

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 ★★☆☆ modulaire 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





Les Incas ont baptisé leur empire Tahuantinsuyu, ce qui signifie en quechua « Terre des 4 Régions ». Dans ce jeu, vous allez devenir un « Apu », chef de l'une de ces 4 régions (ou « Suyus » en quechua). Votre rôle en tant qu'Apu sera de faire croître l'estime que vous porte le divin empereur (« Sapa Inca ») en faisant tout votre possible

ALAN D. ERNSTEIN

INCA EMPIRE

ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

pour favoriser l'extension et le développement de l'empire. Chaque Apu dispose pour commencer de la main d'œuvre fournie par la région qu'il dirige. Construire des routes et conquérir les régions voisines permettra d'accroître la main d'œuvre et les ressources à votre disposition. Les Apus seront récompensés pour chaque nouvelle région annexée à l'empire et pour chaque construction (les Terrasses, ainsi que les Garnisons, les Cités et les Temples).



♦♦♦♦ BUT DU JEU ♦♦♦♦

Le joueur qui aura le plus de points de victoires (Pv) lorsque que Pizarro et ses conquistadors atteindront Cuzco, capitale de l'empire Inca, l'emportera.

♦♦♦♦ MATÉRIEL DU JEU ♦♦♦♦



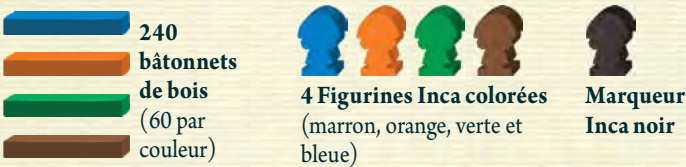
32 Cartes Evènement du Soleil



4 Cartes Coût de Construction



4 Tuiles Ordre du Tour



4 Figurines Inca colorées (marron, orange, verte et bleue)

Marqueur Inca noir



45 Marqueurs de Culture Locale



73 Jetons Ouvrier



20 Marqueurs Cité



20 Marqueurs Garnison



20 Marqueurs Terrasse



20 Temples Inca



1 Plateau du Soleil (parties 4 joueurs d'un côté, pour 3 joueurs de l'autre)



4 Marqueurs d'Invasion (uniquement pour la variante « L'arrivée de Pizarro »)

1 Plateau de jeu (parties 4 joueurs d'un côté, pour 3 joueurs de l'autre)

Début de la piste de score

Table des Périodes de jeu

Régions de départ

Emplacement des cartes Evènements du Soleil

Nom de la Cité

Points pour le Temple



Site de Cité renommé



Site de Cité



Site de Garnison



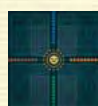
Site classique (Huaca)



Routes

◆◆◆ MISE EN PLACE ◆◆◆

Placez le Plateau de Jeu au centre de la table, en choisissant le côté correspondant au nombre de joueurs.



Placez le Plateau du Soleil à côté du Plateau de Jeu, en choisissant là encore le côté correspondant au nombre de joueurs.



Placez les Jetons Ouvriers, les marqueurs Cité, Garnison, Terrasses ainsi que les Temples dans une réserve près du plateau de jeu.



Mélangez les 4 cartes de Coût de Construction, pour en distribuer une à chaque joueur.

Cette carte indique votre région (« Suyu ») de départ ainsi que votre couleur. Chaque joueur pose la carte de Coût de Construction devant lui. Cette carte donne une vue d'ensemble des coûts des constructions et du nombre de points de victoire qu'elles permettent de gagner.



1 Chaque joueur prend les bâtonnets et le Marqueur Inca correspondant à la couleur de sa Suyu. Les Marqueurs Inca sont placés au départ de la piste de score. Chaque joueur pose ensuite un bâtonnet de sa couleur dans sa région de départ afin de construire une route partant de Cuzco et rejoignant la frontière de sa Suyu.

2 Placez ensuite un marqueur de Culture Locale (face cachée) dans chaque région du Plateau, à l'exception cependant des régions de départ (Suyu autour de Cuzco). Révélez le marqueur présent dans chaque région voisine d'une région de départ.

3 Mélangez les cartes Événement du Soleil. Chaque joueur reçoit 3 cartes (face cachée) et les prend en main. Les cartes Événements restantes sont placées sur le Plateau de Jeu à l'endroit prévu, en une pile de cartes face cachée.

4 Placez sur le Plateau le marqueur Inca noir sur la Table des Périodes de Jeu : première case en haut de la première colonne.

4 Mélangez les Tuiles Ordre du Tour, pour en distribuer une à chaque joueur (face cachée). Les joueurs retournent alors leur Tuile (face visible) et la placent devant eux de façon à ce qu'elle soit visible de tous.

