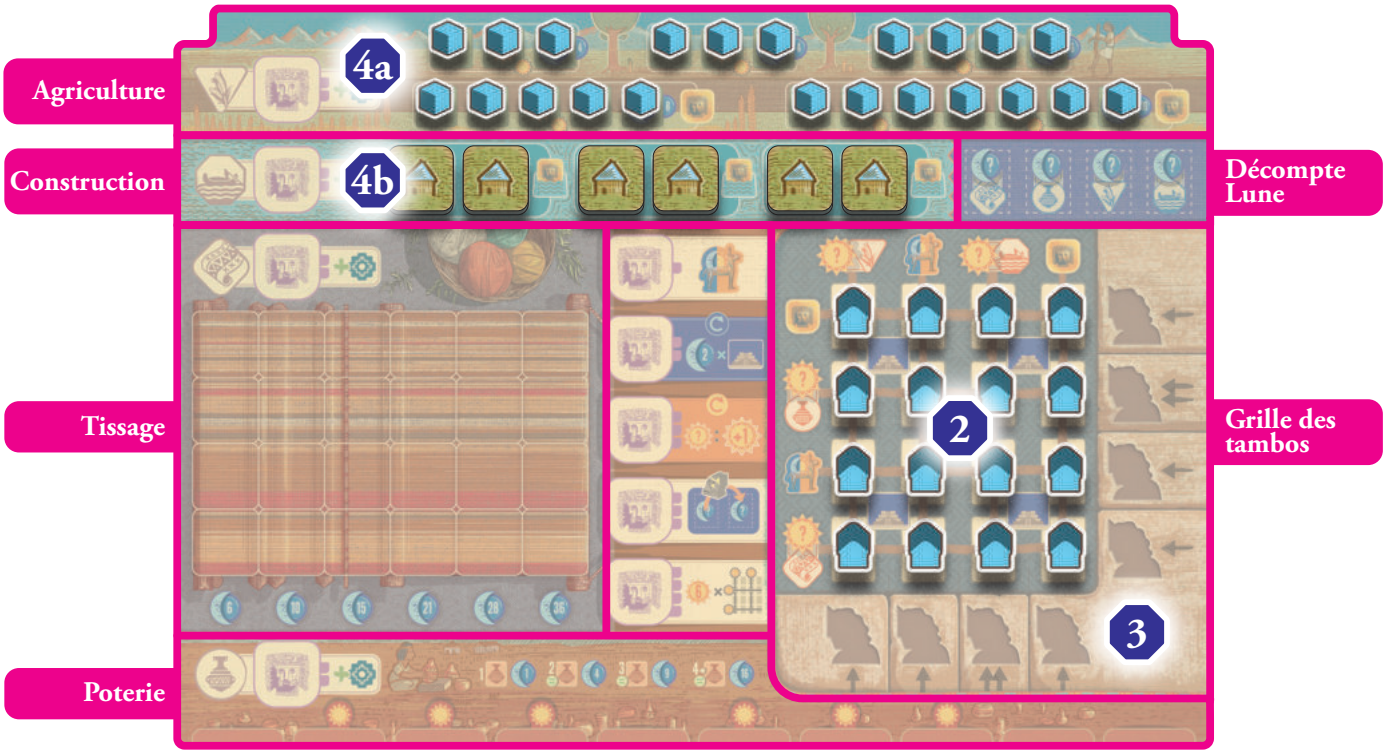
22 maïs



5 marqueurs Étape

4 aux couleurs des Ayars et 1 joker (doré)

MISE EN PLACE



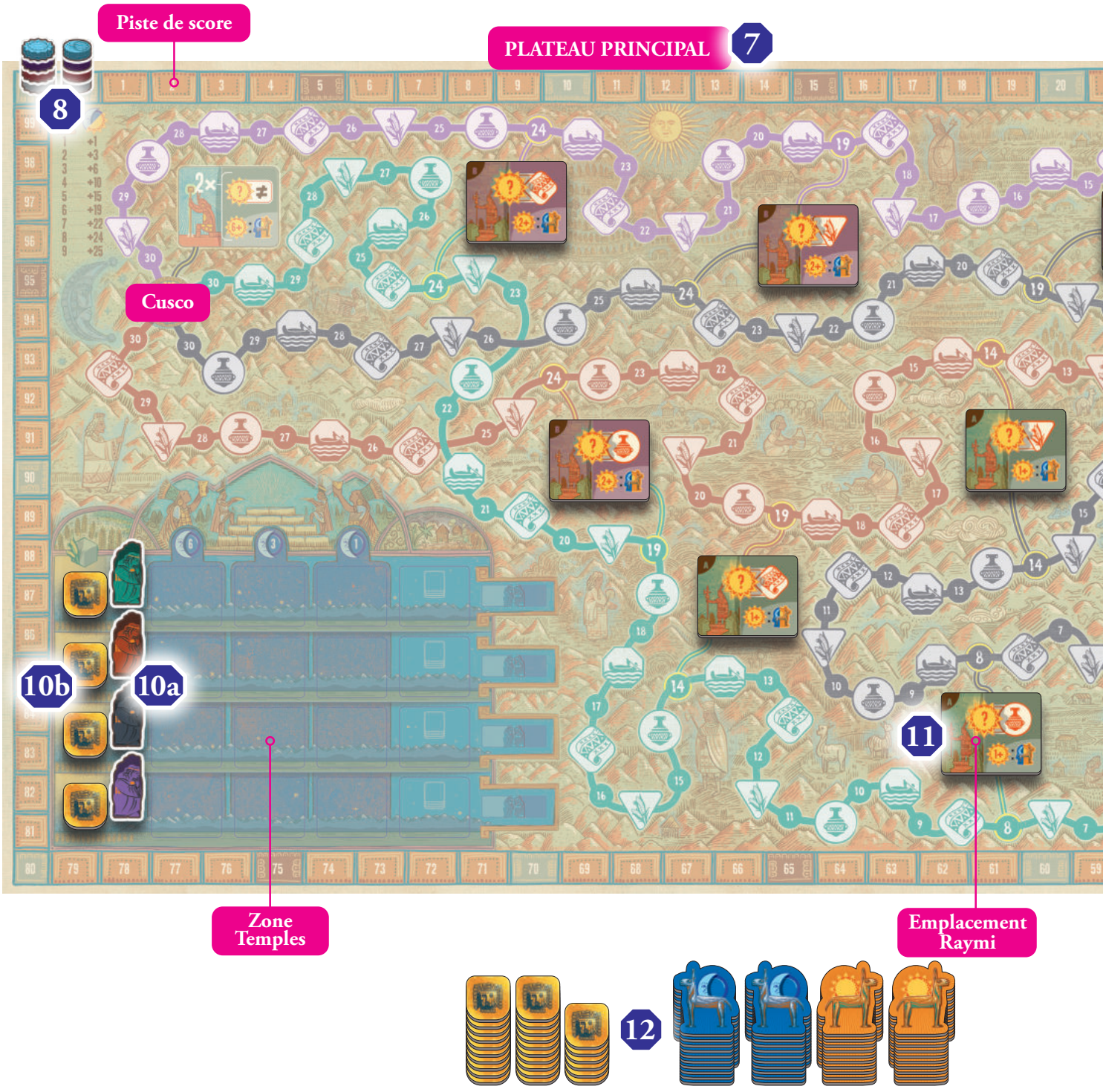


Plateaux Joueur

1. Chaque joueur récupère tous les éléments d'une couleur de son choix, ainsi qu'un plateau Joueur, 1 marqueur Étape de chaque couleur (5 en tout) et une aide de jeu.
2. Chacun place ses 16 tambos sur la grille de son plateau Joueur 2.
3. Dans une partie à moins de 4 joueurs : Chacun prend sa tuile Étapes et l'utilise pour recouvrir les étapes à côté de la grille des tambos de son plateau 3, en veillant à ce que la face correspondant au nombre de joueurs (🤖) soit visible.
4. Chacun place ses 22 maïs 4a et 6 îles 4b sur les emplacements correspondants de son plateau.
5. Chacun place ses 4 temples 5a, ses 5 marqueurs Étape 5b, ses 4 marqueurs Bonus 5c, son compteur Inti réglé sur « 0 » 5d et son aide de jeu 5e à côté de son plateau Joueur.
6. L'un des joueurs prend le jeton Premier joueur 6.



