

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.

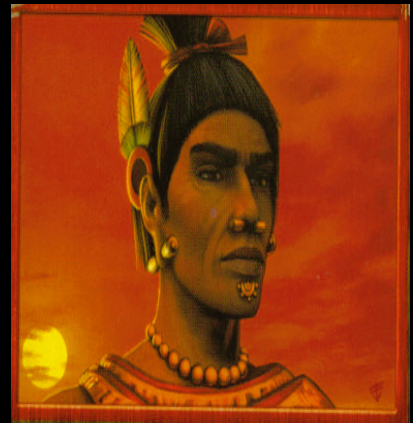
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

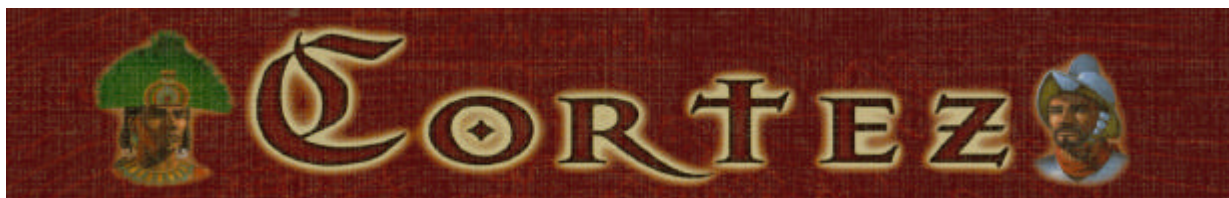
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**







Auteur : Hermann Huber

Age : à partir de 10 ans

Editeur : Piatnik 2001

Traduction française et mise en page : Eric Flumian

Un jeu de stratégie pour 2 à 6 joueurs



L'HISTOIRE

Nous sommes en l'année 1519. Christophe Colomb a montré le chemin de la gloire et de la fortune facile pour des aventuriers en découvrant le continent américain. Un de ces aventuriers s'appelle Hernan Cortez. A partir de Cuba, il monte une expédition vers le continent américain et se trace ainsi un chemin en direction de Tenochtitlan, capitale de l'empire aztèque. Cette cité s'étend au milieu d'un immense lac, et ne peut être atteinte qu'en traversant quelques chemins.

Moctezuma y gouvernait investi d'un pouvoir absolu sur une société aztèque à l'apogée de son pouvoir. Ils ont assujéti de nombreux royaumes alentour, ne se faisant ainsi pas que des amis. Aussi, cela n'a pas été surprenant de constater que Cortez trouva des alliés au sein de certaines tribus natives du continent, sur sa route vers Mexico. Hélas, ces alliés n'étaient pas tout à fait sûr. Ils étaient emplis de ressentiments, d'envie et par dessus tout, d'avidité. Heureusement, l'or motivaient les conquistadors à poursuivre leurs plans. Le 8 novembre 1519, Cortez entre à Tenochtitlan. Il est reçu par Moctezuma avec une amitié prudente et on l'installe même dans un palais avec ses troupes. Bientôt, cependant, des confrontations commencèrent pour atteindre leur apogée dramatique lors de la « nuit lugubre ». La conclusion de ces événements était maintenant imminente.

IDEE ET BUT DU JEU

Les troupes aztèques (pions marrons) et espagnoles (pions blancs) se retrouvent face à face. Les joueurs incarnent des généraux aztèques et espagnoles. Pour indiquer cela, ils marquent leur pions troupe avec des colliers de leur couleur, les aztèques en rouge, orange et jaune, les espagnoles en bleu, vert et violet. Le reste des troupes est directement sous le contrôle de Moctezuma et Cortez (il s'agit des pions sans colliers). Ils essaient de s'emparer de la souveraineté de Tenochtitlan (symbolisé par l'occupation des 25 cases au centre du plateau de jeu). C'est ici que le maximum de points de victoire peuvent être gagnés. Chaque unité placée dans Tenochtitlan augmente les chances de conquérir des trésors. Si en plus, on remplit son objectif secret, on aura alors aura presque gagné. Pour parvenir à cela, il devra prendre soin de nourrir suffisamment ses troupes.

