DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

LE CALENDRIER MAYA

Le plateau de jeu représente un calendrier Maya constitué d'un rouage à vingt-six dents qui s'engrènent dans cinq rouages plus petits figurant les cinq endroits où la civilisation Maya se développe (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan, et Chichen Itza). Chaque joueur incarne une tribu Maya.

Le plateau décrit les différentes Actions dont votre tribu peut bénéficier. À votre tour, vous pourrez soit placer des Ouvriers sur les rouages, soit reprendre des Ouvriers placés lors d'un tour précédent. Les Ouvriers exécutent leurs Actions quand ils sont repris.

Une fois que tous les joueurs ont joué une fois, le rouage Tzolk'in avance d'un cran et fait avancer tous les Ouvriers sur l'ensemble des rouages, ce qui modifie les Actions qu'ils peuvent exécuter.

Le Maïs est la matière première de base et on l'utilise à la fois comme nourriture et comme monnaie. Les Actions vous permettent de produire de la nourriture, d'extraire des Ressources naturelles, de construire des Bâtiments et de développer votre Technologie. Certaines Actions flattent les dieux, d'autres les courroucent. Vous suivez votre relation avec les dieux (Quetzalcoatl, Kukulcan, et Chaac) grâce aux trois Temples du plateau. La tribu la plus fervente reçoit les meilleurs bienfaits.

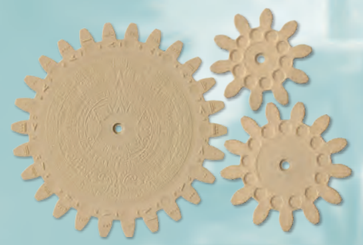
Les dieux octroient des Points de Victoire à deux reprises pendant la partie. Il est aussi possible de gagner des Points de Victoire en construisant certains Bâtiments ou en transportant des Crânes de Cristal à Chichen Itza. La partie s'achève après une révolution du rouage Tzolk'in. Vos Ressources restantes sont converties en Points de Victoire et d'autres Points sont attribués par certains Bâtiments. Le joueur qui a alors le plus de Points de Victoire remporte la partie.

CONTENU

PLATEAU DE JEU
composé de 6 parties à assembler



6 ROUAGES DE TAILLES DIVERSES



1 PLANCHE D'AUTOCOLLANTS



6 ATTACHES EN PLASTIQUE



24 OUVRIERS EN 4 COULEURS
(6 par joueur)



28 MARQUEURS EN 4 COULEURS
(7 par joueur)



4 MARQUEURS DE SCORE EN 4 COULEURS
(1 par joueur)



65 CUBES EN BOIS
représentant les Ressources (Bois, Pierre et Or)



13 CRÂNES DE CRISTAL
en plastique



65 JETONS MAÏS DE VALEUR 1 OU 5



28 TUILES RÉCOLTE
(16 tuiles Récolte de Maïs et 12 tuiles Récolte de Bois)



21 TUILES RICHESSE DE DÉPART



13 MONUMENTS



32 BÂTIMENTS répartis en 2 périodes



4 PLATEAUX DE JEU INDIVIDUELS
réversibles dans quatre couleurs



1 JETON PREMIER JOUEUR



ICONOGRAPHIE

Certains éléments sont représentés par des icônes dans le jeu :

= **MAÏS**

= **BOIS**

= **PIERRE**

= **OR**

/ / = **RESSOURCE**
(seuls le Bois, la Pierre et l'Or sont des Ressources)

= **CRÂNE DE CRISTAL**

Le jeu ne comporte que 13 Crânes de Cristal en tout, pas un de plus. Lorsque le 13ème Crâne de Cristal est retiré de la banque, personne ne peut plus en gagner.

Dans certaines circonstances, certaines autres pièces pourraient se voir épuisées. Vous pouvez les remplacer à votre convenance.

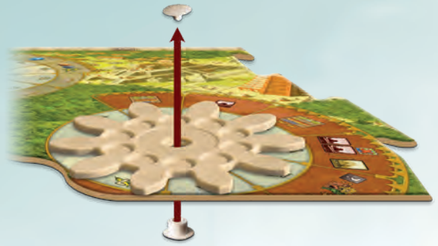
AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

ÉLÉMENTS EN CARTON

Détachez soigneusement les éléments en carton de leurs planches.

PLATEAU DE JEU

Fixez tous les rouages au plateau grâce aux attaches en plastique. Prenez garde de bien fixer les rouages au bon endroit conformément à l'illustration. Les rouages sont de 3 diamètres différents.





AUTOCOLLANTS

Après avoir fixé les rouages, collez dessus les autocollants leur correspondant.

Collez les 4 autocollants représentant les Jours de Festin sur les dents correspondantes du rouage Tzolk'in, comme indiqué.

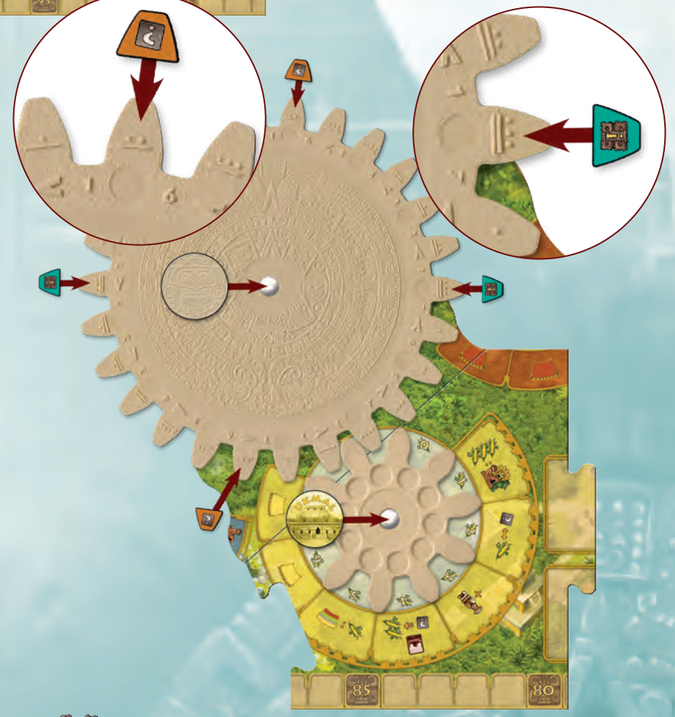
Note : Le plateau de jeu est conçu de façon à ce qu'il ne soit pas nécessaire de démonter les rouages en fin de partie. Les éléments tiennent dans la boîte et le plateau de jeu peut être assemblé malgré les rouages. Vous n'avez pas besoin de retirer les autocollants.

ASSEMBLAGE DU PLATEAU DE JEU

Une fois les rouages fixés et les autocollants collés, ASSEMBLEZ LE PLATEAU DE JEU DANS CET ORDRE POUR ÉVITER DE L'ENDOMMAGER.







Mise en place

Posez le plateau de jeu assemblé au centre de la table et disposez les autres composants autour comme indiqué. L'illustration montre la mise en place d'une partie à 4 joueurs. Consultez la colonne sur la page suivante pour voir ce qui change lors d'une partie à 2 ou à 3 joueurs.



Banque

Placez le Bois, la Pierre, l'Or, les Crânes de Cristal et les Ouvriers dans un espace de banque à la portée de tous les joueurs.

La banque de Maïs est placée au centre du rouage Tzolk'in.



Jungle

À proximité du rouage de Palenque se trouvent des groupes de 4 cases représentant des champs dans la jungle qui peuvent être débroussaillés et cultivés. Placez une tuile Récolte de Maïs sur chacun de ces 16 champs.

Le groupe de champs correspondant à l'Action Palenque 2 (l'Action adjacente au nombre 2 imprimé sur un épi de Maïs) ne peut produire que du Maïs, alors que les autres peuvent aussi produire du Bois. Placez une tuile Récolte de Bois sur chaque tuile Récolte de Maïs pour les groupes correspondant aux Actions 3, 4 et 5.

Calendrier

Faites tourner le rouage Tzolk'in jusqu'à ce que la pointe de flèche pointe vers l'une des 2 dents représentant un Jour de Festin de fin de Période.

Premier Joueur

Donnez le jeton Premier Joueur au joueur qui a sacrifié quelque chose ou quelqu'un le plus récemment. En cas d'égalité, donnez le jeton Premier Joueur au joueur se portant volontaire pour le prochain sacrifice.

Le jeton Premier Joueur ne se transmet pas automatiquement. Vous pouvez le prendre en plaçant un Ouvrier sur la case Premier Joueur, comme expliqué plus tard.





Marqueur de Score

Chaque joueur pose son marqueur de score sur la case 0 de la Piste de Score.