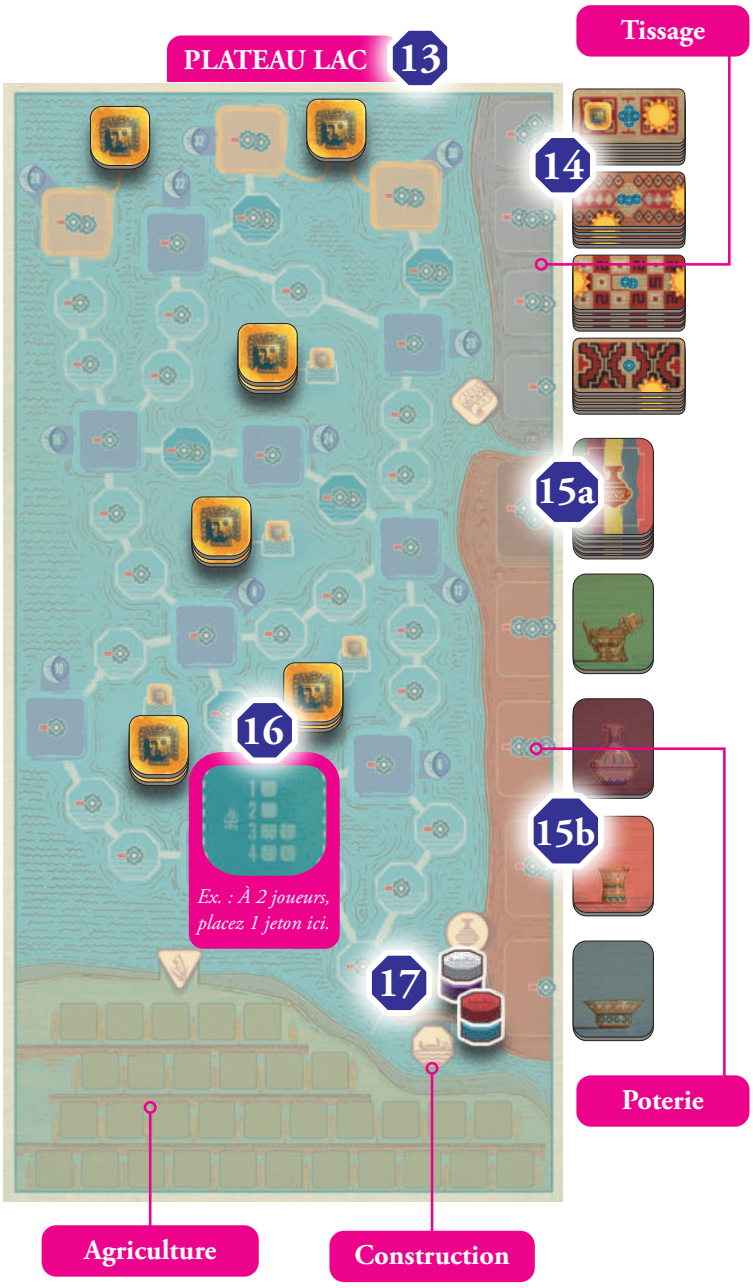
MISE EN PLACE



Plateau principal

7. Placez le plateau principal 7 au centre de la zone de jeu.
8. Placez les marqueurs Score Soleil et Lune de chaque joueur sur le « 0 » de la piste de score 8.
9. Placez chaque homme Ayar sur la première case Déplacement du chemin correspondant à sa couleur 9.
10. Placez chaque femme Ayar aléatoirement sur un emplacement de gauche de la zone Temples 10a. Placez un Viracocha à gauche de chaque femme Ayar 10b.
11. Placez les tuiles Raymi aléatoirement sur les emplacements correspondant à leur lettre sur le plateau principal. Placez-les face Lettre visible 11.
12. Placez les lamas et les Viracocha restants en piles à côté du plateau principal 12.





Plateau Lac

13. Placez le plateau Lac 13 à droite ou à gauche du plateau principal.
14. Séparez les textiles en 4 piles en fonction de leur puissance. Puis, mélangez les piles séparément et placez-les à côté de l'emplacement correspondant à leur puissance sur le plateau Lac 14.
15. Mélangez la pile de récipients, puis placez-la, face cachée, à côté de l'emplacement correspondant en haut de la zone Poterie 15a. Piochez des récipients jusqu'à en avoir 4 sans symbole Viracocha. Placez chacun de ces récipients, face visible, à côté des 4 emplacements dédiés sous la pile de récipients 15b. Mélangez les récipients non utilisés (présentant un symbole Viracocha) dans la pile.
16. Placez un certain nombre de Viracocha sur les emplacements dédiés du plateau Lac, en fonction du nombre de joueurs (1 ou 2 tuiles) 16.
17. Placez le radeau de chaque joueur sur la case de départ au bas du plateau Lac 17.

Vous êtes désormais prêts à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 4 manches, chacune composée de 2 phases :

1. **Phase Jour : Les joueurs effectuent des activités, l'un après l'autre, dans l'ordre du tour.**
2. **Phase Nuit : Un homme Ayar se retire et les joueurs marquent simultanément leurs points Soleil et Lune.**

Après la quatrième phase Nuit, chaque joueur obtient son score final en retenant uniquement les points de son score le **plus faible** (Soleil ou Lune). Celui qui a le score final le plus élevé remporte la partie.

MARQUEURS SCORE

Vous déplacez vos marqueurs Score sur la piste de score uniquement durant la phase Nuit.



PHASE JOUR

En commençant par le joueur qui possède le jeton Premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur effectue, l'un après l'autre, les 5 étapes suivantes.

Vous répétez ce processus jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses marqueurs Étape disponibles. Ceci fait, vous passerez à la phase Nuit.

1. **Placer un marqueur Étape**
2. **Déplacer l'Ayar**
3. **Choisir et placer un tambo**
4. **Effectuer l'activité**
5. **Procéder aux vérifications de fin de tour**

0. Activité de départ

Au début de la première phase Jour **uniquement**, chaque joueur effectue une activité. En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur doit placer un tambo de la grille de son plateau Joueur sur le premier emplacement Activité d'un chemin (s'il est vide). Il effectue ensuite l'activité correspondante avec une puissance de 1. Voir pages 9 et 10 pour plus d'informations sur les activités.

1. Placer un marqueur Étape

Choisissez l'un de vos marqueurs Étape disponibles. La couleur choisie détermine l'Ayar qui se déplacera à l'étape 2.

Placez votre marqueur Étape en position couchée sur un emplacement vide à côté de la grille des tambos. Il doit y avoir au moins 1 tambo dans la rangée ou colonne face à laquelle vous placez votre marqueur.



MARQUEURS ÉTAPE

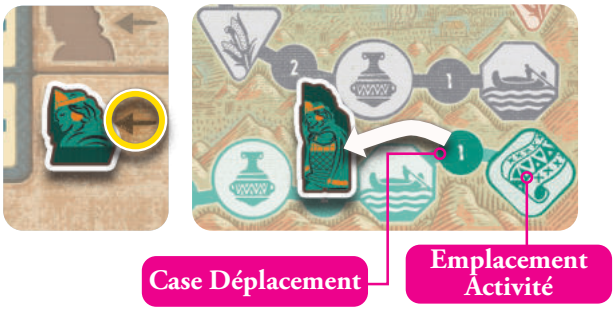


Un marqueur Étape en position debout est disponible. Lorsqu'un marqueur est en position couchée, cela signifie qu'il a déjà été déplacé durant la manche. Vous redressez les marqueurs Étape couchés à la fin de chaque phase Nuit. Durant les phases Jour 2 à 4, les marqueurs Étape qui ont été placés au jour précédent bloquent certains emplacements, ce qui limite les options pour placer un marqueur Étape.

2. Déplacer l'Ayar

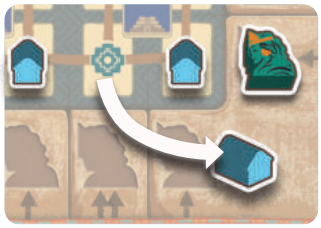
Déplacez l'homme Ayar correspondant à la couleur du marqueur Étape placé en suivant le chemin de sa couleur. Si vous avez placé le marqueur Étape doré, vous décidez quel homme Ayar déplacer. Le nombre de flèches à côté de l'emplacement du marqueur indique le nombre de cases Déplacement exact que l'homme Ayar doit parcourir.

Si l'homme Ayar atteint la fin de son chemin, il ne bouge plus et reste sur sa case (case « 30 »). Ignorez tout déplacement qu'il pourrait avoir à effectuer par la suite. Vous pouvez cependant continuer à placer des tambos et à effectuer les activités indiquées sur son chemin.