Dans une partie à 3 joueurs :

- utiliser le côté du Plateau de Jeu prévu pour 3 joueurs
- utiliser le côté du Plateau du Soleil prévu pour 3 joueurs
- utiliser uniquement les tuiles Ordre du Tour 1, 2 et 3.
- retirer du jeu les cartes Événement du Soleil suivantes : 1x Pèlerinage Annuel, 1x Grand Pèlerinage, 1x Pèlerinage Local, 1x Trouble Rural, 1x Route Sauvage.
- retirez du jeu 1 marqueur de Culture Locale de chaque type (il y a 6 types de cultures locales).
- Pour le reste, la mise en place est identique.



◆◆◆ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ◆◆◆

Historiquement, la vie des Incas reposait sur trois piliers : le Gouvernement (représenté ici par la phase de l'Inca), la Religion (représenté par la phase du Soleil), et le Peuple (représenté par la phase du Peuple). En qualité d'empereur de droit divin, Sapa Inca accordera, lors de la phase de score, des points de victoire aux joueurs méritants.

- La partie se déroule en 4 ères.
- Chaque ère est divisée en un certain nombre de périodes (colonnes).
- Chaque période est une succession de différentes phases.

L'Inca noir indique quelle période et quelle phase doit être jouée. Lorsque tous les joueurs ont terminé une phase de jeu, l'Inca se déplace d'une case vers le bas. Lorsque la case inférieure d'une colonne a été atteinte, l'Inca sera par la suite placé sur la case supérieure de la colonne suivante (une nouvelle période commence alors).

Chaque période de jeu se déroule dans l'ordre suivant :

- PHASE DE L'INCA
- PHASE DU SOLEIL
- PHASE DU PEUPLE
- PHASE DE SAPA INCA

Important : les joueurs marquent des points de victoire en déplaçant leurs figurines Inca sur de la piste de score (une case par PV). Si un marqueur de score termine son déplacement sur une case déjà occupée par un ou plusieurs marqueurs adverses, il est placé de façon à être le plus éloigné du centre du Plateau de Jeu. Ainsi, en cas d'égalité, le joueur dont le marqueur est placé le plus proche du centre du Plateau (« à la corde ») est considéré comme menant au score.



Note : toutes ces phases ne seront pas systématiquement jouées lors de chaque période de jeu, et certaines pourront être jouées plusieurs fois. Sur le Plateau de Jeu, en s'aidant du pion Inca noir, une Table des Périodes de jeu (en colonnes) permettra de suivre quelles phases doivent être jouées.

Description des différentes phases de jeu :

◆◆◆ PHASE DE L'INCA ◆◆◆

La phase de l'Inca représente l'activité et la production de l'empire. Les jetons Ouvrier symbolisent le travail que chaque individu apporte à la collectivité Inca. Cette contribution (ou « mit'a ») obligeait à se mettre à la disposition de l'empire plusieurs jours chaque année. Les réserves de Ressources disponibles au début de chaque ère de jeu diminueront progressivement. Cela s'explique par le fait qu'au début du développement de l'empire Inca, les ressources locales étaient en grande majorité utilisées pour l'expansion et la croissance de l'empire. A mesure que celui-ci s'est agrandi, une partie plus importante des ressources était nécessaire pour le maintien et la consolidation de l'empire, au détriment de sa croissance.

1 Les joueurs reçoivent des jetons Ouvrier (en fonction de l'ère en cours).

Chaque joueur reçoit de la réserve un nombre de jetons Ouvrier équivalent à la quantité de Ressources inscrite sous le nom de l'ère en cours.

2 Les joueurs reçoivent des jetons Ouvrier fournis par les régions conquises et par leurs Terrasses.

Chaque joueur reçoit un nombre de jetons Ouvrier équivalent à la main d'œuvre fournie par les Régions qu'il a conquises (valeur inscrite sur les marqueurs de Culture Locale qu'il a récupérés). De plus, chaque Terrasse rapporte un jeton Ouvrier supplémentaire au joueur qui l'a construite.

3 Les joueurs s'entraident

Lorsque tous les joueurs ont reçu leurs jetons Ouvrier, les joueurs les plus avancés sur la piste de score vont devoir, par solidarité entre chefs Incas, apporter leur soutien aux joueurs plus en retard, sous la forme de jetons Ouvrier.

• lors de la seconde ère (Early-Empire, 1471-1493), le joueur leader doit offrir un de ces jetons Ouvrier au joueur en dernière position sur la piste de score.