Mise en place des Joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend dans sa couleur :

1 plateau individuel

Chaque joueur commence la partie avec son plateau face claire visible.

3 ouvriers

Tuiles Richesse de départ

Après avoir mis le jeu en place (et après la révélation des Bâtiments et des Monuments), mélangez les Tuiles Richesse de Départ et distribuez-en 4, face cachée, à chaque joueur. Chaque joueur en garde 2 de son choix et défausse les 2 autres. Une fois le choix fait pour tous les joueurs, les tuiles gardées sont révélées et chaque joueur reçoit les éléments décrits par les tuiles (voir page 16 pour un résumé détaillé de leurs effets). Les joueurs conservent leurs Tuiles Richesse de Départ devant eux ; certaines ont un effet qui peut être utilisé en cours de partie.

Marqueurs des Joueurs

Chaque joueur place 7 marqueurs de sa couleur :

1 sur la marche blanche de chacun des 3 Temples, 1 sur la case la plus à gauche de chacune des 4 Pistes de Technologie.

Bâtiments & Monuments

Divisez les Bâtiments et les Monuments en 3 piles face cachée suivant leurs dos — Bâtiments de 1ère Période, Bâtiments de 2nde Période et Monuments. Mélangez chaque pile séparément.

Cases Monument



Placez 6 Monuments face visible dans les cases Monument.

Rangez les Monuments restants dans la boîte, vous n'en aurez plus besoin.



Cases Bâtiments

Placez 6 Bâtiments de 1ère Période dans les cases Bâtiment. Placez les piles de Bâtiments de 1ère et de 2nde Période face cachée à côté du plateau.

Jeu à deux ou trois Joueurs



La mise en place diffère s'il y a moins de 4 joueurs. Ces symboles sur le plateau de jeu vous rappellent ces règles.

Monuments

Moins il y a de joueurs, moins il y a de Monuments :

- 5 pour une partie à 3 joueurs
- 4 pour une partie à 2 joueurs

Jungle

Moins il y a de joueurs, moins il y a de tuiles Récolte dans chaque groupe de champs. Au lieu de 4 dans chaque groupe, utilisez seulement :

- 3 pour une partie à 3 joueurs
- 2 pour une partie à 2 joueurs

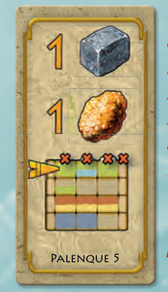
Ouvriers Neutres

Après avoir distribué les tuiles Richesse de Départ à chaque joueur, mais avant qu'ils ne choisissent deux d'entre elles pour les garder, utilisez les Ouvriers des couleurs non jouées pour bloquer certaines cases Actions sur les rouages en suivant les règles suivantes :

1. Mélangez les tuiles Richesse de Départ restantes et piochez-les au hasard une par une.
2. Chaque tuile Richesse de Départ désigne une case Action spécifique sur l'un des 5 rouages. Placez un Ouvrier non-joué sur cette case Action.
3. Si c'est le premier Ouvrier placé sur ce rouage, placez aussi un autre Ouvrier sur la case Action opposée sur ce même rouage. Exception : cette règle ne s'applique pas au rouage de Chichen Itza.
4. Continuez à piocher des tuiles Richesse de Départ jusqu'à ce que vous ayez placé tous les Ouvriers non-joués : 6 pour une partie à 3 joueurs, 12 pour une partie à 2 joueurs.

Les Ouvriers Neutres restent sur les rouages jusqu'à la fin de la partie.

Exemple :



Cette tuile indique que vous devez placer un Ouvrier Neutre sur la case Action 5 de Palenque. Si c'est le premier Ouvrier placé sur le rouage de Palenque, vous devez aussi placer un Ouvrier sur la case Action 0 de Palenque (uniquement dans le cas où il reste des Ouvriers Neutres à placer).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Tzolk'in est divisée en manches. Chaque manche est composée de 2 ou 3 phases :

1. Les joueurs jouent leur tour. En commençant par le Premier Joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue son tour.
2. Jour de Festin. Pendant un Jour de Festin, nourrissez vos Ouvriers et bénéficiez des récompenses. Il n'y a que 4 Jours de Festin par partie. La plupart du temps, cette phase n'aura pas lieu.
3. Avancez le Calendrier. Faites tourner le rouage central Tzolk'in d'un cran. Si un Ouvrier se trouve sur la case Premier Joueur, le Jeton Premier Joueur change de main à ce moment.

Toutes ces phases sont expliquées en détail ci-dessous.

Le jeu se termine après la 2nde Période, ce qui correspond à une révolution complète du rouage central Tzolk'in. Le joueur qui a le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur.

Tours des Joueurs

Commencez par le Premier Joueur, puis poursuivez dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous devez, au choix :

- placer un nombre quelconque d'Ouvriers et en payer le prix en Maïs,
- ou reprendre un nombre quelconque d'Ouvriers sur les rouages et exécuter leurs Actions.

Vous devez soit placer des Ouvriers, soit en reprendre. Vous ne pouvez pas passer votre tour. Vous ne pouvez pas placer des Ouvriers et en reprendre d'autres.

Note : Votre premier tour de jeu sera toujours un tour de placement puisque vous n'aurez pas encore d'Ouvriers à reprendre sur les rouages.

Quémander du Maïs

Au début de votre tour, si vous avez 2 Maïs ou moins, vous pouvez quémander du Maïs. Pour quémander du Maïs, prenez du Maïs à la banque jusqu'à en avoir 3 exactement. Votre irresponsabilité met les dieux en colère et vous devez descendre d'une marche sur l'un des 3 Temples. Voyez la section sur les Temples pour plus d'informations.

Si vous n'avez pas assez de Maïs pour placer un Ouvrier et aucun Ouvrier sur les rouages, vous êtes alors contraint de quémander du Maïs.

Placer des Ouvriers

Vous commencez la partie avec trois Ouvriers et vous pouvez en acquérir d'autres en cours de partie. Vous devez posséder au moins un Ouvrier libre (ni sur un rouage, ni dans la banque) pour pouvoir placer un Ouvrier. Si vous choisissez d'en placer, vous devez poser un ou plusieurs de vos Ouvriers disponibles sur les rouages. Vous pouvez placer plusieurs voire tous vos Ouvriers en un seul tour.

Pour placer un Ouvrier, choisissez un rouage et posez un de vos Ouvriers disponibles sur la case Action inoccupée dont le numéro est le plus bas (la case Action la plus basse est zéro).

Exemple :



Rouge a placé un Ouvrier sur le rouage Palenque au cours du tour précédent qui est maintenant sur la case 1. Vert souhaite placer des Ouvriers sur le rouage Palenque. Le premier doit aller sur la case Action zéro parce qu'elle est celle dont le numéro est le plus bas. Le second doit aller sur la case Action numéro 2 parce que la case numéro 1 est occupée. Il décide de placer son troisième Ouvrier sur Yaxchilan. Il doit aller sur la case 0.

Placer des Ouvriers coûte du Maïs :

- Vous devez payer un montant en Maïs égal au numéro de la case Action.



- Vous devez également payer du Maïs en fonction de la quantité d'Ouvriers que vous placez durant ce tour en suivant le barème inscrit sur votre plateau individuel (note : Le nombre en gras est le coût total. Le nombre entre parenthèses est le surcoût dû à l'ajout de l'Ouvrier correspondant).



Exemple :

Dans l'exemple précédent, Vert doit payer 5 Maïs :

- *2 Maïs car il place des Ouvriers sur les cases Action 0, 0 et 2*
- *3 Maïs pour avoir placé 3 Ouvriers*



Vert dispose d'un quatrième Ouvrier disponible, mais il ne peut le placer. Placer un quatrième Ouvrier coûterait au moins 3 Maïs et Vert ne peut se le permettre.

Exemple 2 :



Lorsque Rouge place 2 Ouvriers sur le rouage Palenque, il doit occuper les cases 3 et 4. Le premier Ouvrier coûte 3 Maïs (3 + (+0)) et le second coûte 5 Maïs (4 + (+1)), pour un total de 8. Rouge a les moyens de placer un troisième Ouvrier, mais il n'en a plus de disponible.

Vous ne pouvez pas placer plus d'Ouvriers que ce que vos moyens vous autorisent. Vous n'avez pas la possibilité de ne placer aucun Ouvrier.

Si vous devez placer des Ouvriers (parce que vous n'en avez aucun déjà sur les rouages) et que vous ne pouvez payer leur placement, vous devez d'abord quémander du Maïs comme expliqué plus haut.

Important : Il y a une case Action entre les rouages Palenque et Chichen Itza — la Case Premier Joueur. Vous pouvez y placer un Ouvrier si elle est inoccupée, comme si vous placiez un Ouvrier sur une case Action 0. Voir la section sur la Case Premier Joueur pour plus d'informations.