3. Choisir et placer un tambo

Prenez un tambo de votre choix, de la rangée ou colonne face à laquelle vous venez de placer votre marqueur Étape. Placez-le sur un emplacement Activité **vide** de votre choix, sur le chemin, derrière l'Ayar que vous venez de déplacer (c.-à-d. n'importe où entre l'Ayar et Tiwanaku). Vous devez placer le tambo sur un emplacement qui indique une activité que vous pouvez effectuer (c.-à-d. pour laquelle vous avez les éléments et les emplacements requis de disponible).





Note historique

Les Incas ont construit des milliers de tambos (relais) sur les chemins de Tawantinsuyu (l'Empire inca). Ils étaient établis à un jour de marche les uns des autres et avaient plusieurs utilités. Ils pouvaient notamment servir de lieux de stockage ou de lieux de repos pour les émissaires impériaux en voyage.

4. Effectuer l'activité

Faites l'activité qui correspond au symbole de l'emplacement où vous venez de placer un tambo. Toutes les activités s'effectuent à l'aide du plateau Lac.


Poterie


Tissage


Agriculture


Construction


Chaque activité a une valeur de puissance allant de 1 à 4. Pour déterminer la puissance disponible pour votre activité, comptez le nombre d'emplacements Tambo vides dans la rangée ou la colonne face à laquelle vous avez placé votre marqueur Étape. Plus cette puissance est élevée, plus vous avez de possibilités pour l'activité. Vous pouvez effectuer une activité en utilisant moins de puissance que ce que vous avez de disponible.

Poterie

Prenez des récipients du plateau Lac dont la valeur de puissance totale est égale ou inférieure à votre puissance disponible. Vous pouvez diviser votre puissance pour prendre 2 récipients. Par exemple, si vous avez une puissance disponible de 3, vous pouvez prendre un récipient de valeur 3 ou un récipient de valeur 1 et un récipient de valeur 2.


Vous ne retournez jamais les récipients que vous prenez. Vous pouvez en prendre de la pile, mais ne devez pas les retourner. Ces récipients sont considérés comme des jokers et prennent la couleur de votre choix pour les décomptes de points.

Si vous prenez un récipient présentant un symbole Viracocha, prenez immédiatement un Viracocha de la réserve et placez-le sur votre plateau Joueur (voir page 20).

Après avoir pris des récipients, faites glisser tous ceux restants vers le bas et retournez des récipients de la pile pour remplir les emplacements vides.

Ajoutez vos nouveaux récipients à la zone Poterie de votre plateau Joueur, en remplissant les emplacements de gauche à droite. Vous ne pouvez pas remplacer des récipients précédemment placés.

Dévotion à Inti (Phase Jour : Étape 5)

Si vous augmentez votre dévotion à Inti, comptez le nombre total de soleils au-dessus des emplacements sur lesquels vous avez placé des récipients. Ajoutez ce nombre à votre dévotion actuelle en ajustant votre compteur Inti.

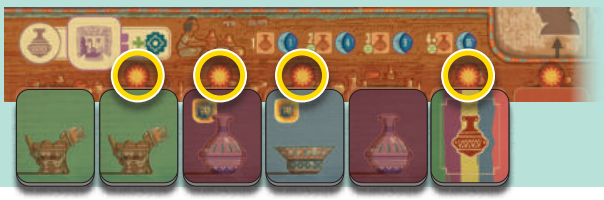
Décompte Lune (Phase Nuit)

Vous gagnez plus ou moins de points Lune en fonction du nombre de récipients que vous avez dans chacune des cinq couleurs. Les ensembles de 1/2/3/4+ récipients de même couleur valent 1/4/9/16 points, comme indiqué sur le plateau Joueur. Additionnez les points de chaque ensemble pour obtenir votre total de points Lune.

Les récipients jokers (face cachée) prennent la couleur de votre choix pour ce décompte, mais chaque récipient joker ne peut compter que pour un seul ensemble.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE : POTERIE

Le joueur blanc a actuellement 6 récipients. Lors du décompte de sa dévotion à Inti (qui peut être déclenché à l'étape 5 par des bonus personnels ou des tuiles Raymi), il compte les 4 soleils au-dessus de ses récipients. Lors du décompte des points Lune (durant la phase Nuit), il regroupe ses récipients par ensembles : 3 verts, dont 1 joker (9 points), 2 violets (4 points) et 1 bleu (1 point), pour un total de 14 points Lune.



SOLEILS ET LUNES


Chaque activité effectuée vous permet d'augmenter vos soleils ou lunes disponibles, les divinités vous récompensant pour votre travail et votre comportement digne d'un bon Andin.

À l'étape 5 de la phase Jour, des bonus personnels ou des tuiles Raymi vous permettront potentiellement d'augmenter votre **dévotion à Inti** sur votre compteur (voir pages 11 et 12). Votre dévotion à Inti est convertie en **points Soleil** sur la piste de score à l'étape Aube de la phase Nuit (voir page 14).

Vos lunes disponibles sont directement converties en **points Lune** sur la piste de score lors des étapes Points des temples et Points du marqueur Étape de la phase Nuit (voir page 14).

Vous ne marquez jamais vos soleils et vos lunes durant l'étape Effectuer l'activité.

Tissage

Prenez des textiles du plateau Lac dont la valeur de puissance totale est égale ou inférieure à votre puissance disponible. Vous pouvez diviser votre puissance pour prendre 2 textiles de piles différentes (vous ne pouvez pas en prendre deux d'une même pile).

Si vous prenez un textile présentant un symbole Viracocha, prenez immédiatement un Viracocha de la réserve et placez-le sur votre plateau Joueur (voir page 20).

Placez vos nouveaux textiles dans la zone Tissage de votre plateau Joueur. Vous pouvez retourner et faire pivoter vos textiles comme vous le souhaitez avant de les placer. Vous pouvez placer un textile n'importe où dans la zone Tissage, tant qu'il recouvre exactement deux emplacements vides.

Dévotion à Inti (Phase Jour : Étape 5)

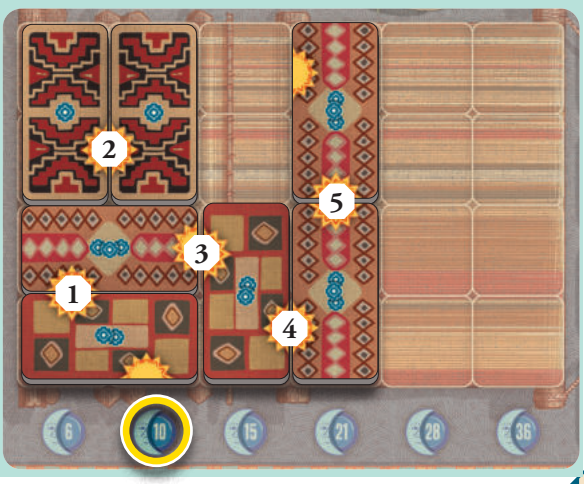
Si vous augmentez votre dévotion à Inti, comptez le nombre total de soleils complets visibles sur vos textiles. Ajoutez ce nombre à votre dévotion actuelle en ajustant votre compteur Inti.

Décompte Lune (Phase Nuit)

Vos points Lune correspondent à la valeur indiquée sous la colonne complète la plus à droite de votre zone Tissage. Les colonnes à gauche de cette colonne doivent également être complètes afin de marquer des points.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE : TISSAGE

La joueuse violette a placé 7 textiles. Lors du décompte de sa dévotion à Inti à l'étape 5, elle gagne 5 points, car elle a 5 soleils complets. Lors du décompte des points Lune durant la phase Nuit, elle gagne 10 points. Elle ne marque pas la colonne valant 21 points, car il reste des colonnes incomplètes à sa gauche. Elle marque donc la colonne valant 10 points à la place.



Agriculture

Placez autant de maïs que votre puissance disponible sur les premiers emplacements vides de la zone Agriculture du plateau Lac, en commençant par l'emplacement en haut à gauche.

Vous pouvez prendre du maïs depuis n'importe quel ensemble de votre plateau Joueur, mais vous devez toujours prendre le plus à gauche de chaque ensemble. Si vous videz un ensemble présentant un symbole Viracocha, prenez immédiatement un Viracocha de la réserve et placez-le sur votre plateau Joueur (voir page 20).

Dévotion à Inti (Phase Jour : Étape 5)

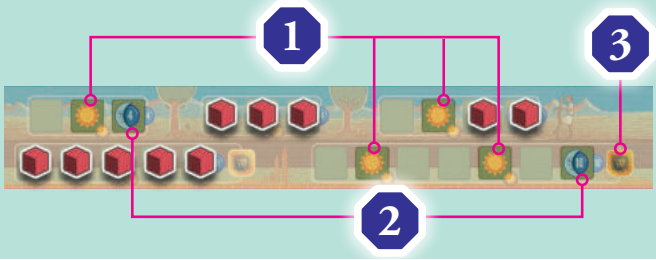
Si vous augmentez votre dévotion à Inti, comptez le nombre total de soleils visibles, révélés après avoir retiré du maïs de votre plateau Joueur. Ajoutez ce nombre à votre dévotion actuelle en ajustant votre compteur Inti.