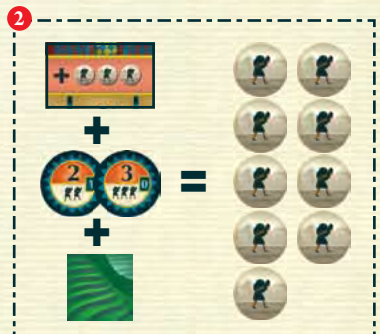
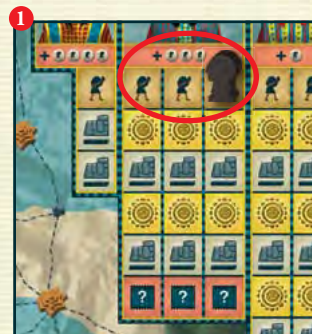
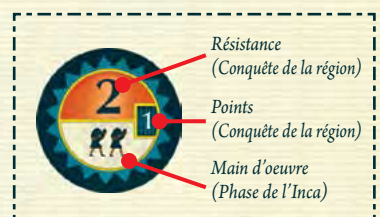
• lors des troisième et quatrième ères (Middle Empire 1493-1528 et Late Empire 1528-1533), le joueur leader doit offrir 2 jetons Ouvrier au joueur en dernière position, alors que le joueur occupant la seconde place doit offrir un jeton Ouvrier au joueur en 3ème position (en toute logique, ignorez cette dernière règle lors d'une partie à 3 joueurs).

Remarque : les joueurs n'ont pas à s'entraider lors de la première ère (Pre-Empire, 1438-1471).

1 Phase de l'Inca lors de la troisième période de la seconde ère.

2 Orange a conquis 2 régions et construit 1 terrasse. Il reçoit 3 (comme indiqué par l'ère) + 5 (marqueurs de culture locale) + 1 (terrasse) = 9 jetons Ouvrier.

3 Il doit cependant offrir un jeton Ouvrier à Bleu car celui-ci est en dernière position.



◆◆◆◆ PHASE DU SOLEIL ◆◆◆◆

La phase du Soleil correspond à l'influence du religieux dans la vie de tous les jours. La terre des Incas était une terre des extrêmes : des déserts de dunes côtoyaient les plus hautes montagnes, et les rudes conditions climatiques influaient sur la réussite de la moindre activité, en particulier la pêche et l'agriculture. Les Evénements du Soleil représentent ces extrêmes, à la fois positifs et négatifs, guidés par l'influence du Dieu Soleil.

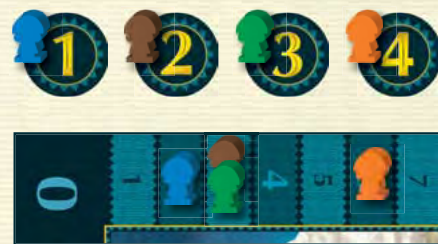
1 Déterminer le nouvel ordre du tour

Redistribuez les Tuiles Ordre du tour de la manière suivante : en commençant par le joueur le plus en retard sur la piste de score puis en remontant jusqu'au joueur en tête. Le joueur en dernière position reçoit la Tuile #1, le joueur suivant #2, et ainsi de suite.

Rappel : en cas d'égalité au score, l'ordre du tour est déterminé par la position de figurines Inca. Une figurine Inca placée à l'extérieur du plateau sera considérée comme menée au score par une figurine placée plus à l'intérieur.

Note : l'ordre du tour ne change pas lors de la première ère, puisqu'il n'y a pas de phase du Soleil.

Les Tuiles d'Ordre du Tour sont distribuées comme suit : Bleu récupère la tuile #1 grâce à sa dernière position sur la piste de score. Vert et Marron ont le même nombre de points, mais comme Marron est placé le plus à l'extérieur de la case, il est considéré comme mené au score par Vert. Marron récupère donc la Tuile #2 et Vert la Tuile #3. Orange reçoit la Tuile #4.



2 Jouer des Evénements du Soleil

En suivant le nouvel ordre du tour, chaque joueur choisit l'une de ses cartes Evénement du Soleil et la dépose (face cachée) dans le quartier de son choix sur le Plateau du Soleil. Après avoir posé cette carte, chaque joueur pioche immédiatement une nouvelle carte Evénement du Soleil et l'ajoute à sa main.

Remarque : pendant une même phase du Soleil, une seule nouvelle carte peut être placée dans chaque quartier du Plateau du Soleil. Cette carte est ajoutée aux Evénements éventuellement déjà placés dans ce quartier lors de précédentes Phases du Soleil. Si la pile de cartes Evénements du Soleil est vide, mélangez la défausse de façon à former une nouvelle pile de cartes.