Reprendre des Ouvriers

Si vous avez au moins un Ouvrier sur l'un des rouages, vous pouvez reprendre des Ouvriers au lieu d'en poser. Lorsque vous reprenez des Ouvriers, vous retirez un ou plusieurs de vos Ouvriers présents sur les rouages. Vous pouvez reprendre un, plusieurs ou l'intégralité de vos Ouvriers déjà placés.

Pour chaque Ouvrier repris, choisissez l'une des options suivantes :

- Réaliser l'Action de la case où l'Ouvrier retiré se trouvait.
- Réaliser une Action de numéro inférieur du même rouage en payant un Maïs pour chaque cran inférieur (vous pouvez le faire même si la case inférieure est occupée).
- Ne rien faire (hormis reprendre l'Ouvrier).

Vous exécutez vos Actions une par une, dans l'ordre de votre choix.

Exemple :



Rouge n'a pas d'Ouvrier disponible, donc il doit en reprendre. Il décide de reprendre l'Ouvrier de la case Action 2, pour laquelle il obtient 1 Maïs et 1 Pierre. Rouge souhaite une autre Pierre. Il reprend l'Ouvrier sur la case Action 3 et paye 1 Maïs pour utiliser l'Action 2, obtenant ainsi à nouveau 1 Maïs et 1 Pierre. Il ne veut pas de Bois, donc il laisse le troisième Ouvrier sur le rouage (pour qu'il avance en fin de manche). Il a finalement dépensé 1 Maïs et gagné 2 Pierres et 2 Maïs.

Notez que l'ordre est essentiel. Si Rouge n'avait pas eu de Maïs au moment de reprendre l'Ouvrier sur la case Action 3, il aurait été incapable de payer le surcoût pour l'utiliser en tant qu'Action 2. Il aurait été contraint d'exécuter l'Action 3 (ou pas d'Action du tout).

Actions à choix gratuit

Les cases Action de numéro le plus élevé sont des Actions à choix gratuit. Ce sont les Actions 6 et 7 sur la plupart des rouages et l'Action 10 sur le rouage de Chichen Itza. Lorsque vous reprenez un Ouvrier sur une case Action à choix gratuit, vous pouvez exécuter n'importe laquelle des Actions du rouage sans aucun surcoût.

Chaque rouage représente un lieu différent du développement de la civilisation Maya. Les rouages autorisent certaines Actions et chaque Action a un numéro.

Au moment où vous reprenez un Ouvrier d'un rouage, vous pouvez exécuter l'Action représentée sur la case Action où l'Ouvrier se trouvait. À la place, vous pouvez exécuter une Action de numéro inférieur en payant 1 Maïs pour chaque case reculée. Vous pouvez aussi choisir de n'exécuter aucune Action.

En général, plus le numéro d'une Action est élevé, plus elle est favorable. Vos Ouvriers obtiennent donc des Actions plus intéressantes à chaque avancée d'un cran du calendrier Tzolk'in.

Matériaux

En exécutant des Actions, les joueurs acquièrent ou perdent des matériaux. Lorsque vous gagnez un matériau, percevez la pièce de jeu correspondante auprès de la banque et posez-la devant vous. Certaines Actions ont un coût. Lorsque vous payez un coût, restituez les pièces nécessaires à la banque. Si vous ne payez pas le coût associé, vous ne pouvez pas réaliser l'Action.

Le Bois, la Pierre et l'Or sont appelés "Ressources". Ils sont représentés par des cubes en bois.

LISTE DES MATÉRIAUX :


Représente un Maïs.


Représente un Bois.


Représente une Pierre.


Représente un Or.


Représente une Ressource. Seuls le Bois, la Pierre et l'or sont des Ressources. Le Maïs et les Crânes de Cristal n'en sont pas.


Représente un Crâne de Cristal.

Avancer le Calendrier

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, le rouage Tzolk'in est tourné d'un cran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Tous les Ouvriers placés avancent ainsi d'une case Action.

Les Ouvriers se trouvant sur la case Action de plus grand numéro (7 sur la plupart des rouages, 10 à Chichen Itza) sortent du rouage. Rendez ces Ouvriers à leur propriétaire. Les joueurs ne peuvent recevoir aucune Action des Ouvriers restitués ainsi.

Note : Vous devriez veiller à utiliser vos Ouvriers avant qu'ils ne soient éjectés du rouage.

Note : Les Ouvriers Neutres ne sont jamais éjectés. Ils demeurent sur leurs rouages toute la partie. Cela signifie que parfois ils seront sur une case Action n'ayant pas de numéro.



Si aucun Ouvrier n'a été placé sur la Case Premier Joueur pendant la manche, prenez un Maïs à la banque et mettez-le sur la dent de la manche en cours du rouage Tzolk'in.

Si la Case Premier Joueur est occupée par un Ouvrier, les règles d'avancement du calendrier sont différentes. Voir la section Case Premier Joueur (page 10) pour plus d'informations.

ACTIONS

Technologies

Les Technologies confèrent des avantages qui s'appliquent à chaque fois que vous exécutez certaines Actions. Ces bénéfices sont décrits en détail dans la section sur les Technologies (page 12).

Le tableau des Technologies du plateau de jeu dispose de 4 Pistes de Technologies différentes, constituées chacune de 5 cases. Lorsque vous progressez technologiquement, vous choisissez la piste sur laquelle vous avancez.



Pour progresser de la case de départ au niveau 1, vous devez payer 1 Ressource (Bois, Pierre, ou Or).



Pour progresser du niveau 1 ou niveau 2 vous devez payez 2 Ressources (qui peuvent être du même type de Ressource ou de deux types différents).



Pour progresser du niveau 2 ou niveau 3, vous devez payer 3 Ressources. Le niveau 3 est le niveau maximum, mais vous pouvez encore progresser pour gagner un bonus à usage unique.



Lorsque vous "progressez" au-delà du niveau 3, vous devez payer 1 Ressource. Vous recevez immédiatement le bonus correspondant. Votre marqueur reste sur la case du niveau 3, et cette possibilité vous restera offerte à chaque fois que vous pouvez progresser sur cette Piste de Technologie.

Bâtiments & Monuments

Certaines Actions vous permettent de construire des Bâtiments et des Monuments. Chaque Bâtiment ou Monument a un prix indiqué dans son coin supérieur droit. Si vous désirez construire un Bâtiment ou un Monument, vous devez payer le coût indiqué. Si vous ne disposez pas des Ressources nécessaires, vous ne pouvez pas le construire.

Lorsque vous construisez un Bâtiment ou un Monument, payez-en le coût, prenez sa tuile sur le plateau de jeu et mettez-le en face de vous.

Exemple :



Pour construire ce Bâtiment, un joueur doit exécuter une Action de construction et payez une Pierre et un Or.

Tous les Monuments disponibles sont visibles dès le début de la partie. Lorsqu'un joueur construit un Monument, il n'est pas remplacé.

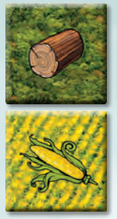
À la fin de votre tour, si vous avez construit des Bâtiments, vous devez remettre de nouveaux Bâtiments sur les cases que vous avez vidées.

Durant la première moitié de la partie, seuls les Bâtiments de la 1ère Période seront disponibles. À la moitié du jeu, tous les Bâtiments de la 1ère Période présents sur le plateau de jeu sont défaussés et des Bâtiments de la 2nde Période sont disposés sur la rangée inférieure. Pendant la 2nde moitié de la partie, seuls les Bâtiments de la 2nde Période sont disponibles.

Voir la section sur les Bâtiments & Monuments (page 11) pour plus d'informations.

Palenque

Palenque vous permet de Récolter du Maïs et du Bois. Les Actions 2, 3, 4 et 5 correspondent aux tuiles Récolte disposées au préalable sur le plateau pendant la mise en place. La case Action 2 ne donne accès qu'aux tuiles Récolte de Maïs alors que les Actions 3, 4 et 5 donnent d'abord accès à des tuiles Récolte de Bois, puis à des tuiles Récolte de Maïs.



Lorsque vous exécutez une des ces Actions de Récolte, choisissez une des quatre cases du groupe et prenez la tuile Récolte du dessus. Si vous prenez une tuile Bois, recevez le nombre de Bois indiqué sur l'Action (2 Bois pour l'Action 3 par exemple). Si vous avez pris une tuile Maïs, prenez le nombre de Maïs indiqué sur l'Action (7 Maïs pour l'Action 4 par exemple). Si toutes les tuiles Récolte de ce groupe ont déjà été prises, vous ne pouvez pas utiliser l'Action.