Décompte Lune (Phase Nuit)

Vos points Lune correspondent à la valeur totale des lunes révélées en vidant des ensembles sur votre plateau Joueur.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE : AGRICULTURE

Le joueur rouge a planté 12 maïs. Ce faisant, il a révélé 4 soleils 1 et 2 lunes d'une valeur totale de 14 2, ce qui lui permettra d'augmenter sa dévotion à Inti et de gagner des points Lune plus tard. Il a également gagné un Viracocha 3 en vidant le plus grand ensemble.



Construction*

Déplacez votre radeau le long des chemins sur le plateau Lac en veillant à ce que la puissance totale des cases traversées ne dépasse pas votre puissance disponible. Vous pouvez revenir sur vos pas, mais ne pouvez continuer que de là où se trouve votre radeau.



Lorsque vous entrez sur une case carrée sur laquelle vous n'avez pas encore d'île à vous, construisez-en une en plaçant l'île la plus à gauche de votre plateau Joueur. Les cases Île jaunes (comme illustré à droite) peuvent contenir uniquement une île et un radeau. Les autres cases Île peuvent contenir un nombre illimité d'îles et de radeaux. Construire une île ne met pas fin à l'action ; vous pouvez continuer à vous déplacer et même construire plusieurs îles lors d'un même tour.

Lorsque vous placez une île issue d'un emplacement présentant un Viracocha (emplacements 2, 4 et 6 sur votre plateau Joueur), prenez immédiatement un Viracocha d'une zone de lac adjacente à cette île que vous venez de construire et placez-le sur votre plateau (voir page 20). S'il n'y a plus de Viracocha adjacent, vous ne prenez rien.

Entrer sur une case avec une île ne coûte aucune puissance. Entrer sur une case occupée par un radeau coûte toujours la puissance de base indiquée.

Note historique

Les Uros faisaient partie des nombreux groupes ethniques asservis par les Incas. Ils construisaient des radeaux et des îles flottantes à l'aide des roseaux qui poussaient dans le lac Titicaca. Les Uros ont conservé ces habitudes et leur société collectiviste s'étend aujourd'hui sur plus de 120 îles.

Dévotion à Inti (Phase Jour : Étape 5)

Si vous augmentez votre dévotion à Inti, comptez le nombre total de soleils visibles, révélés après avoir retiré des îles de votre plateau Joueur. Ajoutez ce nombre à votre dévotion actuelle en ajustant votre compteur Inti.

Décompte Lune (Phase Nuit)

Vos points Lune correspondent au nombre de lunes le plus élevé figurant à côté d'une de vos îles sur le plateau Lac.

EXEMPLE DE JEU ET DE DÉCOMPTE : CONSTRUCTION

La joueuse bleue effectue une activité Construction avec une puissance disponible de 2. Elle déplace son radeau sur la case de puissance 2, puis entre gratuitement sur la case Île étant donné qu'elle contient déjà une île du joueur rouge. Elle place la deuxième île de son plateau Joueur, qui lui permet de prendre un Viracocha d'une zone adjacente du lac.

Lors du décompte Lune, elle gagne 8 points grâce à sa nouvelle île qui se trouve à côté d'un nombre de lunes plus élevé que sa première île. Lorsqu'elle augmente sa dévotion à Inti, elle gagne 2, puisqu'il y a 2 soleils visibles sur son plateau Joueur.



** Note de l'éditeur français*

Par souci de concision, nous avons décidé de traduire l'activité « Reed bundling » par « Construction ». Cette action consiste plus précisément à utiliser un radeau en roseaux pour naviguer sur le lac et y bâtir des îles flottantes, également construites à partir de roseaux.

5. Procéder aux vérifications de fin de tour

Vérifiez si vous avez déclenché certains des éléments suivants. Vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.

Placer un temple

Un symbole Temple figure au centre de chacun des 4 quadrants de la grille des tambos sur les plateaux Joueur. Durant votre tour, si vous avez vidé un quadrant en retirant son quatrième tambo, vous devez placer un temple à l'étape 5.

Pour ce faire, prenez un temple de votre réserve, au choix (chaque temple présente une activité différente). Placez-le dans la zone Temples du plateau principal, sur l'emplacement vide le plus à gauche de la rangée correspondant à la couleur de l'homme Ayar que vous avez activé durant ce tour.

Lorsque l'homme Ayar de cette couleur se retirera, chaque temple de cette rangée fournira des points Lune pour son activité.

Les trois premiers emplacements de chaque rangée ne peuvent accueillir qu'un seul temple, mais le dernier emplacement, avec le symbole illustré ci-dessous, peut accueillir un nombre de temples illimité.



EXEMPLE DE JEU : PLACER UN TEMPLE

En retirant le dernier tambo du quadrant en bas à droite 1, le joueur blanc débloque un temple. Puisqu'il a déplacé l'homme Ayar turquoise durant ce tour, il place son temple sur l'emplacement vide le plus à gauche de la rangée de la femme Ayar turquoise 2. Puisqu'il s'agit du premier emplacement de cette rangée, il obtiendra 6 points supplémentaires lors du décompte Lune 3.





TEMPLES



Les temples de chaque rangée rapportent des points Lune lors d'une seule phase Nuit durant la partie, lorsque l'homme Ayar de la couleur de leur rangée se retire. Plus un homme Ayar survit, plus les joueurs peuvent maximiser les points Lune pour leur temple dans la rangée associée.

Chaque joueur place exactement 15 tambos durant la partie : 1 pour son activité de départ, 5 à la manche 1, 4 à la manche 2, 3 à la manche 3 et 2 à la manche 4. Ainsi, chacun peut placer exactement 3 temples.

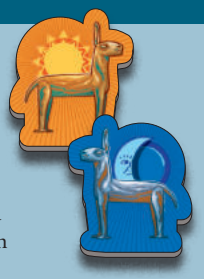
Bonus personnels

Si vous avez vidé une rangée et/ou une colonne de tambos, vous gagnez les bonus indiqués sur votre plateau Joueur.

- Si le bonus est un lama, prenez-en un de la réserve et placez-le à côté de votre plateau.
- Si le bonus est un Viracocha, prenez-en un de la réserve et placez-le sur l'un des neuf emplacements Viracocha de votre plateau.
- Si le bonus indique un soleil avec l'une des quatre activités, augmentez votre dévotion à Inti sur votre compteur Inti selon les règles de cette activité. Lorsque vous marquez un bonus personnel lié à Inti, placez un marqueur Bonus sur son symbole pour vous en souvenir.



LAMAS



À la fin de la partie, vous pouvez utiliser les lamas que vous avez collectés pour augmenter vos points Soleil, Lune ou les deux.

Le nombre de lamas que vous allouerez au soleil et à la lune déterminera le nombre de points que vous ajouterez à chacun, comme indiqué en haut à gauche sur le plateau principal. Pour rappel, à la fin de la partie, vous retiendrez uniquement les points de votre score le plus faible (Soleil ou Lune). Il est donc crucial de conserver vos scores Soleil et Lune aussi proches que possible.

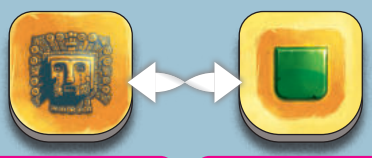
VIRACOCHA



Les Viracocha peuvent débloquer des bonus permanents ou à usage unique (voir page 20 pour plus d'informations sur chaque bonus).

Lorsque vous gagnez un Viracocha, vous devez immédiatement le placer sur l'un des emplacements Bonus de votre plateau Joueur. Une fois placé, un Viracocha ne peut plus être déplacé.

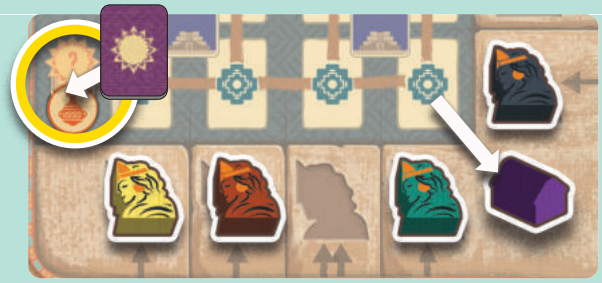
Lorsque vous avez placé le nombre de Viracocha indiqué à droite de l'emplacement, son bonus est immédiatement disponible. Placez le dernier Viracocha requis, face Complété visible, pour vous en souvenir. Vous ne pourrez plus ajouter de Viracocha sur cet emplacement.



