

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# AZTEC

Un jeu de Niek Neuwahl, édité par Zoch Spiel, pour 2 ou 3 joueurs

Deux architectes se rencontrent sur la terre sacrée pour bâtir le temple géant. Au milieu de la jungle, ils ne trouvent qu'un simple socle de pyramide. Les architectes disposent de 22 pièces identiques pour essayer d'obtenir le meilleur score. Au même endroit se trouve Oh Puch, le Dieu de la Mort et de la Destruction. Oh Puch essaye de contrecarrer la construction autant qu'il le peut.

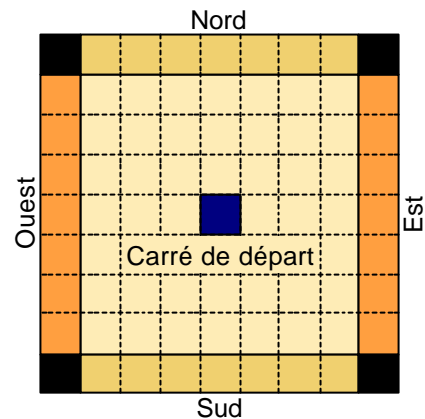
## Contenu

- La pyramide en bois.
- 22 pièces de construction identiques.
- 1 bloc initial qui se place au centre de la pyramide.

## But du jeu

Un joueur joue en Nord/Sud, l'autre joue Est/Ouest.

Les joueurs marquent des points pour les blocs qui se trouvent au troisième niveau, au dessus de leurs secteurs de marque. Ces secteurs sont les rectangles marqués d'une ligne sur les bords du plateau, au sommet de la pyramide.



## Préparation

- Sortez toutes les pièces en "L". Les pièces sont toutes identiques, les différences de couleur ne sont que décoratives.
- Placez le carré de début dans l'emplacement prévu au centre du plateau.
- Les joueurs s'assoient à 90°, l'un en Nord ou Sud, l'autre en Est ou Ouest.

## Déroulement de la partie

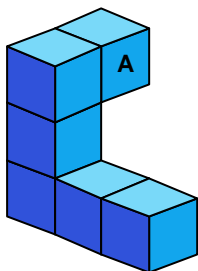
Le premier joueur qui prononce "Popocatepetl" commence. Il joue une première pièce en respectant les **règles de construction**, donc avec au moins deux faces qui touchent le cube de départ.

Les adversaires jouent ensuite tour à tour, en plaçant de nouvelles pièces jusqu'à ce qu'elles soient toutes utilisées.

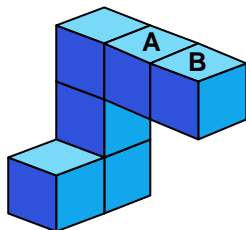
### *Règles de Construction*

1. Chaque nouvelle pièce doit toucher les pièces déjà posées avec au moins deux côtés. Les deux contacts peuvent être à des niveaux différents.
2. Aucun cube ne peut dépasser du troisième niveau qui est la hauteur maximale de construction.
3. Aucun cube ne peut dépasser du plateau.
4. L'édifice doit rester stable. Deux blocs consécutifs ne peuvent pas être au dessus du vide, sans soutien inférieur.

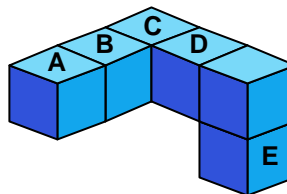
Exemples :



Toujours autorisé,  
seul A est  
au dessus du vide



Interdit,  
sauf si A ou B  
est soutenu.



Autorisé si AC, BD  
ou BC sont soutenus.  
Interdit si AB, BC  
ou CD sont libres.

NOTEZ : la structure est toujours considérée comme instable si une pièce ne tient pas toute seule debout.

5. Les pièces peuvent tout à fait, quand c'est possible, s'imbriquer les unes dans les autres.
6. Il est interdit de pousser une pièce, mais il est autorisé de la déplacer temporairement pour introduire une pièce dans sa nouvelle place, à condition que la pièce déplacée puisse retrouver sa place initiale.

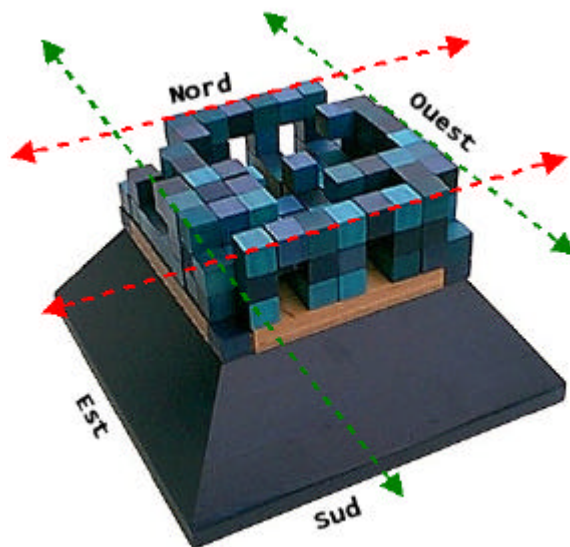
## Fin de la partie

La partie est terminée quand les 22 pièces ont été placées.

On marque les points comme suit : Chaque joueur compte un point pour chaque cube qui se trouve au troisième niveau au dessus d'un de ses secteurs de marque.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a commencé qui est le vainqueur.

*Dans l'exemple ci-contre, on peut compter neuf points pour Est/Ouest et 13 points pour Nord/Sud.*



## Conseils

Placez vos pièces pour bloquer les troisièmes niveaux de l'adversaire en conservant pour vous des ouvertures. Vous êtes tout à fait autorisés à construire dans les secteurs de marque de votre adversaire.

## Partie à 3 joueurs

Le 3ème joueur joue le rôle d'Oh Puch, le Dieu Destructeur. Oh Puch essaye d'empêcher les deux autres joueurs de réaliser un score trop élevé.

Les règles de construction sont les mêmes.

Oh Puch commence. Il dispose de 8 pièces pour contrecarrer les plans des adversaires.

Le rôle d'Oh Puch est attribué avant que le jeu ne commence par un système d'enchères. Un premier joueur annonce, par exemple : "personne ne parviendra à marquer 12 points". Le joueur suivant peut surenchérir, en annonçant une barrière inférieure. Il peut aussi passer. Le joueur qui annonce le nombre le plus bas devient Oh Puch.

Oh Puch gagne si aucun de ses deux adversaires n'atteint le score annoncé. Si au moins un joueur atteint le nombre annoncé, c'est le joueur qui marque le plus de points qui gagne.

**Variante** : Jouez trois manches, chacun jouant à son tour Oh Puch. Additionnez ensuite les points marqués.