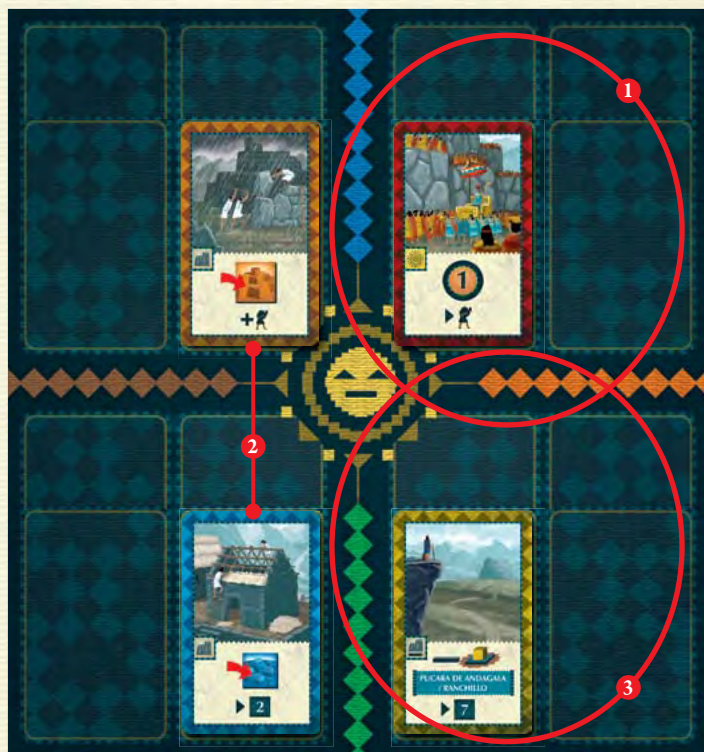
3 Révéler et appliquer toutes les cartes Evénements du Soleil

Lorsque tous les joueurs ont posé une carte sur le Plateau du Soleil, les cartes sont révélées. Les cartes placées des deux côtés de la ligne à la couleur d'un joueur influencent les actions de ce joueur. Un joueur n'est donc concerné que par les cartes placées à proximité de sa couleur. Les Evénements peuvent avoir des effets négatifs ou positifs. Pour une description de toutes les cartes Evénements, se référer aux pages 6 et 7. Au cours de la partie, plusieurs Evénements seront en jeu en même temps. Les effets sont cumulatifs (à moins que cela ne soit précisé dans la règle du jeu).

Si les cartes « Trouble Rural » et/ou « Soutien Populaire » se retrouvent face visible sur le Plateau du Soleil, elles sont résolues immédiatement. Peu importe si ces cartes ont été placées lors de cette phase ou lors d'une phase précédente.

Important : les Evénements restent actifs jusqu'à la prochaine phase de Sapa Inca.

Note : les cartes Evénements sont toujours placées entre 2 lignes aux couleurs de 2 joueurs. Elles affectent donc ces 2 joueurs.



1 Orange et Bleu reçoivent un jeton Ouvrier de la réserve pour chacun de leurs marqueurs de Culture Locale d'une résistance de 1 puisque cette carte est placée entre la ligne bleue et orange. Les autres joueurs ne profitent pas de cet avantage.

2 Pendant la phase du Peuple, les actions de Marron sont affectées par les cartes « Intempéries » et « Renovation Urbaine ».

3 Vert et Orange peuvent profiter de l'action « Grand Pèlerinage ».

◆◆◆◆ PHASE DU PEUPLE ◆◆◆◆

La phase du Peuple correspond au travail que va effectuer votre peuple en faveur du développement de l'empire. La mit'a (main d'œuvre populaire) réquisitionnée pendant la phase de l'Inca va être utilisée pour construire des Routes, des Terrasses, des Garnisons, des Cités, des Temples ou pour la conquête de nouvelles Régions. Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue les 2 actions suivantes dans l'ordre de son choix.

— Action de Construction de Route

Le joueur peut construire jusqu'à 2 routes sans dépenser de jetons Ouvrier (gratuitement).

Règle de construction de route :

- Toutes les routes d'un même joueur doivent être rattachées à sa région de départ, en constituant un unique réseau de routes (voir exemple 2).
- Les joueurs placent un bâtonnet de leur couleur sur un emplacement de route prévu entre deux sites.

Note : si les deux actions (action de Construction de Route et action de Développement) peuvent être effectuées dans l'ordre de votre choix, vous devez cependant terminer complètement la réalisation d'une action avant de passer à la suivante. Vous ne pouvez pas construire votre première Route, effectuer ensuite une action de Développement, pour ensuite construire votre seconde Route.

- Lorsqu'un joueur a construit une route, un autre joueur ne peut construire une seconde route parallèle, sur le même emplacement.

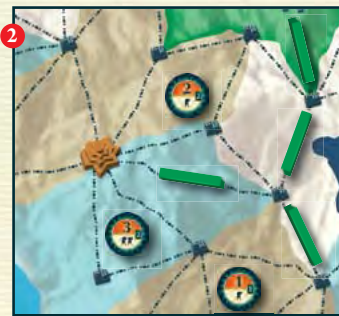
Exception : grâce à l'Evénement « Route Sauvage », un joueur peut connecter à nouveau deux sites, même s'ils sont déjà reliés ensemble par la Route d'un adversaire.