Non complété **Complété**

EXEMPLE DE JEU : BONUS PERSONNELS

En retirant le dernier tambo de la rangée, la joueuse violette déclenche son bonus personnel lié à l'activité Poterie. À l'étape 5, elle augmente sa dévotion sur son compteur Inti en tenant compte des soleils visibles sur ses récipients. Sa dévotion sera convertie en points Soleil à l'étape Aube de la phase Nuit. Enfin, elle place un marqueur Bonus sur le symbole pour indiquer qu'il a été définitivement utilisé.



Tuiles Raymi



À la fin d'un tour où un homme Ayar s'arrête sur ou passe par une case Déplacement reliée à une tuile Raymi, **tous les joueurs** augmentent leur dévotion à Inti selon les règles de l'activité indiquée 1.

Chaque joueur compte ses soleils actuels pour cette activité et augmente sa dévotion sur son compteur Inti en conséquence.



Si un joueur a au moins autant de soleils pour cette activité que le nombre indiqué en bas de la tuile Raymi 2, il gagne également un lama.

Une fois que tous les joueurs ont augmenté leur dévotion, vous retournez la tuile Raymi. Elle présente alors une valeur de soleil plus élevée pour obtenir un lama. Si un deuxième homme Ayar atteint la tuile Raymi, référez-vous à cette face pour marquer des points.

Une tuile ne peut plus être activée si les deux hommes Ayar des chemins qui y sont reliés l'ont déjà passée ou se sont retirés. Dans ce cas, vous pouvez la retirer du plateau.

RETRAIT DES HOMMES AYAR

Lorsque vous décidez quels hommes Ayar déplacer, privilégiez ceux qui passeront par les tuiles Raymi reliées aux activités qui vous rapportent le plus de points. Il est préférable que ces hommes Ayar ne se retirent pas rapidement. Faites donc en sorte qu'ils ne soient pas en dernière place à la fin de la phase Jour.

Note historique

Semblable aux festivals du solstice d'autres cultures andines, Inti Raymi était un festival annuel organisé par les Incas pour célébrer le soleil. Il est toujours fêté chaque année par les cultures andines indigènes le 24 juin. Des statuettes de lama peuvent être portées lors de ces festivals. Celles en or représentent la sueur d'Inti et celles en argent représentent les larmes de Mama Quilla.

Atteindre les terres fertiles



À la fin d'un tour où un homme Ayar a atteint la case Déplacement « 30 », un décompte commun a lieu. Les règles de ce décompte sont indiquées sur la tuile Raymi imprimée sur le plateau. Chaque joueur choisit **deux** activités différentes, compte ses soleils actuels pour ces deux activités et ajoute le total à sa dévotion actuelle sur son compteur Inti.

Les joueurs gagnent également un lama pour chacune de ces activités où ils ont au moins six soleils.

COMPTEUR INTI



À l'étape 5 de la phase Jour, des bonus personnels ou des tuiles Raymi vous permettront potentiellement d'augmenter votre **dévotion à Inti** sur votre compteur. Ce compteur mesure votre dévotion au dieu du Soleil.

Cette dévotion est convertie en points Soleil sur la piste de score du plateau principal à l'étape Aube de chaque phase Nuit.

Vous **ne réinitialisez jamais** votre compteur Inti ; les points Soleil se cumulent tout au long de la partie. Ainsi, plus vous en cumulez tôt, plus cela est rentable.

EXEMPLE DE JEU : PHASE JOUR

1. Placer un marqueur Étape : Le joueur rouge place le marqueur Étape turquoise en face de la deuxième rangée de sa grille des tambos 1.



2. Déplacer l'Ayar : Il déplace l'homme Ayar turquoise de 2 cases Déplacement 2, comme indiqué par les flèches sur son plateau Joueur.



3. Choisir et placer un tambo : Le joueur rouge prend un tambo de la rangée en face de laquelle il a placé son marqueur 3a. Puis, il le place sur un emplacement Agriculture vide derrière l'homme Ayar turquoise 3b.





4. Effectuer l'activité : Il effectue une activité Agriculture avec une puissance de 2, puisqu'il y a 2 emplacements vides dans la rangée sélectionnée 4a. Il place donc 2 maïs dans la zone Agriculture 4b du plateau Lac. Ce faisant, il révèle un nouveau soleil sur son plateau Joueur, qui augmentera sa dévotion à Inti en cas de bonus personnels et de tuiles Raymi liées à l'activité Agriculture.





5. Procéder aux vérifications de fin de tour : Il ne place pas de temple, puisqu'il n'a pas vidé un quadrant en retirant son quatrième tambo ce tour-ci. Il ne déclenche pas non plus de bonus personnel, puisqu'il reste des tambos dans la rangée qu'il a sélectionnée durant ce tour. Par contre, l'homme Ayar turquoise est passé par une tuile Raymi qui rapporte des points pour le tissage. Chaque joueur augmente donc sa dévotion sur son compteur Inti 5a en tenant compte des soleils visibles dans sa zone Tissage 5b. Puisque le joueur rouge a au moins un soleil dans cette zone, il prend également un lama 5c. Puis, il retourne la tuile Raymi et la partie se poursuit avec le joueur à sa gauche.



PHASE NUIT

Après que tous les joueurs ont utilisé tous leurs marqueurs Étape disponibles, ils passent à la phase Nuit. Durant cette phase, les points Lune sont décomptés pour Mama Quilla et les points Soleil pour Inti. Cette phase est composée de 6 étapes :

1. **Retrait d'un Ayar**
2. **Récolte du maïs**
3. **Points des temples**
4. **Points du marqueur Étape**
5. **Aube**
6. **Préparation de la prochaine manche**

1. Retrait d'un Ayar

Tout d'abord, vérifiez la distance parcourue par chaque homme Ayar en regardant le nombre figurant sur sa case Déplacement. L'homme Ayar qui a le moins avancé (celui avec le nombre le plus faible) se retire. Lors de la dernière phase Nuit, c'est le dernier homme Ayar restant qui se retire.

En cas d'égalité, regardez la position de la femme Ayar dans la zone Temples. L'homme Ayar à égalité dont la femme se trouve dans la rangée la plus basse du temple se retire.

Placez l'homme Ayar qui s'est retiré dans la zone Temples, sur l'emplacement Ayar le plus à droite de la rangée où se trouve sa femme.

2. Récolte du maïs

Le joueur qui a planté le plus de maïs dans la zone Agriculture du plateau Lac durant cette manche gagne le Viracocha à côté de la femme Ayar en couple avec l'homme Ayar qui s'est retiré.



En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a planté le premier maïs obtient le Viracocha. Si aucun joueur n'a planté de maïs, remettez le Viracocha dans la réserve.

Puis, retirez tous les maïs de la zone Agriculture et rangez-les dans la boîte.

3. Points des temples



Avant de marquer les points des temples, tout joueur qui a débloqué le bonus Viracocha illustré à droite gagne 2 points Lune par temple qu'il possède dans la zone Temples.

Puis, la femme Ayar en couple avec l'homme Ayar qui s'est retiré parcourt la rangée de gauche à droite, et déclenche tous les temples sur son chemin. Le propriétaire de chaque temple marque immédiatement les points Lune pour l'activité du temple (voir pages 9 et 10), ainsi que tout bonus de points Lune indiqué au-dessus de la colonne, en déplaçant son marqueur Score Lune sur la piste de score du plateau principal.

Après avoir marqué les points de ces temples, rangez-les tous dans la boîte.

Le couple Ayar se retrouve ensuite sur l'emplacement Ayar au bout de la rangée.

4. Points du marqueur Étape

Dans le sens horaire, en partant du joueur avec le jeton Premier joueur, placez chacun votre marqueur Étape **correspondant** à l'homme Ayar qui s'est retiré sur l'un des emplacements Lune vides au-dessus de votre grille des tambos. Ce marqueur **ne compte plus** comme l'un de vos marqueurs Étape disponibles et ne bougera plus pour le restant de la partie.

Faites le décompte de vos points Lune pour l'activité illustrée sur l'emplacement où vous avez placé le marqueur (voir pages 9 et 10).



DÉCOMPTES LUNE

Il peut être judicieux d'attendre une autre manche pour décompter les lunes de vos activités les plus rentables. N'ayez pas peur de marquer 0 point Lune à la première manche !

5. Aube

Chaque joueur regarde sa valeur actuelle sur son compteur Inti et gagne cette valeur en points Soleil sur la piste de score du plateau principal.