Pour les Actions 3, 4 et 5, vous devez d'abord prendre le Bois avant d'atteindre le Maïs. Le premier joueur à exécuter l'Action ne pourra prendre que du Bois.

Vous pouvez aussi atteindre directement le Maïs en brûlant la forêt : défaussez la tuile Récolte de Bois sur le dessus (remettez-la dans la boîte). Prenez la tuile Récolte de Maïs désormais découverte et gagnez la quantité de Maïs correspondante. Descendez d'une marche sur l'un des Temples car vous avez mécontenté les dieux (voir la section sur les Temples pour plus d'informations).

Si l'Action montre à la fois une Tuile Récolte de Bois et une Tuile Récolte de Maïs, vous avez le choix entre les deux.

Note : Certains Monuments peuvent vous rapporter des Points si vous avez des Tuiles Récolte, donc pensez à les conserver devant vous jusqu'à la fin de la partie (n'oubliez pas : lorsque vous brûlez la forêt, vous défaussez la Tuile de Bois et gardez la Tuile de Maïs).



Pêche. Prenez 3 Maïs (le jeu ne comprend pas de jeton Poisson : utilisez le Maïs pour représenter la nourriture obtenue en pêchant). Cette case Action ne contient pas de tuile, elle est toujours disponible et ne peut jamais être épuisée.



Prenez une Tuile Récolte de Maïs pour obtenir 4 Maïs.



Prenez une Tuile Récolte de Maïs pour obtenir 5 Maïs ou prenez une Tuile Récolte de Bois pour obtenir 2 Bois.



Prenez une Tuile Récolte de Maïs pour obtenir 7 Maïs ou prenez une Tuile Récolte de Bois pour obtenir 3 Bois.



Prenez une Tuile Récolte de Maïs pour obtenir 9 Maïs ou prenez une Tuile Récolte de Bois pour obtenir 4 Bois.



Exécutez n'importe quelle Action du rouage de Palenque (vous n'avez pas à payer le surcoût d'utilisation d'une Action de numéro inférieur).

Exemple :



Rouge a décidé de reprendre ses Ouvriers. Il laisse l'Ouvrier sur la case 1 pour le laisser progresser vers une Action plus intéressante. Il reprend l'Ouvrier de la case 3 pour prendre une tuile Récolte de Bois et obtenir 2 Bois. Rouge veut du Maïs, c'est pourquoi il utilise l'Ouvrier de la case Action 4 pour brûler la forêt et récolter 7 Maïs. Il descend son marqueur d'une marche sur l'un des Temples.

Supposons que Rouge voulait ces mêmes deux Ouvriers pour obtenir du Maïs sans courroucer les dieux. Après que l'Ouvrier sur la case Action 3 a pris la Tuile Récolte de Bois, une Tuile Récolte de Maïs se trouve disponible. Rouge peut payer 1 Maïs pour permettre à l'Ouvrier de la case Action 4 d'exécuter l'Action 3 et de récolter 5 Maïs sans se mettre les dieux à dos. Parce que Rouge a payé 1 Maïs pour en gagner 5, il en a finalement 4 de plus qu'au départ. Notez cependant qu'il doit payer avant de récolter : il ne peut le faire s'il n'a pas déjà au moins 1 Maïs.

Yaxchilan

Les montagnes de Yaxchilan offrent une grande diversité de matériaux : Bois de la forêt, Pierre de la carrière, Or de la mine et Crânes de Cristal dissimulés sous les chutes d'eau. Ces matériaux sont prélevés à la banque lorsque vous exécutez l'Action.



Obtenez 1 Bois.



Obtenez 1 Bois et 1 Maïs.



Obtenez 1 Or et 2 Maïs.



Obtenez 1 Crâne de Cristal.



Obtenez 1 Or, 1 Pierre et 2 Maïs.



Exécutez n'importe quelle Action du rouage de Yaxchilan (vous n'avez pas à payer le surcoût d'utilisation d'une Action de numéro inférieur).

Comme il en a déjà été fait mention dans la section Contenu, il n'y a que 13 Crânes de Cristal en jeu. Si les 13 Crânes ont été pris, l'Action 4 n'a plus d'effet. Toutefois, le Bois, la Pierre, l'Or et le Maïs sont illimités. Si vous veniez à en manquer, vous pouvez utiliser tout substitut acceptable pour représenter ces matériaux.

Tikal

Tikal est le centre du développement architectural et technologique. Ces Actions vous permettent de construire des Bâtiments ou de progresser sur une Piste de Technologie. Les développements ont un coût qui doit être acquitté en Bois, en Pierre ou en Or.



Progressez d'un niveau dans une Technologie et payez le nombre de Ressources correspondant (voir page 7).



Construisez un Bâtiment et payez le coût correspondant.



Progressez d'un ou deux niveaux de Technologie (les deux niveaux peuvent être sur deux Pistes de Technologie différentes ou de deux niveaux sur la même). Payez le coût nécessaire à chaque avancée.



Construisez un ou deux Bâtiments ou un Monument en payant le coût correspondant. Si vous construisez deux Bâtiments vous pouvez utiliser vos Technologies Architecture pour le premier ou le second, mais l'un d'eux doit être bâti sans les avantages des Technologies Architecture. Notez que vous pouvez construire en premier un Bâtiment pour gagner un progrès en Technologie Architecture pour appliquer ce nouvel effet à la seconde construction (les Technologies Architecture ne s'appliquent jamais aux Monuments, voir page 12).



Gravissez une marche sur deux Temples différents. Ceci vous coûte une Ressource. Voir la section sur les Temples pour plus d'informations.



Exécutez n'importe quelle Action du rouage de Tikal (vous n'avez pas à payer le surcoût d'utilisation d'une Action de numéro inférieur).

Exemple :



Jaune a un surplus de Bois et il décide de reprendre ses deux Ouvriers du rouage Tikal. Il utilise l'Action 3 pour faire progresser 2 Technologies vers le premier niveau en payant 1 Bois pour chacune. Il utilise ensuite l'Action 4 pour construire les deux Bâtiments pour lesquels il a les Ressources nécessaires. Une fois son tour fini, il pioche deux Bâtiments de la pile de la 1ère Période afin de remplacer les deux qu'il a pris.

Jaune aurait pu faire progresser une Technologie de 2 niveaux, mais il n'aurait ensuite pas eu assez de Bois pour construire les deux Bâtiments.

Uxmal

Uxmal est le centre du commerce. Un joueur peut y faire des offrandes aux dieux et se livrer sur son marché à des activités commerciales variées.



Gravissez 1 marche sur l'un des Temples. Ceci vous coûte 3 Maïs. Voir la section sur les Temples pour plus d'informations.



Échangez Maïs et Ressources autant de fois que vous le souhaitez. Le taux de change est donné par le tableau Échange de Ressource (sous la Piste des Technologies).

Quelques exemples d'échanges possibles :





Prenez un Ouvrier de votre couleur à la banque et placez-le devant vous. Cette Action n'a plus d'effet dès lors que vos 6 Ouvriers sont en jeu.



Construisez 1 Bâtiment et payez son coût en Maïs. Le fonctionnement est identique à la construction du rouage de Tikal à ceci près qu'au lieu de payer en Ressources, vous payez le coût au moyen de 2 Maïs par Ressource requise. Vous ne pouvez pas utiliser cette Action pour construire un Monument.

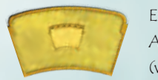
Exemple :



Pour construire l'un ou l'autre de ces Bâtiments, vous devez payer 4 Maïs.



Exécutez une Action sur les rouages de Palenque, Yaxchilan, Tikal ou Uxmal, au choix. Ceci coûte 1 Maïs. Notez que les Actions du rouage de Chichen Itza ne sont pas autorisées.



Exécutez n'importe quelle Action du rouage d'Uxmal (vous n'avez pas à payer le surcoût d'utilisation d'une Action de numéro inférieur. Cependant, si vous utilisez l'Action 5 vous devez quand même payer le Maïs indiqué par cette Action).

Chichen Itza

Chichen Itza est un lieu sacré. Vous pouvez y laisser vos Crânes de Cristal et obtenir la faveur des dieux. Chaque Action dispose d'un emplacement pour un Crâne de Cristal. Lorsque vous exécutez une Action sur ce rouage, vous devez poser un Crâne de Cristal sur la case Action. Vous ne pouvez pas réaliser une Action si quiconque y a déjà posé un Crâne. En d'autres termes, chaque Action ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

Lorsque vous exécutez l'Action, posez un Crâne sur la case Action et bénéficiez immédiatement de l'avantage :



Gain du nombre de Points de Victoire indiqué,



Avancée d'une marche sur le Temple indiqué,



Gain d'une Ressource de votre choix (Bois, Pierre ou Or).