MATERIEL

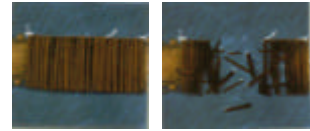
1 plateau de jeu

22 pions marrons (aztèques)

48 colliers (8 de chaque couleur, dont 1 et en surplus)

22 pions blancs (espagnols)

5 tuiles pont double face



6 grandes tuiles général



100 cartes provisions dont :

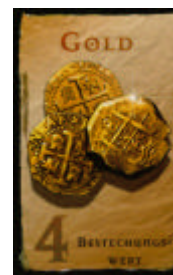
25 camouflage de valeur d'enchère 1 (Tarnung),

25 armes (Waffen) de valeur d'enchère 2



25 nourritures (Nahrung) de valeur d'enchère 3

25 or (Gold) de valeur d'enchère 4.



40 cartes guerriers aztèques :

10 `1, 8 `2, 7 `3, 6 `4, 5 `5, 4 `6

40 cartes guerriers espagnols :

10 `1, 8 `2, 7 `3, 6 `4, 5 `5, 4 `6



20 cartes événement dont :

6 attaque (Angriff) 3 aztèque et 3 espagnol



3 corruption (Bestechung)



2 fuites (Flucht)



1 approvisionnement (Plünderung)



8 cartes objectifs (Auftrag)

9 Cartes trahison (Berechnung)

3 trésor (Schatz)



3 ponts (Brücken)



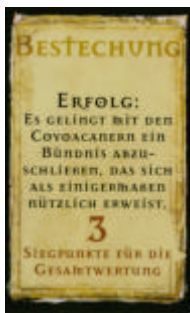
1 mutinerie (Meuterei)



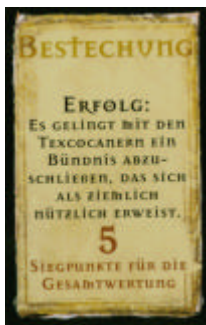
1 nourriture (Nachsub)



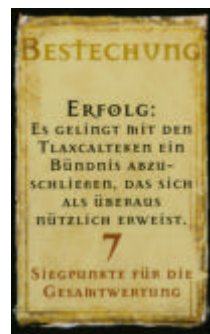
Description des cartes trahison :



Succès : vous gagnez en formant une alliance utile avec les Coyoacanern.
3 points de victoire



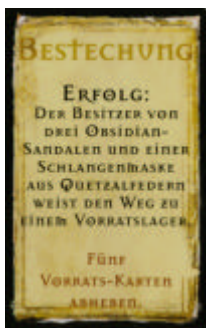
Succès : vous scellez avec succès une bonne alliance avec les Texcocanern.
5 points de victoire



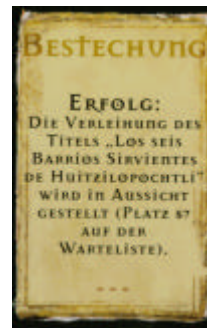
Succès : Vous réussissez à former une excellente alliance avec Tlaxcalteken.
7 points de victoire.



Le roi de Totonaken, connu sous le nom de « gros prince de Cempola », libère des prisonniers.
Piochez 5 cartes guerriers.



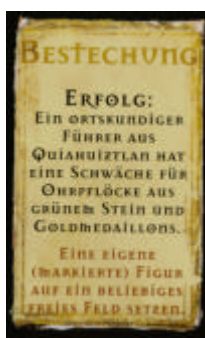
Le propriétaire de trois sandales d'obsidienne et d'un masque de serpent représentant Quetzalfedern vous indique le chemin d'un magasin de nourriture.
Piochez 5 cartes provisions.