DÉVOTION À INTI

Le compteur Inti conserve sa valeur actuelle ; vous marquerez de nouveau ces points à chaque prochaine étape Aube.

6. Préparation de la prochaine manche

Redressez tous les marqueurs Étape restants à côté de votre grille des tambos. Laissez-les sur leur emplacement actuel.

Puis, le jeton Premier joueur passe au prochain joueur dans le sens horaire et une nouvelle phase Jour commence.



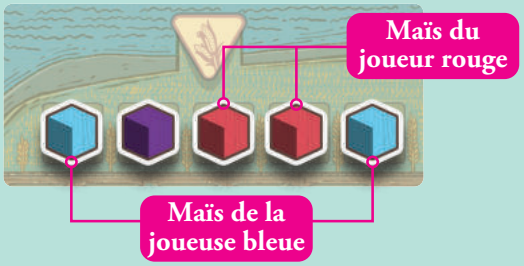
EXEMPLE DE JEU : PHASE NUIT

1. **Retrait d'un Ayar :** À la fin de la première phase Jour, c'est l'homme Ayar gris et l'homme Ayar turquoise qui ont le moins avancé (5 cases chacun). La femme Ayar turquoise se trouve sur une rangée plus basse dans la zone Temples. C'est donc l'homme Ayar turquoise qui se retire et qui est placé à droite de la zone Temples, sur la même rangée que sa femme.

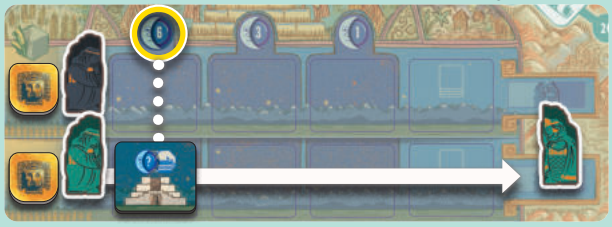




2. **Récolte du maïs :** La joueuse bleue et le joueur rouge ont tous deux planté 2 maïs, ils sont donc à égalité. La joueuse bleue ayant planté du maïs en première, elle remporte l'égalité et gagne le Viracocha pour cette manche. Elle prend le Viracocha à côté de la femme Ayar turquoise.



3. **Points des temples :** La femme Ayar turquoise parcourt la rangée de temples. Le joueur blanc fait le décompte de ses lunes pour son activité Construction et gagne un bonus de 6 points puisque son temple se trouve sur le premier emplacement de la rangée.



4. **Points du marqueur Étape :** Chaque joueur place son marqueur Étape turquoise sur l'un des emplacements Lune de son plateau Joueur. Le joueur rouge décide de gagner des lunes dès maintenant, il fait donc le décompte pour son activité Poterie et gagne 6 points. Les autres joueurs préfèrent conserver leurs activités les plus rentables pour une manche ultérieure. Ils placent donc chacun leur marqueur turquoise sur un emplacement qui leur rapporte 0 point.



5. **Aube :** Tous les joueurs convertissent leur dévotion à Inti en points Soleil et avancent leur marqueur Soleil.

6. **Préparation de la prochaine manche :** Tous les joueurs redressent leurs marqueurs Étape restants. Le jeton Premier joueur passe à la joueuse bleue et la deuxième manche commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après la quatrième phase Nuit.

Vous pouvez désormais utiliser les lamas que vous avez acquis durant la partie pour gagner des points Soleil et Lune supplémentaires. Chaque joueur peut séparer ses lamas entre le soleil et la lune comme il le souhaite, ajoutant des points à l'aide des marqueurs Score respectifs, comme indiqué sur le tableau de conversion ci-dessous.

Puis, chaque joueur marque uniquement les points de son score **le plus faible** (Soleil ou Lune). Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le moins grand écart entre ses deux marqueurs Score remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



MODE SOLO

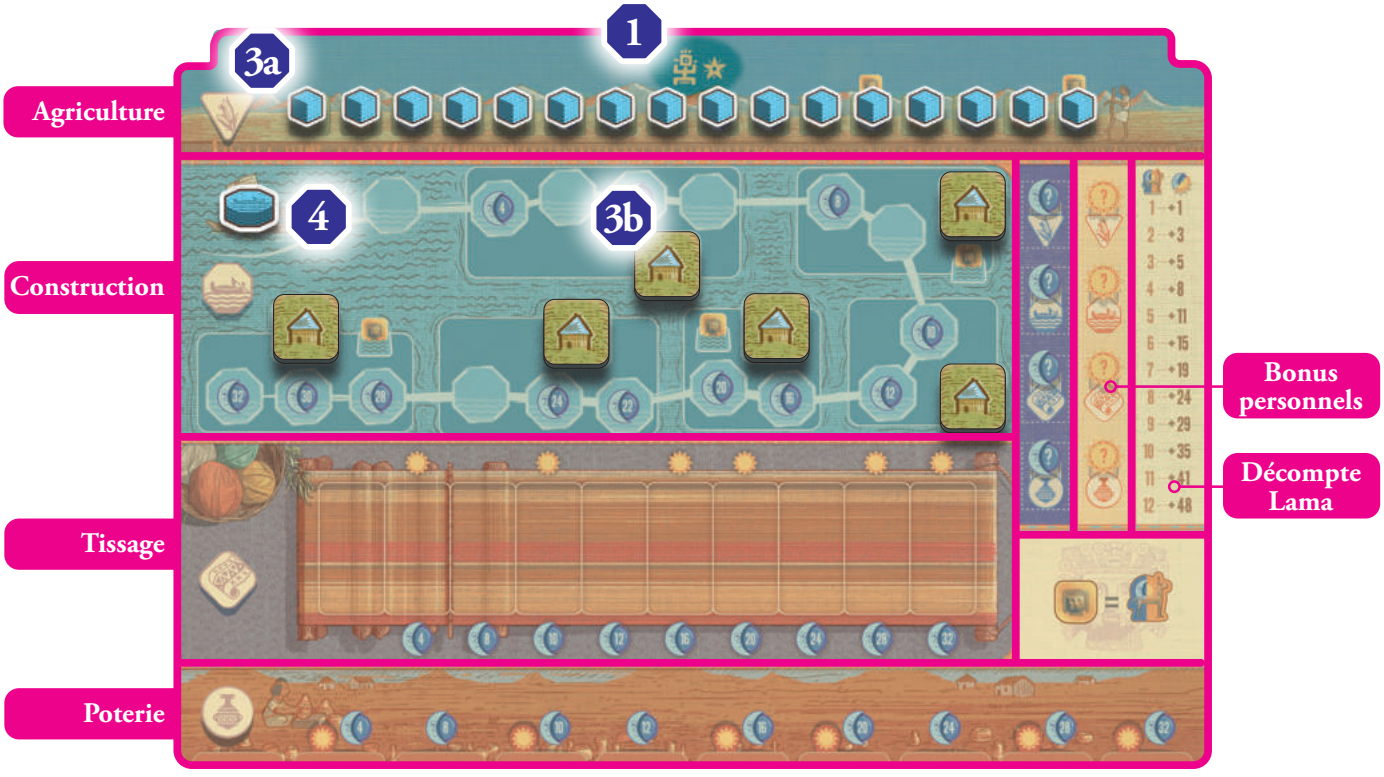
Dans le mode solo d'*Ayar : Les Enfants du Soleil*, vous jouez contre l'un des Ayllus. Dans cette partie des règles, « vous » ou « vous-même » se réfère au joueur humain, tandis que « il » ou « l'Ayllu » se réfère à l'adversaire automa.

Pour jouer au mode solo, vous devez connaître les règles multijoueurs (voir pages 5 à 15).

Note historique

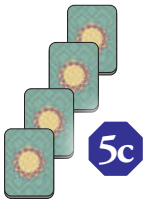
Dans les Andes, un Ayllu est une unité sociale plus grande qu'une famille, mais plus petite qu'une ethnie ou un état. Les Ayllus sont des communautés composées de plusieurs familles, qui revendiquent descendre d'un ancêtre commun.