Chaque Action plaît à un dieu en particulier :



Chaac dans le Temple marron à gauche.



Quetzalcoatl dans le Temple jaune du milieu.



Kukulcan dans le Temple vert à droite.

Exemple :



Rouge souhaite placer un Crâne de Cristal à Chichen Itza. Il reprend son Ouvrier de la case Action 7. Il paye 1 Maïs pour utiliser l'Action 6. Il dépose un Crâne de Cristal dans la case Action 6 et gagne 8 Points de Victoire. Il monte son marqueur d'une marche sur le Temple vert et prend une Ressource de son choix : de l'Or.

Comme les autres rouages, Chichen Itza possède une case Action (10) qui permet d'exécuter n'importe quelle Action du rouage sans payer le surcoût en Maïs.

Case Premier Joueur



La case Premier Joueur est localisée entre Palenque et Chichen Itza. Tant qu'elle est inoccupée, elle peut être choisie comme case Action pour y placer vos Ouvriers. Comme toujours, vous devez payer suivant le nombre d'Ouvriers placés et pour chaque case Action choisie. La Case Premier Joueur a un coût de 0.

Jouer sur cette case offre plusieurs avantages. Trois de ces avantages s'appliquent lors de la phase Avancée du Calendrier, mais le premier avantage est obtenu dès que votre tour prend fin :

Percevoir le Maïs accumulé

Lors d'une manche durant laquelle personne ne choisit cette Action, 1 Maïs est déposé sur la dent de la manche en cours du rouage Tzolk'in. Si vous choisissez cette Action, vous gagnez tout le Maïs accumulé sur les dents. Prenez le Maïs dès que votre tour est fini (cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser ce Maïs pour payer le placement des Ouvriers pour ce tour, mais que vous pouvez l'utiliser pour nourrir vos Ouvriers si la manche est un Jour de Festin).

Ce qui suit a lieu en fin de manche, pendant la phase Avancée du Calendrier :

Reprise de votre Ouvrier

Vous n'avez pas à attendre un tour de reprise d'Ouvriers pour récupérer votre Ouvrier sur la case Premier Joueur. Votre Ouvrier vous est rendu automatiquement à la fin de la manche.

Note : Le principe est le même que celui de la reprise d'un Ouvrier qui a été exclu d'un rouage. Ce sont les deux seules façons de récupérer un Ouvrier sans le reprendre.

Transmission du Jeton Premier Joueur

Le marqueur Premier Joueur change toujours de main si vous choisissez cette Action. Si vous possédez déjà le Jeton Premier Joueur, vous le transmettez au joueur à votre gauche (ce qui implique que vous serez le dernier joueur jusqu'à ce que cette Action soit de nouveau choisie). Sinon, vous obtenez le marqueur Premier Joueur et devenez le Premier Joueur jusqu'à ce que cette Action soit de nouveau choisie. C'est le seul moyen de changer de Premier Joueur.

Avancée du Calendrier

Normalement, à la fin de chaque manche, le calendrier avance d'un cran, mais en étant placé sur la case Premier Joueur vous pouvez choisir de l'avancer de 2 crans à la place. Ce privilège est toutefois sujet à des limites :

- Vous ne pouvez pas jouir de ce privilège si votre plateau individuel est face sombre visible. Lorsque vous utilisez ce privilège vous devez retourner votre plateau de façon à montrer que vous en avez fait usage (si vous atteignez l'ultime marche d'un Temple, vous pouvez le retourner. Voir la section sur les Temples pour plus d'informations).
- Vous ne pouvez pas jouir de ce privilège pour pousser hors des rouages des Ouvriers qui ne le devraient pas. En d'autres termes, vous ne pouvez pas utiliser ce privilège si un Ouvrier se trouve sur la case Action 6 d'un petit rouage ou sur la case 9 du rouage de Chichen Itza.

Même si vous ne pouvez pas utiliser la possibilité d'accélérer le temps, vous disposez malgré tout de tous les autres avantages liés au choix de la case Premier Joueur.

Il n'est pas possible d'utiliser ce privilège pour sauter les Jours de Festin. Si le prochain cran du rouage Tzolk'in est un Jour de Festin, vous pouvez tout de même avancer de 2 crans, mais la prochaine manche sera le Jour de Festin qui a été sauté.

Exemple :



Vert a placé un Ouvrier sur la case Premier Joueur et le tour de Rouge commence. Rouge décide de reprendre des Ouvriers. S'il reprend l'Ouvrier de la case Action 6, Vert pourra faire progresser le calendrier de 2 crans (l'Ouvrier en case Action 7 ne peut l'en empêcher car il sera éjecté de toute façon). Rouge décide de laisser l'Ouvrier en case Action 6 pour empêcher Vert d'accélérer le calendrier. Il reprend son Ouvrier en case Action 7 pour qu'il ne soit pas éjecté.

Note : Si c'est le dernier tour de la partie, accélérer le rouage Tzolk'in et déplacer le marqueur Premier Joueur ne vous offrira aucun avantage. Mais vous pourrez tout de même utiliser le marqueur Premier Joueur pour collecter le Maïs accumulé que vous pourrez utiliser pour nourrir vos Ouvriers. Le Maïs en surplus vous apportera des Points de Victoire lors du décompte final.

Temples



Les trois dieux ont un Temple chacun sur le plateau de jeu. Chaque Temple est d'une hauteur différente.

L'ultime marche de chaque Temple est à l'image du dieu. Les joueurs débutent la partie sur la marche blanche de chaque Temple.

Vous pouvez gravir une marche en :

- Choisissant une tuile Richesse de Départ qui vous accorde ce bonus en début de partie.
- Laissant un Crâne de Cristal à Chichen Itza
- Payant 3 Maïs sur la case Action 1 d'Uxmal
- Construisant un Bâtiment qui vous octroie ce privilège.
- Utilisant une Technologie qui vous octroie ce privilège.

Si vous devez gravir une marche d'un Temple alors que vous êtes déjà sur sa plus haute marche, rien ne se passe.

Note : La case Action 1 d'Uxmal vous permet de gravir une marche sur un Temple. La case Action 5 de Tikal vous permet de gravir une marche sur deux Temples différents. Dans les deux cas, l'Action ne peut être utilisée que si vous avez payé son coût (3 Maïs à Uxmal ou 1 Ressource à Tikal). Aucune n'offre la possibilité de payer un surcoût pour gravir plus de marches.

Sur chaque Temple, l'ultime marche ne peut être occupée que par un unique joueur. Une fois qu'un joueur a atteint le sommet, aucun autre joueur ne peut plus l'y rejoindre (sauf si ce joueur courrouce les dieux et redescend). Toutes les autres marches peuvent être partagées.

En atteignant le sommet d'un Temple, le joueur retourne immédiatement son plateau individuel sur la face claire. De cette manière, vous pouvez accélérer le calendrier Tzolk'in plus d'une fois par partie (si votre plateau est déjà du côté clair, ce bonus est perdu).

Courroucer les Dieux

Certaines Actions irritent les dieux, mais vous pouvez vouloir les exécuter malgré tout pour le Maïs qu'elles vous rapportent. Lorsque vous courroucez les dieux, vous choisissez un Temple et descendez votre marqueur d'une marche. Vous ne pouvez pas choisir un Temple où votre marqueur est déjà sur la marche la plus basse.

Brûler la Forêt

Sur les cases Action 3, 4 et 5 de Palenque, vous pouvez brûler la forêt en défaussant une Tuile Récolte de Bois pour prendre la Tuile Récolte de Maïs du dessous. Ceci irrite les dieux et vous contraint à descendre d'une marche sur un Temple. Si vous êtes déjà sur la première marche de tous les Temples, vous ne pouvez pas brûler la forêt.

Quémander du Maïs

Si au début de votre tour, vous possédez 2 Maïs ou moins, vous pouvez quémander du Maïs en vous défaussant de tout votre Maïs et en prenant 3 à la banque. Ceci irrite les dieux et vous contraint à descendre d'une marche sur un Temple. Si vous êtes déjà sur la première marche de tous les Temples, vous ne pouvez pas quémander de Maïs.

Cas spécial rare : Au début de votre tour, si vous n'avez aucun Ouvrier sur les rouages, vous devez placer des Ouvriers. Et si vous n'avez pas assez de Maïs pour placer un Ouvrier, vous devez quémander du Maïs. Mais si vous êtes déjà sur la première marche de tous les Temples, vous ne pouvez normalement pas quémandez de Maïs. Mais ne vous inquiétez pas : dans cette situation, les dieux ont pitié de vous et vous autorisent à placer un unique Ouvrier. Vous placez l'Ouvrier sur une case Action au plus faible coût possible et vous donnez tout votre Maïs à la banque.