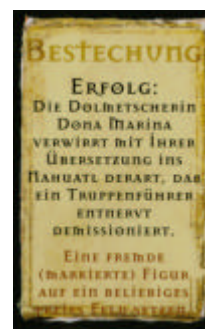
On vous remet le titre de « Los seis Barrios Sirvientes de Huitzilopochtli » : cela accroît votre statut à la cour (vous êtes maintenant à la 87ème place sur la liste d'attente).
Sans effet.



Le chroniqueur Bernal Diaz del Castillo vous mentionne avec louanges dans ses notes.
Pas d'effet.



Un général de talent de Quiahuiztlan a un point faible quand il entend parler d'or et de jade.
Placez une de vos troupes (avec colerette) sur n'importe quelle case



L'interprète Donna Marina a fait un tel contre-sens en traduisant ce que vous disiez qu'un général de troupes est démoralisé et démissionne.
Placez un pion troupes adverse (avec colerette) sur n'importe quel case libre.

PREPARATION

Chaque joueur choisit une tuile général (et ainsi, une couleur). En fonction du nombre de joueurs la répartition change. Si les joueurs sont en nombre pair, chaque nationalité doit être représenté équitablement. Avec un nombre de joueurs impair, il y aura un joueur de plus dans une nationalité.

Les cartes guerriers sont triées par nationalité selon le dos des cartes. Elles sont alors mélangées et placées en pile, face cachée, à côté du plateau. Les 3 cartes trésor sont retirées des 20 cartes événement. Les 17 cartes événement restantes sont mélangées et placées face cachée, à côté du plateau.

Les 8 cartes objectif secret, les 9 cartes corruption et les 100 cartes provision sont également triées, mélangées et placées séparément en piles, face cachée, à côté du plateau.

Chaque joueur reçoit :

- 7 colliers à sa couleur
- 4 cartes guerrier de sa nationalité
- 1 carte objectif secret (les cartes restantes sont écartées définitivement du jeu)
- 10 cartes provisions

Les 5 tuiles pont sont placées sur la « bonne » face (non endommagée) sur les cases du plateau où se trouvent des trous sur les routes.

Les troupes sont placées sur leurs positions de départ. Les 18 pions marrons sont placés sur les 18 cases avec des parures de plumes, les 18 pions blancs, sur les 18 cases marquées de casques. Les 8 pions restant sont placés sur les cases de Tenochtitlan où apparaissent un casque et une parure de plumes. Quand le nombre de joueurs est pair, 2 marron, 2 blancs. Quand le nombre de joueurs est impair et une majorité d'aztèque, 4 blancs ; avec une majorité de joueurs espagnoles, 4 marrons. Les 4 pions restant sont placés sur des cases extérieures à Tenochtitlan sur lesquelles se trouvent un casque et des plumes.

Chaque joueur marque 2 pions de sa nationalité avec 2 de ses colliers. Ces troupes doivent être sur une ou plusieurs cases terrain ou mer et appartenir à la nationalité du joueur. Ces cases terrain et mer sont en-dehors de Tenochtitlan (et incluent les routes et les ponts).

DEROULEMENT DU JEU

Un responsable est choisi pour distribuer les cartes et mélanger les piles de cartes quand cela est nécessaire. A 2 ou 3 joueurs, le jeu finit après 2 manches. A 4 joueurs et plus, au bout de 3 manches. Au début de chaque manche, le responsable mélange la pile de cartes événement et la divise en deux tas de 4 et 13 cartes. 1 carte trésor est ajoutée et mélangée à ce tas de 4 cartes. Ces 5 cartes sont alors placées sous la pile des 13 autres cartes (celles sans la carte trésor).

Le joueur à gauche du responsable joue en premier. Les autres joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est au tour d'un joueur, celui-ci est désigné par le terme « joueur actif ».

- 1) Le responsable retourne face visible la première carte événement et la lit à haute voix. L'action décrite sur la carte est exécutée par le joueur actif que les autres joueurs soient affectés ou non par cet événement.
- 2) Alors, le joueur actif peut effectuer 2 actions. Le but de ces actions est de collecter des vivres dans les villages et de déplacer autant de pions troupe que possible vers Tenochtitlan. En plus de vos 2 troupes de départ, vous pouvez en gagner plus en remportant des combats.