- Une Route peut être construite dans une région non conquise si au moins un des deux sites connectés se trouve à la frontière d'une région conquise.

Important : si la Route ainsi construite permet de connecter un site placé sur la frontière d'une région dont le marqueur de Culture Locale n'a pas encore été révélé, celui-ci est immédiatement retourné face visible (voir exemple 1).



1 Révélez les marqueurs de Culture Locale dans les régions bordant un site connecté à votre réseau de routes



2 Toutes les routes d'un joueur doivent être connectées à sa région de départ. Les « branches » sont autorisées.



3 Une route ne peut être construite entre deux sites bordants des régions non conquises.



Action de Développement

Le joueur peut effectuer une (et une seule) des actions suivantes :



Fonder une Cité

Une Cité Inca était souvent bâtie sur l'emplacement d'une cité plus ancienne. C'est pourquoi la plupart des sites où il vous sera possible de fonder vos cités portent un nom dérivé de leur première appellation, donnée par les civilisations pré-Incas.

Le joueur dépense 6 jetons Ouvrier et place un marqueur Cité sur un site bleu connecté à son réseau de routes et situé dans une région conquise. **Fonder une Cité lui permet de marquer immédiatement 4 Pv.**



Établir une Garnison

Les Garnisons étaient de petits avant-postes que les Incas avaient coutume de placer de manière régulière le long des routes de l'empire. Des réserves de nourriture et de boisson pouvaient y être stockées, à la fois pour soutenir l'activité militaire dans la région et subvenir aux besoins de la population en cas de mauvaise récolte ou de problèmes climatiques liés à El Niño.

Le joueur dépense 4 jetons Ouvrier et place un marqueur Garnison sur un site orange connecté à son réseau de routes et situé à la frontière d'une région conquise. **Etablir une Garnison lui permet de marquer immédiatement 3 Pv.**



Conquérir une Région

Il a fallu près de 100 ans pour que l'empire Inca atteigne sa taille maximale. La conquête de nouvelles régions s'est faite essentiellement par la guerre, mais aussi par des négociations, négociations qui s'effectuaient sous le regard des quelques 20,000 guerriers Incas...

Le joueur dépense un nombre de jetons Ouvrier équivalent à la résistance de la population, valeur inscrite sur le marqueur de Culture Locale. Il prend ensuite ce marqueur et le pose devant lui sur la table. Immédiatement après la conquête d'une nouvelle Région, tous les marqueurs des Régions voisines sont révélés. **Conquérir une Région permet au joueur de marquer immédiatement un nombre de Pv équivalent au nombre inscrit sur le marqueur de Culture Locale conquis.**

Condition : pour conquérir une Région, vous devez au préalable avoir connecté (par une ou plusieurs de vos routes) un site adjacent à la Région que vous souhaitez conquérir.



Bâtir un Temple

Bien que les peuplades conquises pouvaient conserver leurs propres croyances, les Incas ont placé le Dieu Soleil au sommet de toutes les hiérarchies religieuses. Un Temple du Soleil a été rapidement bâti dans chaque cité nouvellement annexée à l'empire, même si certains sites renommés possédaient déjà un temple notoire, héritage des civilisations précédentes.

Le joueur dépense 5 jetons Ouvrier et place un marqueur Temple sur un marqueur Cité déjà posé sur le Plateau et connecté à son réseau de routes. Le joueur n'a pas besoin d'avoir fondé lui-même la Cité qui accueille son Temple.

Bâtir un Temple lui permet de marquer immédiatement 4 Pv. Un bonus supplémentaire est accordé à un joueur qui bâtit un Temple sur un Site Renommé : il ajoute immédiatement à son score le nombre de Pv indiqué sur le Plateau de Jeu.



Construire une Terrasse

Les cultures en terrasses sont probablement l'héritage le plus visible du savoir-faire des Incas. Si ces derniers n'ont pas inventé les Terrasses, ils en ont répandu l'usage à travers les Andes. Toujours utilisées de nos jours, les Terrasses ont permis de doubler la surface cultivable, et ont largement contribué au système économique dit « vertical » de l'empire Inca.

Le joueur dépense 2 jetons Ouvrier et place un marqueur Terrasse à côté d'un marqueur de Culture Locale en sa possession (conquis). Il ne peut y avoir qu'une Terrasse par marqueur de Culture Locale.

Construire une Terrasse permet au joueur de marquer immédiatement 1 Pv.

Important : chaque Terrasse produit 1 jeton Ouvrier supplémentaire lors de la phase de l'Inca et permettra au joueur qui l'a construite de marquer 1 Pv lors de chaque phase Sapa Inca.