Bâtiments et Monuments

Lorsque vous construisez un Bâtiment ou un Monument, vous le posez devant vous.

Bâtiments

Lorsque vous construisez un Bâtiment, vous devez piocher un Bâtiment pour le remplacer à la fin de votre tour. Le nouveau Bâtiment est de la Période en cours. Si tous les Bâtiments de la Période en cours ont déjà été mis en jeu, la case n'est pas réalimentée.

À la fin de la 1ère Période (à mi-partie), après que tous les joueurs ont nourri leurs Ouvriers, retirez tous les Bâtiments de la 1ère Période restants sur la rangée inférieure et mettez en jeu 6 nouveaux Bâtiments de la pile de la 2nde Période. Cette pile sera utilisée pour la seconde moitié de la partie.

Certains Bâtiments procurent un bonus immédiat à usage unique. D'autres, appelés Fermes, offrent leur avantage à chaque fois que vous nourrissez vos Ouvriers.

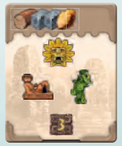
Bâtiments à Usage Unique



CIVILS FUNÉRAIRES SACRÉS

Lorsque vous construisez l'un de ces Bâtiments, vous gagnez immédiatement tous les bonus indiqués. La signification des symboles est expliquée en dernière page.

Exemple :



Lorsque vous construisez ce Bâtiment, vous gravissez immédiatement 1 marche sur chacun des Temples et vous marquez 3 Points de Victoire.

Fermes

Une Ferme vous donne un avantage quand il vous faut nourrir vos Ouvriers.



Un de vos Ouvriers n'a pas besoin de Maïs. | Trois de vos Ouvriers n'ont pas besoin de Maïs. | Tous vos Ouvriers ont besoin d'un Maïs de moins. Si vous possédez deux de ces Bâtiments, nourrir vos Ouvriers ne coûte plus de Maïs.

Il est impossible qu'un Ouvrier ait besoin de moins de 0 Maïs.

Exemple :



Pour nourrir vos Ouvriers, ce joueur paye 3 Maïs : deux de ces Ouvriers n'ont pas besoin de Maïs et tous les autres n'ont besoin que d'1 Maïs chacun.

Monuments



Les Monuments sont mis en jeu en début de partie. Si vous en construisez un, aucun Monument n'est pioché pour le remplacer.

Les Monuments ont des effets qui s'appliquent uniquement à la fin de la partie. Ces effets sont inscrits sur la tuile. La signification des symboles est expliquée en dernière page.

Vous pouvez construire plusieurs Monuments.

Notez que vous ne pouvez construire un Monument qu'avec l'Action 4 de Tikal.

TECHNOLOGIES

Les Technologies rendent certaines Actions plus efficaces de façon permanente.

Il y a quatre Pistes de Technologie. Chaque Piste est composée d'une case de départ, de trois niveaux de Technologie et d'une case bonus.

Quand le troisième niveau d'une Technologie est atteint, vous ne pouvez plus progresser. À chaque fois que vous exécutez une Action susceptible de vous faire avancer, vous gagnez le bonus à la place. Vous pouvez bénéficier du bonus à plusieurs reprises. Si une Action vous permet d'avancer deux fois, vous gagnez deux fois le bonus. Voir la section sur Tikal.

Une Technologie affecte certaines Actions. La couleur de fond des niveaux de Technologie correspond à la couleur des Actions affectées. Si votre marqueur est sur un niveau de Technologie supérieur, vous bénéficiez aussi des tous les niveaux précédents de cette Piste.

Agriculture

Prenez 1 Maïs de plus à chaque fois que vous récoltez du Maïs dans la jungle (Action 2, 3, 4 ou 5 de Palenque, mais pas l'Action 1)

Prenez 2 Maïs de plus à chaque fois que vous Récoltez du Maïs dans la jungle (Action 2, 3, 4 ou 5 de Palenque, mais pas l'Action 1).



Lorsqu'aucune tuile Récolte de Maïs n'est disponible, vous pouvez récolter du Maïs sans prendre de tuile (Action 2, 3, 4 ou 5 de Palenque). Note : si vous Récoltez du Maïs alors qu'une tuile Récolte de Maïs est disponible, vous la prenez.

Prenez 1 Maïs en plus quand vous pêchez (Action 1 de Palenque).

Gravissez immédiatement une marche sur le Temple de votre choix.

Note : Comme les bonus sont cumulatifs, un joueur au 3ème niveau de Technologie Agriculture obtiendra 3 Maïs supplémentaires quand il récolte du Maïs dans la jungle. Il peut récolter du Maïs même si aucune tuile Récolte de Maïs n'est disponible sur l'Action. Et il obtient 1 Maïs de plus en pêchant.

Extraction de Ressources

Obtenez 1 Bois supplémentaire à chaque fois que vous prenez du Bois à Yaxchilan (Action 1) ou Palenque (Action 3, 4 ou 5).

Obtenez 1 Or supplémentaire à chaque fois que vous obtenez de l'Or à Yaxchilan (Action 3 ou 5).



Obtenez 1 Pierre supplémentaire à chaque fois que vous obtenez de la Pierre à Yaxchilan (Action 2 ou 5).

Obtenez immédiatement 2 Ressources de votre choix.

Note : Vous obtenez la Ressource supplémentaire uniquement quand vous prenez une Ressource du même type. Vous ne pouvez pas obtenir un Bois gratuit quand vous Récoltez du Maïs à Palenque ou quand vous utilisez l'Action 2 de Yaxchilan.

Note : Ces Technologies ne s'appliquent qu'à Yaxchilan et Palenque. Elles ne vous procurent pas de Ressources gratuites quand vous prenez des Ressources d'autres manières (par des Bâtiments, par les dieux, par les Actions de Chichen Itza ou grâce au marché).

Architecture

Obtenez 1 Maïs à chaque fois que vous construisez un Bâtiment (Action 2 ou 4 de Tikal, Action 4 d'Uxmal).

Lorsque vous construisez un Bâtiment à Tikal (Action 2 ou 4), vous payez une Ressource en moins (de votre choix).

Lorsque vous construisez un Bâtiment à Uxmal (Action 4), vous pouvez payer 2 Maïs de moins.



Marquez 2 Points de Victoire à chaque fois que vous construisez un Bâtiment (Action 2 ou 4 de Tikal, Action 4 d'Uxmal)

Marquez immédiatement 3 Points de Victoire

Note : Lorsque vous exécutez l'Action 4 de Tikal, ces Technologies ne s'appliquent qu'à un seul des Bâtiments construits. L'autre Bâtiment construit (si vous choisissez de le construire) coûte son prix complet et ne vous rapporte aucun Maïs ni Point de Victoire.

Important : Ces Technologies ne s'appliquent pas à la construction des Monuments.

Théologie

Lorsque vous reprenez un Ouvrier du rouage de Chichen Itza, vous pouvez choisir d'exécuter l'Action suivante. Vous ne payez pas de Maïs en supplément pour choisir cette Action. Cette Action remplace toute Action que l'Ouvrier pourrait exécuter.

Prenez un Crâne de Cristal de plus à chaque fois que vous gagnez un Crâne de Cristal à Yaxchilan (Action 4). Note : ceci ne s'applique pas aux autres Crânes de Cristal gagnés ailleurs par d'autres moyens.



Après avoir exécuté une Action du rouage de Chichen Itza, vous pouvez immédiatement dépenser une Ressource pour gravir une marche du Temple de votre choix. Note : vous pouvez dépenser une Ressource que vous venez de gagner avec votre Action à Chichen Itza.

Prenez immédiatement un Crâne de Cristal à la banque.

JOUR DE FESTIN



Un Jour de Festin est une manche au cours de laquelle vous devez nourrir vos Ouvriers. Il y a 4 Jours de Festin par partie.

Quatre dents du rouage Tzolk'in sont spécifiées comme Jour de Festin. Lorsque le rouage tourne et que la flèche indique un Jour de Festin (ou lorsqu'un joueur utilise le privilège de la Case Premier Joueur et saute un Jour de Festin) la manche qui commence est un Jour de Festin. Les nombres sur le rouage Tzolk'in vous indiquent combien de manches vous séparent du prochain Jour de Festin.

Note : La première manche de la partie n'est pas un Jour de Festin, même si la partie débute avec la flèche pointant sur un Jour de Festin. Cette dent représente l'ultime Jour de Festin, qui a lieu quand le rouage Tzolk'in a fait une révolution complète.