Après avoir effectué ces actions, le joueur suivant devient le joueur actif et on recommence les 2 étapes décrites ci-dessus.

Si la carte trésor est retournée, la manche prend fin immédiatement et une évaluation intermédiaire a lieu afin de déterminer qui a le plus de troupes dans Tenochtitlan. Ce joueur prend alors la carte trésor. En cas d'égalité, le joueur dont le pion troupe est dans la meilleure case (le nombre le plus élevé), s'empare du trésor.

Toutes les cartes événement sont mélangées après chaque évaluation intermédiaire. La carte trésor suivante est battue avec les 4 autres cartes du dessous. Le responsable retourne alors une nouvelle carte événement pour le joueur actif.

Quand les cartes provision sont utilisées dans le jeu, elles sont placées sur une pile de défausse. Cette pile est mélangée et réutilisée si nécessaire.

REGLES DETAILLEES

1) Evènements

Le responsable pioche la carte événement du sommet de la pile cartes événement pour chaque joueur actif et en lit le contenu à haute voix.

Les évènements pont, attaque et fuite sont exécutés seulement par le joueur actif.

Les évènements approvisionnement, pillage, mutinerie et trahison s'appliquent à tous les joueurs.

- **Ponts (Brücken) :**

Le joueur actif peut retourner une des 5 tuiles pont du plateau ; ceci lui permet soit de le détruire soit de le reconstruire. Si un pion troupe se trouve sur un pont, ce pont ne peut être détruit.

- **Fuite (Flucht) :** Le joueur actif déplace (indépendamment des règles de mouvement habituelles) tout pion sans collier de la nationalité indiquée sur la carte de Tenochtitlan vers une case terrain libre. Il peut même placer ce pion sur un village mais sans recevoir de nourriture pour cela.

- **Attaque (Angriff) :** Le joueur actif déplace (sans s'occuper des règles habituelles de déplacement) tout pion sans collier de la nationalité indiquée sur la carte d'une case terrain ou mer vers une case Tenochtitlan. Le pion peut être placé sur une case temple seulement si aucune autre case n'est libre (les cases temple sont les cases intérieures de Tenochtitlan et sont marquées avec des nombres de 17 à 24).

- **Pillage (Plünderung) :** Chaque joueur peut garder au maximum 10 cartes provision. Les cartes en excès sont choisies par les joueurs et défaussées.

- **Provision (Nachsub) :** Chaque joueur prend une carte provision pour chaque collier inutilisé en sa possession. Un collier inutilisé est un collier qui n'est pas posé sur un pion troupe.

- **Mutinerie (Meuterei) :** Chaque joueur peut garder uniquement jusqu'à 4 cartes guerrier. Les cartes guerrier en excès sont choisies par chaque joueur et mélangées dans la pile appropriée.

- **Corruption (Bestechung) :** La carte supérieure de la pile de cartes corruption est mise aux enchères face cachée. Les enchères sont faites avec des cartes provision en annonçant une enchère basée sur la valeur de nourriture indiquée sur la carte. Le joueur à gauche du joueur actif fait la première enchère. Les enchères suivantes continuent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur. Si un joueur passe, il ne peut plus revenir dans l'enchère. Si personne n'enchérit, le joueur actif gagne la carte gratuitement. La carte est alors donnée face cachée au vainqueur. Certaines cartes corruption peuvent être jouées pendant le jeu. Dans ce cas, jouer une carte corruption ne compte pas comme une action.

2) Actions :

Le joueur actif peut effectuer deux actions. Elles sont choisies parmi les trois actions décrites ci-dessous (on peut choisir d'effectuer la même action 2 fois) :

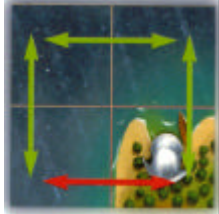
- Défausser une carte nourriture (Nahrung) pour piocher 4 cartes guerriers (dans la pile correspondant à sa nationalité).
- Déplacer un pion troupe possédant un collier à sa couleur
- Piocher une carte provision

3) Déplacement :

Les joueurs ne peuvent déplacer que des troupes marquées à leur couleur. Pour sauter au-dessus d'un pion adverse, le joueur actif doit jouer une carte camouflage (Tarnung) pour chaque pion sauté.