Construire une Route supplémentaire

Un joueur peut dépenser 1 jeton Ouvrier pour construire une (unique) Route supplémentaire en suivant la règle précédente de construction de Route.



Passer

Vous pouvez aussi choisir de passer, et ne pas effectuer d'action de Développement lors de cette phase.

Note : l'emplacement d'une Route est toujours situé dans une unique Région, longeant parfois la frontière de celle-ci. Assurez-vous que votre bâtonnet est correctement placé sur le plateau, afin que chacun puisse facilement savoir dans quelle région se trouve votre Route.

◆◆◆ PHASE DE SAPA INCA ◆◆◆

Sapa Inca est l'Inca suprême. Pour cette raison, il aura l'honneur de décerner les points de victoire aux joueurs qui, par leur réseau de routes, maintiennent au sein de l'empire les constructions incas.

1 Défausser toutes les cartes Evènement du Soleil

Toutes les cartes sont retirées du Plateau du Soleil.

2 Les joueurs marquent des Points de Victoire

Les joueurs marquent des Pv dans l'ordre inverse des positions sur la piste de score (le joueur à la dernière place est récompensé en premier).

- Chaque Terrasse construite par le joueur rapporte 1 Pv
- Chaque Garnison connectée au réseau de routes du joueur rapporte 2 Pv
- Chaque Cité connectée au réseau de routes du joueur rapporte 3 Pv
- Chaque Temple connecté au réseau de routes du joueur rapporte 1 Pv

3 Les jetons Ouvriers inutilisés retournent dans la réserve

Les joueurs peuvent conserver un nombre de jetons Ouvrier équivalent à la quantité de ressources prévues pour l'ère en cours. Les jetons Ouvrier excédentaires sont remis dans la réserve.

Note : un joueur reçoit des points de victoire pour les Cités, Garnisons et Temples construits par les autres joueurs dès lors qu'il les a connectés à son réseau de routes. La carte « Trouble Rural » peut entraîner la déconnection d'une partie du réseau de routes d'un joueur. Dans ce cas, le joueur ne reçoit des points que pour les constructions qu'il rattache à Cuzco.

◆◆◆ FIN DE LA PARTIE ◆◆◆

La partie s'arrête immédiatement après la phase Sapa Inca de la dernière ère du jeu (Late Empire). Pizarro est arrivé à Cuzco. Le joueur placé en première position sur la piste de score l'emporte. Il n'y a pas d'égalité, le marqueur de score le plus proche du centre du Plateau est considéré comme étant placé devant les autres marqueurs placés sur la même case.

◆◆◆ DESCRIPTION DES CARTES EVÈNEMENT DU SOLEIL ◆◆◆

 Cartes de destruction

 Cartes de Terrasse

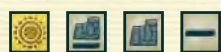
 Cartes de Route

 Cartes de Cité

 Cartes de Garnison

 Cartes militaires

 Cartes de Temple



Les symboles sur les cartes Evènement du Soleil correspondent à la phase et/ou l'action affectée par la carte.

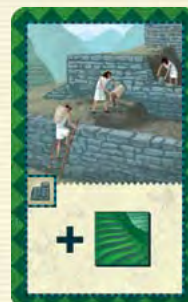


Trouble Rural (2x):
À la fin de chaque phase du Soleil, détruisez toutes les Routes dont une partie au moins est construite dans une Région non conquise.

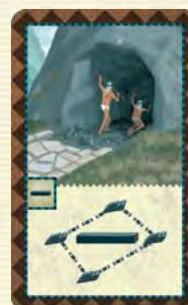


Ouvriers Motivés (2x): Si vous choisissez de construire une Route supplémentaire en guise d'Action de Développement de la phase du Peuple, vous pouvez construire gratuitement une seconde Route supplémentaire.

Remarque : l'Evènement « El Niño » n'affecte pas cette action.



Arpenteurs expérimentés (1x): si vous construisez une Terrasse pendant la phase du Peuple, vous pouvez en construire une supplémentaire au prix normal de construction.



Route Sauvage (4x): L'une des Routes que vous construisez lors de la phase du Peuple peut être placée entre deux sites quels qu'ils soient.

Note : pour matérialiser clairement une Route Sauvage, nous vous conseillons d'utiliser 2 bâtonnets.



Main d'œuvre supplémentaire (2x): lors de l'Action de Construction de Routes de la phase du Peuple, vous pouvez construire gratuitement une route supplémentaire.



El Niño : Inondation (2x): vous devez construire une route de moins que prévu lors de l'Action de Construction de Routes. Le nombre de Routes à construire ne peut être inférieur à 1.

Note : le nombre de routes que vous pouvez construire ne peut être inférieur à 1.