Un Jour de Festin est joué comme une manche normale, si ce n'est qu'après que chacun a joué son tour (et avant d'avancer le rouage Tzolk'in), les joueurs doivent faire ce qui suit (voir le plateau individuel pour rappel) :

Nourrir les Ouvriers



Pour nourrir vos Ouvriers, vous devez payer 2 Maïs pour chacun de vos Ouvriers en jeu. Un Ouvrier est en jeu s'il est en face de vous ou placé sur un rouage. Les seuls Ouvriers n'étant pas en jeu sont ceux toujours à la banque.

Vous devez nourrir autant d'Ouvriers que possible. Si vous n'arrivez pas à tous les nourrir, vous perdez 3 Points de Victoire pour chaque Ouvrier non nourri.

Il n'est pas possible de ne nourrir un Ouvrier qu'à moitié. Par exemple, si vous avez 3 Ouvriers et 5 Maïs, vous devez dépenser 4 Maïs pour en nourrir 2. Vous ne pouvez pas nourrir le troisième : vous gardez 1 Maïs et perdez 3 Points de Victoire.

Les Fermes vous permettent de payer moins de Maïs pour nourrir vos Ouvriers. Voir la section sur les Bâtiments pour plus de détails.

Changer les Bâtiments Disponibles



Les Bâtiments passent de la Période 1 à la Période 2 à mi-partie.

Lors du second Jour de Festin, après avoir nourri les Ouvriers, retirez tous les Bâtiments de la 1ère Période restants sur le plateau de jeu et distribuez 6 Bâtiments de la 2nde Période dans la rangée inférieure. Les Monuments ne sont pas affectés. Les Bâtiments déjà construits ne sont pas affectés.

Obtenir des Bienfaits



Après que tous les Ouvriers ont été nourris, les dieux accordent leurs bienfaits aux plus pieux. Ces bienfaits prennent la forme de matières premières ou de Points de Victoire, suivant qu'il s'agisse d'un Jour de Festin de milieu ou de fin de Période.

Récompenses de Milieu de Période

Les Jours de Festin brun-orangés ont lieu en milieu de Période. Ils surviennent au quart et au trois-quarts de la partie. Les joueurs gagnent des Ressources ou des Crânes de Cristal.

La récompense que vous recevez dépend de votre position sur les Temples. Pour chaque Temple, vous recevez la Ressource ou le Crâne de Cristal indiqué sur la marche où vous vous trouvez, ainsi que toutes les Ressources et Crânes de Cristal imprimés sur les marches inférieures à la vôtre de ce même Temple.

Note : Si la banque ne dispose pas d'assez de Crânes de Cristal pour récompenser tous les joueurs qui doivent l'être, personne n'en gagne.

Exemple :



Rouge reçoit 1 Pierre, 2 Bois et 1 Crâne de Cristal. Bleu reçoit 2 Pierres et 2 Bois. Jaune reçoit 2 Pierres.

Récompenses de Fin de Période



Les Jours de Festin bleu-verts ont lieu en fin de Période. Ils surviennent au milieu et à la fin de la partie. Les joueurs gagnent des Points de Victoire.

- Pour chaque Temple, vous gagnez un nombre de Points de Victoire égal au montant imprimé sur votre case actuelle (et elle seulement). Note : Si vous êtes sur la marche du bas, vous perdrez des Points de Victoire.
- Le joueur le plus haut sur chaque Temple reçoit des Points de Victoire en plus. Les nombres au-dessus de chaque Temple indiquent le montant de ce bonus. Le nombre inférieur gauche est le bonus de fin de 1ère Période. Le nombre supérieur droit est le bonus en fin de partie. Si plusieurs joueurs partagent la marche la plus haute d'un Temple, chacun des joueurs à égalité gagne la moitié du bonus.

Exemple : Si la situation de l'exemple précédent avait lieu à la fin de la 1ère Période, les joueurs recevraient :

Rouge : 16 Points de Victoire (2+0+9 pour les marches des Temples, 4 en étant le plus haut sur le Temple vert et 1 pour être à égalité sur le Temple jaune).

Bleu : 15 Points de Victoire (6+0+5 pour les marches des Temples, 3 pour être à égalité sur le Temple marron et 1 pour être à égalité sur le Temple jaune).

Jaune : 7 Points de Victoire (6+0-3 pour les marches des Temples, 3 pour être à égalité sur le Temple marron et 1 pour être à égalité sur le Temple jaune).

Si la situation était celle de la fin de la 2nde Période, les joueurs recevraient :

Rouge : 18 Points de Victoire (2+0+9 pour les marches des Temples, 4 en étant le plus haut sur le Temple vert et 3 pour être à égalité sur le Temple jaune).

Bleu : 15 Points de Victoire (6+0+5 pour les marches des Temples, 1 pour être à égalité sur le Temple marron et 3 pour être à égalité sur le Temple jaune).

Jaune : 7 Points de Victoire (6+0-3 pour les marches des Temples, 1 pour être à égalité sur le Temple marron et 3 pour être à égalité sur le Temple jaune).

FIN DU JEU

La partie s'achève après le quatrième Jour de Festin. Le rouage Tzolk'in a fait une révolution complète. Les joueurs convertissent alors toutes leurs matières premières en Points de Victoire et marquent des Points pour leurs Monuments. Enfin, le joueur disposant du plus haut score est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'Ouvriers encore sur les rouages l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité gagnent.

Précision : Techniquement, le rouage Tzolk'in avance d'un cran supplémentaire après le marquage de points de fin de 2nde Période et avant le décompte final. Ceci pourrait éjecter des Ouvriers hors des rouages et affecter les départages d'égalité.

Décompte Final

Pour marquer vos derniers Points de Victoire, faites ce qui suit :

1. Convertissez toutes les Ressources en Maïs en vous basant sur le taux de change du marché.
2. Marquez 1/4 de Point de Victoire pour chaque Maïs.
3. Marquez 3 Points de Victoire pour chaque Crâne de Cristal qu'il vous reste.
4. Marquez les Points de Victoire de vos Monuments.



RÉSUMÉ DÉTAILLÉ D'UNE MANCHE

1. TOURS DE JEU. Chaque joueur joue son tour en commençant par le Premier Joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, suivez ces différentes étapes :

a. Quémandez du Maïs. Si vous avez 2 Maïs ou moins, vous pouvez revenir à 3. Cela courrouce les dieux : descendez d'une marche sur un Temple de votre choix.

b. Vous devez choisir l'une des deux options :

I. Placez un nombre quelconque d'Ouvriers. Un Ouvrier est toujours placé sur la case libre au numéro le plus bas du rouage. Le montant en Maïs à payer pour le placement des Ouvriers dépend :

1. du nombre d'Ouvriers placés, comme indiqué sur le tableau des plateaux individuels ;
2. des cases Action où les Ouvriers sont placés.

II. ou reprenez un nombre quelconque d'Ouvriers, un par un. Pour chaque Ouvrier repris, choisissez :

1. Exécutez l'Action décrite sur la case Action de cet Ouvrier.
2. Ou exécutez l'Action d'une case inférieure en payant 1 Maïs par case reculée.
3. Ou ne faites rien.

c. Si vous avez construit un ou plusieurs Bâtiments, piochez et placez de nouveaux Bâtiments de la Période en cours dans les cases vidées.

d. Si vous avez placé un Ouvrier sur la Case Premier Joueur, percevez tous les Maïs accumulés sur les dents du rouage Tzolk'in.

2. NOURRISSEZ LES OUVRIERS ET OBTENEZ LES RÉCOMPENSES. Cette phase du tour n'a lieu que pendant les Jours de Festin.

a. Vous devez payer 2 Maïs par Ouvrier en jeu. Vous perdez 3 Points de Victoire pour chaque Ouvrier que vous ne pas nourrir.

b. Si le Jour de Festin a lieu à la fin de la 1ère Période, tous les Bâtiments sont défaussés du plateau de jeu et sont remplacés par des Bâtiments de la 2nde Période.

c. Sur chaque Temple, les joueurs sont récompensés par les dieux. Chaque Temple est examiné séparément.

I. En milieu de Période (Jour de Festin brun-orange), les joueurs obtiennent les Ressources ou les Crânes de Cristal indiqués sur le côté gauche des marches. Vous obtenez les récompenses de la marche sur laquelle vous vous trouvez et de toutes les marches inférieures.

II. À la fin de chaque Période (Jour de Festin bleu-vert), les joueurs gagnent des Points de Victoire.

1. Vous marquez les Points indiqués sur le côté droit de votre marche actuelle (mais pas des marches inférieures).
2. Le joueur le plus haut sur chaque Temple obtient un bonus indiqué au-dessus du Temple. Le nombre inférieur gauche est attribué en fin de 1ère Période. Le nombre supérieur droit est attribué à la fin de 2nde Période. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent la moitié du bonus.