Les déplacements sur les cases terrain et mer sont orthogonaux, jamais en diagonal.

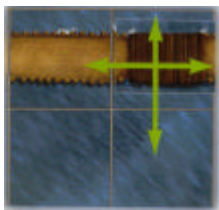


Vous pouvez faire autant d'angles droits que vous voulez à votre tour. Il n'y a aucune limite de distance à votre déplacement. Votre pion peut finir son déplacement sur n'importe quelle case, exceptée sur une case qui contient déjà un pion à votre couleur ou un pion non marqué de votre nationalité. Il est interdit de revenir sur la case de départ de votre mouvement.

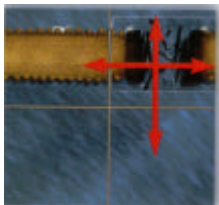
Les mouvements des cases terrain vers des cases mer et inversement ne peuvent se faire que par des cases port. Les ports sont les cases où l'eau entre dans la terre (comme une baie) sur laquelle se trouve un bateau.



On ne peut entrer ou sortir de Tenochtitlan que par des routes. Les déplacements sur les routes ne peuvent se faire que le long de la route (on ne peut pas les traverser par la mer par exemple).



Les cases ponts intacts peuvent être traversées par la route ou par la mer. Cependant, les troupes ne peuvent s'arrêter sur une case pont qu'en passant par la route, et non par la mer. Les mouvements de cases terrain vers la mer et inversement ne sont pas autorisés à partir d'un pont.



Les ponts détruits empêchent tout passage.



Si un pion troupe finit son déplacement sur un village, le joueur qui le contrôle pioche autant de cartes provision que le chiffre indiqué sur le village. On ne gagne aucune carte provision en ne faisant que traverser un village.

Si un pion troupe finit son déplacement sur une case occupée par un pion troupe de nationalité adverse, un combat commence.

4) Combat

Une victoire lors d'un combat est le seul moyen pour un joueur de gagner la possibilité de contrôler plus de pions troupe (marqué d'un collier à sa couleur). Un combat, c'est aussi le risque de perdre un pion troupe si on est vaincu. Un combat peut avoir lieu sur n'importe quelle case du plateau. Si le combat a lieu dans un village, il pourra y avoir une récompense en provisions après le combat (pour le vainqueur).

Un combat a lieu si le joueur actif se déplace sur une case déjà occupée par un pion troupe ayant un collier d'une autre couleur ou d'un pion sans collier de nationalité adverse.

Si le pion troupe attaqué n'a pas de collier, un des joueurs de cette nationalité prendra le rôle du défenseur par procuration. Si plusieurs joueurs peuvent prendre ce rôle, ils doivent se départager. Pour cela, ils piochent chacun une carte dans la pile provision. Celui qui pioche la carte de plus forte valeur devient défenseur par procuration. L'avantage de devenir défenseur par procuration est qu'on ne peut perdre de pion troupe à sa couleur si on perd le combat.

Avant que le combat ne commence, le défenseur a la possibilité de piocher 4 cartes guerrier dans la pile appropriée. Cela ne compte pas comme une action, mais il doit quand même se payer une carte nourriture pour ce faire. Ainsi, si le défenseur n'a pas de carte nourriture, il ne pourra pas piocher de carte guerrier.

L'attaquant joue alors autant de cartes guerrier qu'il le souhaite (au moins une) et les place face cachée devant lui. Il peut ajouter des cartes armes (Waffen) face visible (maximum une carte arme par carte guerrier jouée). Les cartes armes doublent la valeur d'une carte guerrier. Le défenseur peut alors se rendre pacifiquement ou peut jouer autant de cartes guerrier et armes qu'il le souhaite (maximum 1 carte arme par guerrier).