Les règles suivantes d'appliquent :

- cette route peut être construite parallèlement à une Route existante (placez un bâtonnet à côté d'un autre sur le Plateau, la Route vous appartient alors aussi).
- cette route ne doit pas croiser une connexion prévue ou existante (matérialisée ou non par un bâtonnet).
- cette route ne doit pas être construite sur l'océan
- cette route ne doit pas traverser plus d'une frontière



Epidémie (2x):
construire une Cité lors
de la phase du Peuple
requiert 2 jetons Ouvrier
supplémentaires.



Point Stratégique (1x): Lors de l'Action de Construction de la phase du Peuple, vous pouvez transformer une Garnison précédemment construite en Cité en dépensant 4 jetons Ouvrier. Vous recevez immédiatement 4 Pv.



Rénovation Urbaine (1x): La construction d'une Cité pendant la phase du Peuple rapporte 2 Pv additionnels.

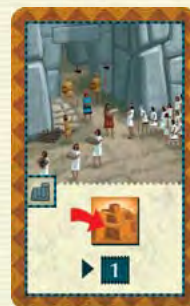
Note : le coût de construction et le nombre de Pv peuvent être affectés par des Evénements comme les cartes Epidémie ou Rénovation Urbaine.



Projet de Construction (1x): si vous décidez de construire une Garnison pendant la phase du Peuple, vous pouvez en construire deux au lieu d'une. Vous devez pour cela vous acquitter du coût de chacune de ces Garnisons.



Intempéries (1x): construire une Garnison lors de la phase du Peuple requiert 1 jeton Ouvrier supplémentaire.



Rations de sécurité (1x): La construction d'une Garnison pendant la phase du Peuple rapporte 1 Pv additionnel.



Supériorité Militaire (1x): Chaque conquête d'une Région lors de la phase du Peuple nécessite 1 jeton Ouvrier de moins. Une Région avec une résistance de 1 peut être conquise sans dépenser de jeton Ouvrier.



Soutien Populaire (2x): Chaque marqueur de Culture Locale avec une résistance de 1 que vous contrôlez vous apporte un jeton Ouvrier (et cela à la fin de chaque phase du Soleil tant que cette carte reste sur le Plateau du Soleil).



Expansion rapide (2x): Vous pouvez choisir de conquérir une seconde Région en complément de n'importe quelle Action de Développement choisie lors de la phase du Peuple. Le coût de cette conquête est augmenté de 2.

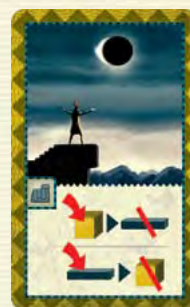
Remarque : le nombre de jetons Ouvrier requis est affecté par les événements Supériorité Militaire et Résistance.



Résistance (2x): Conquérir une Région lors de la phase du Peuple nécessite un jeton Ouvrier supplémentaire.



Ferveur Religieuse (1x): Vous pouvez construire un Temple sur une Garnison (plutôt qu'au sein d'une Cité) lors de la phase du Peuple.



Éclipse Solaire (1x): Si vous choisissez de construire un Temple, vous ne pouvez pas effectuer l'Action de Construction de Routes de la phase du Peuple.

Note : vous ne pouvez pas construire un Temple et partir en pèlerinage lors d'une même phase du Peuple.

Les cartes suivantes sont uniquement utilisées lors de parties à 4 joueurs.



Grand Pèlerinage (1x): si votre réseau de routes conduit à un Temple construit à Pucara de Andagala ou à Ranchillo, vous pouvez choisir de ne pas réaliser l'une de vos 2 actions de la phase du Peuple (votre Action de Construction de Routes ou votre Action de Développement) pour partir en pèlerinage. Vous marquez immédiatement 7 Pv. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul pèlerinage par phase du Peuple.

Développement) pour partir en pèlerinage. Vous marquez immédiatement 7 Pv. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul pèlerinage par phase du Peuple.



Pèlerinage Annuel (1x): si votre réseau de routes conduit à un Temple construit à Chiquitoy Viejo ou à Pachacamac, vous pouvez choisir de ne pas réaliser l'une de vos 2 actions de la phase du Peuple (votre Action de Construction de Routes ou votre Action de Développement) pour partir en pèlerinage. Vous marquez immédiatement 5 Pv. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul pèlerinage par phase du Peuple.

Développement) pour partir en pèlerinage. Vous marquez immédiatement 5 Pv. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul pèlerinage par phase du Peuple.



Pèlerinage Local (1x): si votre réseau de routes conduit à un Temple construit à Machu Picchu ou Huanuco Pampa, vous pouvez choisir de ne pas réaliser l'une de vos 2 actions de la phase du Peuple (votre Action de Construction de Routes ou votre Action de Développement) pour partir en pèlerinage. Vous marquez immédiatement 4 Pv. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul pèlerinage par phase du Peuple.

