

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MACHU PICCHU

MATERIEL

1 plateau
4 figurines Prêtre de différentes hauteurs
12 jetons soleil, jaunes avec des valeurs positives
8 jetons Feu, rouge avec des valeurs négatives
50 cartes Direction, numérotées de 1 à 50
8 cartes Soleil/Lune
5 cartes Prêtre
1 figurine noire Grand Prêtre

PREPARATION

On mélange les cartes Soleil/Lune et on les place face cachée sur le rectangle foncé en bas à gauche du plateau. La carte imprimée sur le plateau représente une 9^{ème} carte de ce type, et le 1^{er} tour de chaque partie utilise cette "carte". On place les jetons Feu et Soleil sur le plateau face visible par ordre numérique (schéma page 2 des règles).

On sélectionne le nombre approprié de cartes Prêtre selon le nombre de joueurs. Voir le schéma page 2 en bas. La 1^{ère} ligne indique les cartes à prendre à 4 joueurs. La 2^{ème} ligne indique les cartes pour 3 joueurs et la dernière pour 2 joueurs. Les cartes non prises ne servent pas. Ces cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit une face cachée. Il la regarde mais la garde secrète jusqu'à la fin du jeu. Les nombres représentent les 2 prêtres qui lui rapporteront des points.

On place les 4 figurines Prêtre sur leurs cases de départ correspondantes de la grille du temple (5x5 cases).

On mélange les 50 cartes Direction et chaque joueur en reçoit 4 qui constituent sa main. Le reste de ces cartes forme une pioche.

DEROULEMENT

Le joueur le plus jeune commence, il reçoit la figurine noire qui indique qu'il est le 1^{er} joueur pour ce tour. A 3 joueurs, le jeu dure au maximum 9 tours. A 2 ou 4 joueurs, il dure au maximum 8 tours.

Le 1^{er} joueur retourne la carte Soleil/Lune au sommet de la pioche et la pose face visible sur la pile de défausse (case où il y a une carte imprimée). Sauf au 1^{er} tour où l'on utilise la carte imprimée sur le plateau.

Si la carte en jeu pour le tour est une carte soleil (jaune), lorsqu'un prêtre arrivera sur une case avec un symbole soleil, il gagnera 2 jetons soleil. S'il arrive sur la case centrale avec 2 soleils, il gagne 2 jetons soleil. Les jetons sont placés dans les cases alloués pour chaque prêtre sur le côté du plateau (5 cases par prêtre).

Si la carte en jeu pour le tour est une carte lune (grise), on ne gagne pas de jetons soleil sauf si un prêtre arrive sur la case centrale avec 2 soleils, dans ce cas il gagne un jeton soleil.

Les cartes soleil/lune ont des instructions qui déterminent le placement des cartes Direction qui apparaissent durant le tour.

Alle Verdeckt : tous les joueurs doivent placer leurs cartes face cachée pour ce tour.

Alle Offen : tous les joueurs doivent placer leurs cartes face visible pour ce tour.

Nur Der Hohe Priester Offen : seul le 1^{er} joueur place sa carte face visible (face cachée pour les autres joueurs).

Nur Der Hohe Priester Verdeckt : seul le 1^{er} joueur place sa carte face cachée (face visible pour les autres joueurs).

Nur Der Beiden Ersten Offen : seul le 1^{er} et le 2^{ème} joueur placent leurs cartes face visible (face cachée pour les autres joueurs).

Le 1^{er} joueur prend une des 4 cartes direction de sa main et la place, face cachée ou visible selon la carte lune/soleil de ce tour, sur une des 4 marches autour du temple (Nord, Sud, Est ou Ouest). La flèche de la carte est pointée vers l'intérieur du temple. Il reprend une carte de la pioche pour en avoir 4 en main. Puis dans le sens horaire, les autres joueurs font de même. A 3 joueurs, la 4^{ème} carte est tirée de la pioche est posée sur la marche restante. A 2 joueurs, chaque joueur tire une carte et la place où il le désire. Quand toutes les cartes ont été placées, on les met toutes visibles. Le 1^{er} joueur déplace les prêtres selon le chiffre des cartes : le plus grand prêtre est déplacé d'une case dans la direction indiquée par la flèche de la plus grande carte (N, S, E ou O). Le 2^{ème} plus grand prêtre est déplacé d'une case dans la direction indiquée par la flèche (N, S, E ou O) de la 2^{ème} plus grande carte. On fait de même pour le 3^{ème} plus grand prêtre avec la 3^{ème} plus grande carte et pour le plus petit prêtre avec la plus petite carte.

Important : le 1^{er} joueur peut inverser l'ordre et commencer avec le plus petit prêtre mais avec la plus grande carte. Et on continue avec le prêtre de hauteur 2 et ainsi de suite.

Si un prêtre arrive sur une case avec un soleil (2 jetons sur la case centrale), on prend le plus petit jeton soleil et on le place sur une des 5 cases de ce prêtre.

Quand toutes les cases d'un prêtre sont remplies, ce prêtre ne peut plus obtenir de nouveaux jetons soleil ou feu.

Exception : si 4 cases d'un prêtre sont remplies et qu'il s'arrête sur la case centrale, on place les 2 jetons soleil sur la dernière case.

Si un prêtre ne peut pas bouger (par ce qu'un autre prêtre occupe sa case d'arrivée), il reste sur sa case. Dans ce cas, on ne gagne pas de jeton soleil. Pour gagner un jeton soleil, il faut arriver sur une case soleil.

Si le résultat de déplacement d'un prêtre le fait sortir des cases du temple, on prend le jeton feu de plus petite valeur et on le place sur une des 5 cases de ce prêtre. A la fin de ce tour, le prêtre est replacé sur sa case de départ. Si cette case est occupée, le 1^{er} joueur place le prêtre sur n'importe quelle case adjacente (pas en diagonal) à sa case de départ.

FIN DU TOUR

Quand on a déplacé tous les prêtres et déposé les jetons sur les cases des prêtres, on retire les 4 cartes direction du jeu. La figurine noire est donnée au joueur à la gauche du 1^{er} joueur qui devient le 1^{er} joueur et retourne la prochaine carte lune/soleil pour commencer le prochain tour.

FIN DU JEU

Le jeu se finit de 2 façons :

- toutes les cases des prêtres sont remplies
- Toutes les cartes lune/soleil ont été jouées (8 à 4 ou 2 joueurs, 9 à 3 joueurs), on finit le 8^{ème} ou le 9^{ème} tour

On calcule la valeur de chaque prêtre : on additionne les jetons jaunes et on soustrait les jetons rouges. On peut obtenir un score négatif.

Chaque joueur révèle les 2 prêtres indiqués par sa carte prêtre (qu'il a reçu au début du jeu). Le score de ce joueur est égal aux valeurs combinés de ces 2 prêtres. Le joueur avec le plus gros score gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le jeton soleil le plus fort l'emporte.