A ce moment, l'attaquant et le défenseur peuvent faire appel à des renforts. Tous les autres joueurs, quelle que soit leur nationalité peuvent prendre part au combat comme mercenaires, renforçant ainsi les deux parties en train de combattre en plaçant des cartes guerrier ou arme de leur main. Chacun peut soutenir qui il veut, soit gratuitement, soit en demandant d'être payé en retour (par exemple avec des cartes provisions). Chaque mercenaire peut offrir au maximum 1 carte guerrier et autant de carte arme qu'il voudra. Pour ce faire, les différentes parties peuvent se montrer des cartes, en échange à volonté.

Une fois ces transactions achevées, et toutes les cartes posées face cachées, on révèle toutes les cartes. Chaque adversaire fait le total de ses points. Pour chaque carte arme jouée, la valeur d'un guerrier est doublée (seule 1 carte arme peut être jouée par carte guerrier).

Le joueur avec le total le plus élevé gagne le combat. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte. Toutes les cartes guerrier jouées sont tout de suite mélangées dans la pile appropriée par le responsable. Toutes les cartes armes jouées sont placées dans la défausse des cartes provisions. Alors, chacun des 2 combattants initiaux (pas les mercenaires) peuvent piocher autant de cartes guerrier de remplacement que de cartes guerriers jouées dans le combat, pour un maximum de 4 cartes.

Le pion gagnant reste en place. Le joueur victorieux peut, même s'il était défenseur par procuration, prendre le contrôle de n'importe quel pion sans collier de sa nationalité, se trouvant sur n'importe quel espace terrain ou mer en plaçant dessus un collier à sa couleur. Si le combat avait lieu dans un village, le joueur victorieux prend un nombre de cartes provision correspondant au nombre indiqué sur le village.

Le pion perdant est déplacé par le gagnant sur n'importe quelle case terrain ou mer qui est libre (les ponts et les routes sont autorisés). Aucune carte provision n'est piochée s'il se retrouve sur une case village. Le collier du pion perdant est retiré et retourne dans la réserve de son possesseur.

Exception : si c'était le dernier pion possédant un collier de cette couleur, le collier n'est pas enlevé. Bien sûr, un défenseur par procuration n'enlève pas de collier puisqu'il n'en avait pas.

5) Echange et négociation

Les joueurs peuvent échanger des cartes provisions à tout moment, sans que cela ne compte comme une action. Les échanges ne sont pas obligatoirement à 1 contre 1. Il est possible, par exemple, pour un combattant, de donner à un adversaire des cartes provisions pour ne pas se faire attaquer. Les cartes ne peuvent être échangées contre la pioche.

6) Fin du jeu

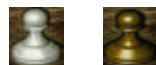
Le jeu prend fin lorsque la 2ème carte trésor a été tirée (à 2 et 3 joueurs) ou quand la 3ème carte trésor a été tirée (à 4 joueurs et plus). Cette carte trésor est attribuée normalement avant le comptage final.

Le jeu prend fin plus tôt si les 25 cases de Tenochtitlan sont occupées par des pions troupe (avec ou sans collier).

7) Score

Tout d'abord, déterminer la nationalité (aztèque ou espagnole) victorieuse. C'est la nationalité qui occupe le plus de cases dans Tenochtitlan, en comptant les pions avec et sans collier. En cas d'égalité, la nation qui occupe la case de plus grande valeur l'emporte. Chaque joueur révèle alors son objectif secret. Les points de victoire sont alors attribués de la façon suivante :

5 points pour chaque joueur de la nationalité victorieuse



5 points pour chaque pion à sa couleur qu'un joueur possède à Tenochtitlan



10 points si l'objectif secret est rempli (avoir une de vos troupes sur la case temple spécifiée sur votre carte)



10 points pour chaque carte trésor



1 point pour chaque carte or possédée en fin de partie



3/5/7 points selon les cartes corruption possédées



Celui qui possède le plus de points l'emporte.