3. AVANCEZ LE CALENDRIER TZOLK'IN.

a. Si aucun Ouvrier n'est sur la Case Premier Joueur, faites ce qui suit :

I. Mettez un Maïs sur la dent de la manche en cours du calendrier Tzolk'in

II. Faites avancer le rouage Tzolk'in d'un cran. Tout Ouvrier éjecté d'un rouage est restitué à son joueur.

b. Si votre Ouvrier est sur la Case Premier Joueur, faites ce qui suit :

I. Reprenez votre Ouvrier du rouage Tzolk'in.

II. Récupérez le Marqueur Premier Joueur des mains d'un autre joueur ou, si vous détenez déjà le Marqueur Premier Joueur, passez-le au joueur à votre gauche.

III. Faites avancer le calendrier d'un cran. Si votre plateau individuel est face claire visible, vous pouvez avancer le calendrier de 2 crans tant que l'avancée supplémentaire n'éjecte pas d'Ouvrier des rouages. Si vous utilisez cette possibilité, retournez votre plateau face sombre. Les Ouvriers éjectés des rouages sont restitués à leur joueur.

EXEMPLE : LES DEUX PREMIÈRES MANCHES

C'est la première manche de la partie et Vert est le Premier Joueur. Elle projette de placer un Ouvrier sur la case Action 0 de Tikal et un sur la case Action 0 de Yaxchilan lors de ce tour pour les reprendre au prochain tour. Elle réalise alors que placer un troisième Ouvrier sur la case Action 0 de Palenque lui coûtera 2 Maïs en plus mais si elle récupère l'Ouvrier au prochain tour, elle gagnera 3 Maïs supplémentaires. Elle place donc trois Ouvriers, tous sur les cases Action 0 des différents rouages en payant 3 Maïs.

C'est le tour de Bleu. Il place deux Ouvriers sur les cases Action 1 et 2 de Palenque, ce qui lui coûte 4 Maïs. Il aurait aussi aimé y placer son troisième Ouvrier, mais il n'a pas assez de Maïs pour le faire, il en place donc seulement deux.

À son tour, Rouge place 2 Ouvriers sur les cases Action 1 et 2 de Yaxchilan et le troisième sur la case Action 1 de Tikal. Ceci lui coûte 7 Maïs.

Enfin, Jaune place un Ouvrier sur la case Action 2 de Tikal et un autre sur la Case Premier Joueur. Cela lui coûte 3 Maïs.

À la fin de la première manche, Jaune reçoit le Marqueur de Premier Joueur et peut choisir d'avancer les rouages d'un ou deux crans. Il décide de n'avancer que d'un cran.



Jaune est le nouveau Premier Joueur. Il place ses deux Ouvriers sur les cases Action 0 et 4 de Palenque, en payant 5 Maïs.

Vert a tous ses Ouvriers sur les rouages, elle doit donc en reprendre. Elle décide d'en reprendre seulement deux. D'abord, celui sur la case Action 1 de Yaxchilan qui lui procure 1 Bois, puis l'Ouvrier sur la case Action 1 de Tikal pour faire progresser sa Technologie Agriculture. Si elle avait récupéré l'Ouvrier de Palenque aussi, elle aurait reçu 3 Maïs, mais comme elle a progressé en Technologie Agriculture, elle préfère en tirer parti en laissant son Ouvrier en place pour le reprendre ultérieurement.

Au lieu de reprendre des Ouvriers, Bleu décide de placer son dernier Ouvrier sur la case Action 0 de Tikal gratuitement.

Rouge doit reprendre des Ouvriers. Elle décide de reprendre uniquement celui qui lui rapporte 1 Or et 2 Maïs.

À la fin de cette manche, un Maïs sera déposé sur la dent du rouage Tzolk'in puisque aucun joueur n'est présent sur la Case Premier Joueur.



UN JEU DE
DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI
ILLUSTRATIONS : MILAN VAVROŇ
GRAPHISME : FILIP MURMAK
TESTS ET DÉVELOPPEMENT : PETR MURMAK, VÍT VODIČKA
TRADUCTION : CHRISTOPHE MOUCHEL
ÉDITION FRANCAISE, RELECTURE ET ADAPTATION : IELLO

TESTEURS : Kreten, Vítek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neduk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini et les amis de Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill et bien d'autres de la Gathering of Friends, Podmitrov et autres événements ludiques.

REMERCIEMENTS : Antonio Petrelli pour ses brillantes idées lors de la phase de développement préliminaire et Paul Grogan pour son soutien indéfectible et son enthousiasme.

© 2015-2016 Czech Games Edition
© 2016-2022 IELLO pour la version française
Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
WWW.IELLO.COM
SUIVEZ-NOUS SUR

Tuiles Richesse de Départ et Effets des Bâtiments


Gagnez 6 Maïs.


Gagnez 2 Bois.


Gagnez 1 Pierre.


Gagnez 1 Or.


Gagnez 1 Crâne de Cristal.


Marquez 2 Points de Victoire.


Prenez un de vos Ouvriers de la banque et ajoutez-le à votre groupe d'Ouvriers.


Progressez d'un niveau en Technologie Agriculture sans payer de Ressource.


Progressez d'un niveau en Technologie Extraction de Ressources sans payer de Ressource.


Progressez d'un niveau en Technologie Architecture sans payer de Ressource.


Progressez d'un niveau en Technologie Théologie sans payer de Ressource.


Progressez d'un niveau dans la Technologie de votre choix sans payer de Ressources.


Progressez de 2 niveaux dans une Technologie ou d'1 niveau dans 2 Technologies sans payer de Ressources.


Gravissez une marche dans le Temple marron.


Gravissez une marche dans le Temple jaune.


Gravissez une marche dans le Temple vert.


Gravissez une marche dans le Temple de votre choix.


Vous pouvez construire un Bâtiment (comme si vous exécutiez l'Action 2 de Tikal).


Vous pouvez vendre au marché (comme si vous exécutiez l'Action 2 d'Uxmal).


Payez 1 Maïs et exécutez immédiatement n'importe quelle Action des rouages de Palenque, Yaxchilan, Tikal ou Uxmal.


1 de vos Ouvriers n'a pas besoin de Maïs.


Tous vos Ouvriers nécessitent 1 Maïs de moins. Si vous disposez de deux de ces effets, nourrir vos Ouvriers ne coûte aucun Maïs.

Effets des Monuments


Marquez 4 Points de Victoire pour chaque Bâtiment ou Monument Funéraire (à bords gris) que vous avez construit (ce Monument y compris).


Marquez 2 Points de Victoire pour chaque Bâtiment ou Monument que vous avez construit durant la partie.

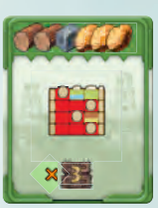

Marquez des Points de Victoire pour chaque Monument construit pendant la partie, quel qu'en soit le bâtisseur (ce Monument y compris). Le barème est de 6 Points par Bâtiment pour une partie à deux joueurs, 5 Points pour une partie à trois joueurs et 4 Points pour une partie à quatre joueurs.


Marquez 4 Points de Victoire pour chaque tuile Récolte de Maïs en votre possession.


Marquez 4 Points de Victoire pour chaque tuile Récolte de Bois en votre possession (le Bois ayant été brûlé ne compte pas).


Marquez 4 Points de Victoire pour chaque Bâtiment ou Monument Civil (à bords verts) que vous avez construit (ce Monument y compris).


Marquez des Points de Victoire suivant le nombre d'Ouvriers que vous avez en jeu : 0 pour trois, 6 pour quatre, 12 pour cinq ou 18 pour les six ("en jeu" signifie "hors de la banque").

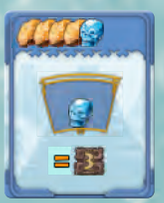

Marquez 3 Points de Victoire pour chaque niveau de Technologie dont vous disposez (un marqueur demeurant dans la case de départ ne compte pour aucun niveau dans cette Technologie).


Marquez des Points de Victoire en fonction du nombre de Technologies dans lesquelles vous avez atteint le troisième niveau : 9 pour une, 20 pour deux et 33 pour trois ou toute les quatre.


Marquez 4 Points de Victoire pour chaque Bâtiment ou Monument Sacré (à bords bleus) que vous avez construit (ce Monument y compris).


Choisissez un Temple. Marquez 3 Points de Victoire par marche que vous avez gravie depuis la marche de départ (l'exemple sur le Monument rapporte 12 points).


Pour chaque Temple, marquez les Points de Victoire indiqués sur votre marche actuelle.


Marquez 3 Points de Victoire pour chaque Crâne de Cristal sur le rouage de Chichen Itza. Peu importe les joueurs qui les ont placés.