Mise en place











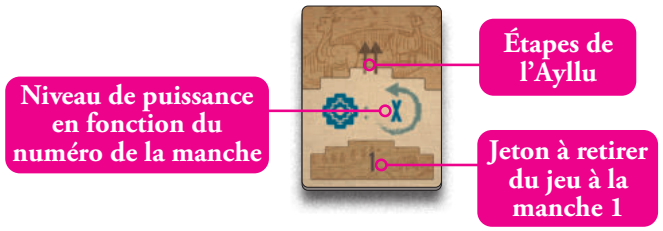


1. Choisissez un niveau de difficulté et prenez le plateau Solo associé. Le niveau de difficulté est représenté par un certain nombre d'étoiles 1 sur chaque plateau Solo.
2. Choisissez une couleur de joueur pour l'Ayllu et donnez-lui tous les éléments de sa couleur.
3. Placez le maïs 3a et les îles 3b sur les emplacements correspondants du plateau Solo. Rangez tout maïs restant dans la boîte.
4. Placez le radeau sur la case de départ de la piste Construction 4 sur le plateau Solo.
5. Placez les 16 tambos 5a, les 4 temples 5b et les 4 marqueurs Bonus 5c à côté du plateau Solo.
6. Mélangez les 5 jetons Activité 6 et placez-les en une pile face cachée à côté du plateau Solo.
7. Rangez le marqueur Étape doré dans la boîte (il ne sera pas utilisé par l'Ayllu) et mettez les 4 marqueurs Étape colorés dans le sac 7.
8. Mettez en place le plateau principal, le plateau Lac, la réserve et votre plateau Joueur comme vous le feriez pour une partie à 2 joueurs.
9. Vous prenez le jeton Premier joueur.

Vous êtes désormais prêt à jouer !

Jetons Activité

Au début de chacun de ses tours, l'Ayllu pioche 1 jeton Activité, qui détermine la manière dont il jouera.





L'Ayllu place un temple à la fin d'un tour durant lequel il a pioché le jeton présentant un symbole Temple.

Pour déterminer quel temple placer, consultez les temples de l'Ayllu restants et sélectionnez celui associé à l'activité pour laquelle l'Ayllu a actuellement le plus de lunes. En cas d'égalité, choisissez le temple à égalité dont l'activité se trouve le plus haut sur le plateau Solo (agriculture > construction > tissage > poterie).

Placez le temple choisi dans la zone Temples, dans la rangée de la femme Ayar correspondant au marqueur Étape pioché.

Viracocha

Chaque fois que l'Ayllu est censé gagner un Viracocha, il gagne un lama à la place.

Phase Jour

Référez-vous aux règles multijoueurs pour effectuer votre tour. Pour l'Ayllu, suivez ces 4 étapes :

1. Retournez le premier jeton Activité de la pile et prenez un marqueur Étape au hasard dans le sac. Si le sac est vide, remettez d'abord tous les marqueurs dedans. Puis, prenez-en un pour le dernier tour de l'Ayllu de la manche en cours.

2. Déplacez l'homme Ayar correspondant au marqueur Étape pioché du nombre de cases indiqué par les flèches sur le jeton Activité.

3. Placez un tambo sur le chemin de cet homme Ayar, selon la règle « Placer des tambos » ci-contre.

4. Résolvez l'activité avec une puissance égale au numéro de la manche actuelle plus tout modificateur indiqué sur le jeton Activité. Par exemple, si l'Ayllu pioche une tuile présentant X +2 à la première manche, l'activité aura une puissance de 3.

5. Résolvez tout décompte Raymi, comme indiqué dans les règles multijoueurs. L'Ayllu peut placer un temple s'il a pioché le jeton Activité approprié (voir ci-dessus).

L'Ayllu et vous effectuez le même nombre de tours à chaque phase Jour.

0. Activité de départ

Au début de la première phase Jour **uniquement**, vous effectuez l'activité de départ selon les règles habituelles en plaçant un tambo de votre plateau Joueur et en effectuant l'activité avec une puissance de 1.

L'Ayllu place son tambo sur l'emplacement dont l'activité correspond à celle de l'une des deux tuiles Raymi reliées aux cases Déplacement « 8 ». En cas d'égalité pour le choix de l'emplacement, il choisit celui dont la femme Ayar se trouve dans la rangée la plus haute de la zone Temples. Puis, il effectue l'activité correspondante avec une puissance de 1.

Placer des tambos

Lorsque l'Ayllu place un tambo et qu'il y a plusieurs emplacements d'activités différentes de disponibles, l'Ayllu départage les égalités comme suit :

1. Si l'Ayllu a déjà atteint le maximum sur le plateau Solo pour une activité, il ignore tous les emplacements de cette activité. L'agriculture et la construction sont à leur maximum lorsque tous les éléments de leur type (maïs ou îles) ont été placés, tandis que le tissage et la poterie atteignent leur maximum lorsque tous les emplacements de leur type sont remplis sur le plateau Solo.
2. Choisissez l'emplacement Activité dont l'activité correspond à la première tuile Raymi qui n'a pas encore été marquée sur le chemin de cet homme Ayar. Si l'homme Ayar est passé par cette tuile Raymi durant ce tour, l'Ayllu choisit tout de même un emplacement Activité correspondant à l'activité de cette tuile, puisqu'elle n'a pas encore été marquée.
3. S'il n'y a plus d'emplacements Activité correspondant à l'activité de cette tuile Raymi, tenez compte de la prochaine tuile Raymi sur le même chemin et ainsi de suite.
4. S'il n'y a plus d'emplacements Activité correspondant aux activités des tuiles Raymi restantes ou s'il n'y a plus de tuiles Raymi, choisissez un emplacement Activité disponible correspondant à l'activité du bonus personnel non marqué le plus haut sur le plateau Solo.
5. S'il n'y a toujours pas d'emplacement Activité correspondant, choisissez un emplacement Activité disponible correspondant à l'activité de la phase Nuit non marquée la plus haute sur le plateau Solo.
6. S'il n'y a toujours pas d'emplacement Activité correspondant, choisissez l'emplacement Activité le plus proche de l'homme Ayar.

Durant ces étapes, s'il y a **plus d'un** emplacement Activité disponible pour l'activité choisie, choisissez celui qui est le plus proche de l'homme Ayar.

EXEMPLE DE JEU : PLACER DES TAMBOS

L'Ayllu déplace l'homme Ayar turquoise de 2 cases Déplacement 1, comme indiqué sur le jeton Activité 2.

Il n'a atteint aucun maximum sur le plateau Solo pour une activité, il doit donc choisir entre tous les emplacements Activité disponibles.

La tuile Raymi la plus proche 3 rapporte des points pour le tissage, mais il n'y a plus d'emplacements Activité disponibles liés au tissage derrière l'homme Ayar turquoise. L'Ayllu vérifie donc la prochaine tuile Raymi, qui rapporte des points pour la poterie. Il y a deux emplacements Activité disponibles pour cette activité, il place donc un tambo 4 sur celle qui est la plus proche de l'homme Ayar.



Activités

Poterie

L'Ayllu prend le plus de récipients possible avec sa puissance. S'il le peut, il prend des récipients présentant un symbole Viracocha. S'il le peut également, il prend les récipients des emplacements les plus bas.

Après que l'Ayllu a pris des récipients, faites glisser tous ceux restants vers le bas et retournez des récipients de la pile pour remplir les emplacements vides. Placez les récipients pris dans la zone Poterie du plateau Solo, en remplissant les emplacements de gauche à droite.

Dévotion à Inti : Comptez les soleils au-dessus de chaque récipient. Ajoutez ce nombre à la dévotion actuelle de l'Ayllu en ajustant son compteur Inti.

Décompte Lune : Tenez compte uniquement de la valeur au-dessus du récipient le plus à droite.

Tissage

L'Ayllu prend différents textiles en fonction de sa puissance. Avec une puissance de 1 ou 2, il prend le premier textile de la pile correspondante (de puissance 1 ou 2). Avec une puissance de 3 ou plus, il prend le premier textile de la pile 1 et le premier textile de la pile N-1, où N équivaut à sa puissance.

Placez les textiles dans la zone Tissage du plateau Solo, en remplissant les emplacements de gauche à droite.

Dévotion à Inti : Comptez les soleils au-dessus de chaque textile. Ajoutez ce nombre à la dévotion actuelle de l'Ayllu en ajustant son compteur Inti.

Décompte Lune : Tenez compte uniquement de la valeur en dessous du textile le plus à droite.

Agriculture

L'Ayllu place autant de maïs que sa puissance actuelle dans la zone Agriculture du plateau Lac. Il prend ce maïs du plateau Solo, de la gauche vers la droite. L'Ayllu prend un Viracocha de la réserve lorsqu'il prend du maïs des emplacements surmontés d'un symbole Viracocha.

Dévotion à Inti : Comptez les soleils visibles. Ajoutez ce nombre à la dévotion actuelle de l'Ayllu en ajustant son compteur Inti.

Décompte Lune : Tenez compte uniquement de la valeur visible la plus à droite dans la zone Agriculture.

Construction

L'Ayllu déplace son radeau le long de sa piste, sur le plateau Solo, d'un nombre de cases égal à sa puissance.