Développement) pour partir en pèlerinage. Vous marquez immédiatement 4 Pv. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul pèlerinage par phase du Peuple.

◆◆◆ RÉCAPITULATIF DES PHASES DE JEU ◆◆◆



PHASE DE L'INCA

- 1 Recevez un nombre des jetons Ouvrier équivalent aux Ressources de l'ère en cours
- 2 Recevez un nombre de jetons Ouvrier équivalent à la production de vos Régions conquises et des Terrasses construites
- 3 Les joueurs en tête apportent leur soutien aux joueurs les plus en retard

PHASE DU SOLEIL

- 1 Déterminez le nouvel ordre du tour
- 2 Placez les cartes Evènement du Soleil
- 3 Révélez et appliquez tous les Evènements du Soleil

PHASE DU PEUPLE

Chaque joueur effectue les actions suivantes (dans l'ordre de son choix) :

-  Action de Construction de Route
-  Action de Développement

PHASE DE SAPA INCA

- 1 Défaussez toutes les cartes Evènements du Soleil de leur Plateau
- 2 Marquez les points de victoire
- 3 Les jetons Ouvriers inutilisés retournent dans la réserve

	Phase de l'Inca	Phase du Peuple	Phase de Sapa Inca
	Revenu	Coût	Points
Cité		6 Jetons Ouvrier	4
Temple		5 Jetons Ouvrier	4
Garnison		4 Jetons Ouvrier	3
Terrasse	1 Jetons Ouvrier	2 Jetons Ouvrier	1
Régions conquises			

Règles faciles à oublier :

- Construire rapporte des Pv au joueur qui a effectué la construction. Cependant, à l'exception des Routes et des Terrasses, les constructions n'appartiennent pas au seul joueur les ayant construites. Elles rejoignent l'empire Inca dans son ensemble et appartiennent ainsi à tous les joueurs.
- Les Cités et les Garnisons ne peuvent être construites que dans une région conquise ou à la frontière d'une région conquise. Il n'est pas possible de construire sur un site entièrement localisé dans une région non conquise.

Note : tous les sites sont en principe rattachés à une région ou à la frontière d'une région. Si le site est très proche d'une frontière, il faut considérer qu'il est placé sur cette même frontière.

- Les routes sont rattachées à une unique région, même si elles en longent parfois la frontière. Les Evènements du Soleil qui concernent les régions non conquises n'affecteront que les routes clairement placées dans une région non conquise, et ne concerneront pas les routes qui longent les frontières d'une telle région.
- Le marqueur de Culture Locale d'une région est révélé lorsqu'un joueur connecte à son réseau de routes un site placé à la frontière de cette région. Il est aussi révélé dès qu'une région voisine est conquise.
- Le nombre de jetons, marqueurs et routes est en principe illimité.
- Si un marqueur de score termine son déplacement sur une case déjà occupée par un ou plusieurs marqueurs adverses, il est placé de façon à être le plus éloigné du centre du Plateau de Jeu. Ainsi, en cas d'égalité, le joueur dont le marqueur est placé le plus proche du centre du Plateau (« à la corde ») est considéré comme menant au score.

◆◆◆ VARIANTES ◆◆◆



Arrivée de Pizarro : il est possible de rendre incertaine la date d'arrivée de Pizarro à Cuzco. Pour cela, mélangez les 4 marqueurs d'Invasion et placez-les face cachée

à côté de chacune des phases du Peuple de la période Late Empire. A la fin de chacun de ces phases du Peuple, retournez le marqueur Invasion correspondant : lorsque le marqueur Arrivée de Pizarro est révélé, allez directement à la phase de Sapa Inca. La partie est terminée.



Marqueur normal



Marqueur Arrivée de Pizarro

Déclin anticipé : si vous souhaitez que vos parties à 4 joueurs soient plus courtes, retirez du jeu les cartes suivantes : Pèlerinage Annuel, Grand Pèlerinage, et Pèlerinage Local. Passez outre la troisième colonne de la période Early Empire et la seconde colonne du Middle Empire.

Le Don des Dieux : lors de la mise en place de la partie, prendre parmi les marqueurs de Culture Locale 4 marqueurs produisant 3 jetons Ouvrier. Placez-les face visible dans les régions marquées d'un symbole « main divine ». Les autres marqueurs sont placés de manière classique.



Auteur : Alan Ernstein ◆ Illustrations et Graphisme : alexandre-roche.com ◆ Règle de jeu : Jeroen Hollander

Traduction française : Jean-Baptiste Ramond ◆ Projet Manager : Johan Kuipers



www.whitegoblingames.nl