Lorsque l'Ayllu entre dans l'une des sections de sa piste Construction, il place l'île de cette section sur la case du plateau Lac dont la valeur de lune correspond à la plus haute valeur de lune atteinte dans cette section. Si l'Ayllu traverse entièrement une section durant son tour, il place l'île de cette section sur la case du plateau Lac correspondant à la plus haute valeur de cette section.

L'Ayllu ne peut pas placer une île sur une case jaune où vous avez déjà une île. S'il est censé le faire, il place son île sur la case Île jaune vide avec la valeur immédiatement supérieure. S'il n'y en a plus de disponible, il place son île sur une case Île jaune vide avec la valeur immédiatement inférieure.

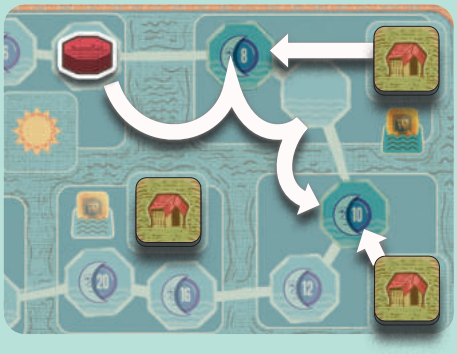
Si l'île qu'il a placée se trouvait à côté d'un symbole Viracocha sur le plateau Solo, il prend un Viracocha d'une zone de lac adjacente selon les règles habituelles. Lorsqu'il doit choisir entre plusieurs zones de lac, l'Ayllu choisit la zone avec le nombre le plus faible sur la case Île adjacente de plus haute valeur.

Dévotion à Inti : Comptez les soleils visibles non recouverts d'îles. Ajoutez ce nombre à la dévotion actuelle de l'Ayllu en ajustant son compteur Inti.

Décompte Lune : Tenez compte uniquement de la plus haute valeur liée à une île placée par l'Ayllu.

EXEMPLE DE JEU : ACTIVITÉ CONSTRUCTION DE L'AYLLU

L'Ayllu a déjà placé sa première île sur la case valant 4 points Lune sur le plateau Lac. Durant son tour, il effectue une activité Construction avec une puissance de 3 et déplace son radeau de 3 cases le long de sa piste.



Puisqu'il a complètement traversé la deuxième section de sa piste, il place l'île de cette section sur la case valant 8 points Lune sur le plateau Lac. Il place également l'île de sa troisième section sur la case valant 10 points Lune sur le plateau Lac, car c'est sur cette valeur qu'il arrête son radeau.



Sa deuxième île se trouvait à côté d'un symbole Viracocha sur le plateau Solo, il doit donc prendre un Viracocha d'une zone de lac adjacente. Il a le choix entre deux sections. Il choisit celle qui est entourée en jaune, puisque la plus haute valeur des emplacements Île adjacents à cette zone (10) est plus faible que la plus haute valeur adjacente à la zone de gauche (12). Conformément aux règles du mode solo, l'Ayllu défausse le Viracocha et prend un lama de la réserve à la place.

Phase Nuit

Passez à la phase Nuit lorsque vous avez joué tous vos marqueurs Étape et que l'Ayllu a effectué autant de tours que vous. Procédez à cette phase selon les règles habituelles, en tenant compte des modifications suivantes pour l'Ayllu :

- À l'étape **Points du marqueur Étape**, placez le marqueur Étape sur l'emplacement vide associé à l'activité pour laquelle l'Ayllu a le plus de lunes. En cas d'égalité, choisissez l'activité qui se trouve le plus haut sur le plateau Solo (agriculture > construction > tissage > poterie). L'Ayllu marque ensuite les points Lune de cette activité (voir page 18).
- À l'étape **Aube**, placez un marqueur Bonus sur l'emplacement vide associé à l'activité pour laquelle l'Ayllu a le plus de soleils. En cas d'égalité, choisissez l'activité qui se trouve le plus haut sur le plateau Solo (agriculture > construction > tissage > poterie). Ajoutez ce nombre à la dévotion actuelle de l'Ayllu en ajustant son compteur Inti. Puis, effectuez la suite de l'étape Aube normalement, en déplaçant le marqueur Score Soleil de l'Ayllu du nombre indiqué sur son compteur Inti.
- À l'étape **Préparation de la prochaine manche**, mettez tous les marqueurs Étape restants de l'Ayllu dans le sac. Retirez du jeu le jeton Activité indiquant le numéro de la manche actuelle, mélangez les jetons restants et placez-les en une pile face cachée. Enfin, passez le jeton Premier joueur selon les règles habituelles.



Fin de la partie

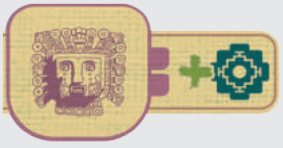
Affectez les lamas de l'Ayllu à ses marqueurs Soleil et Lune de sorte à maximiser ses points finaux. L'Ayllu utilise la conversion des lamas imprimée sur son plateau.



EXPLICATION DES BONUS VIRACOCHA

Les Viracocha peuvent débloquer des bonus permanents ou à usage unique. Lorsque vous gagnez un Viracocha, placez-le immédiatement sur l'un des emplacements Bonus de votre plateau Joueur. Une fois placé, un Viracocha ne peut plus être déplacé.

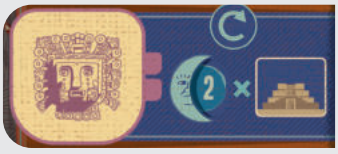
Lorsque vous avez placé le nombre de Viracocha indiqué à droite de l'emplacement, son bonus est immédiatement disponible. Placez le dernier Viracocha requis face Complété visible pour vous en souvenir. Vous ne pourrez plus ajouter de Viracocha sur cet emplacement.



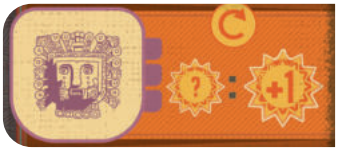
Placer 2 Viracocha sur l'un de ces emplacements vous donne 1 puissance en plus **de façon permanente** pour toutes les activités du type associé. Si vous gagnez ce bonus durant une activité, vous pouvez l'appliquer immédiatement. Avec ce bonus, vous pouvez atteindre un maximum de 5 puissances pour une activité.



Placer 1 Viracocha ici vous rapporte **immédiatement** 1 lama.



Placer 2 Viracocha ici vous rapporte **de façon permanente** des points Lune supplémentaires à chaque phase Nuit. Avant de marquer les points des temples, à l'étape 3 de la phase Nuit, vous gagnez 2 points Lune par temple que vous avez toujours sur le plateau.



Placer 3 Viracocha ici vous donne **de façon permanente** 1 soleil supplémentaire chaque fois que vous augmentez votre dévotion à Inti par le biais d'une activité. Cela fonctionne également lorsque vous comptez les points des tuiles Raymi et des bonus personnels. Vous bénéficiez de 1 soleil supplémentaire même si vous en avez 0 pour une activité.



Placer 3 Viracocha ici vous permet de déplacer **immédiatement** 1 de vos marqueurs Étape retirés sur un autre emplacement. L'ancien emplacement devient alors de nouveau disponible pour un prochain décompte Lune.



Placer 4 Viracocha ici vous permet d'ajouter **immédiatement** 6 sur votre compteur Inti par bonus personnel Inti que vous avez déjà marqué (sur lequel se trouve l'un de vos marqueurs).

Note historique

Au XV^e siècle et au début du XVI^e siècle, les Incas détenaient l'empire le plus puissant et le plus étendu de l'Amérique du Sud précolombienne. Avant qu'il ne s'effondre en raison de maladies apportées par les Européens, d'une guerre civile et de la conquête espagnole, cet empire — Tawantinsuyu — occupait une large zone du sud de la Colombie au centre du Chili. Depuis la capitale Cusco, dans les montagnes péruviennes du sud, l'empereur inca régnait sur 10 millions de personnes appartenant à des dizaines de groupes ethniques. Pour asseoir leur pouvoir, les Incas recouraient à un système complexe de mythes élaborés et de grandes cérémonies religieuses. Le mythe du commencement est un élément central de la religion inca. Plus de 40 versions de ce mythe ont été écrites aux XVI^e et XVII^e siècles. Selon la plupart des versions, les huit premiers Incas — les frères et sœurs Ayar — auraient fait leur apparition dans ce monde depuis la grotte de Pacaritambo, à 30 kilomètres de Cusco. Selon d'autres versions importantes du mythe, les frères et sœurs Ayar auraient été créés dans la région du lac Titicaca, où l'état influent de Tiwanaku a émergé durant la seconde moitié du premier millénaire de l'ère actuelle. Ce jeu intrigant et richement illustré part de cette seconde version.

~ Antti Korpisaari