



MAYA

INTRODUCTION

Découvrez le développement et l'essor des Mayas. Rendez la terre arable, agrandissez les cités et assurez une agriculture florissante. Plantez du maïs, des courges, des pommes de terre et des piments pour répondre aux demandes d'une population croissante.

De nombreux temples sont dispersés à travers la péninsule du Yucatán.

Des cités s'élèvent près de ces temples et les grandes cités fournissent beaucoup d'influence. Ceux qui affirmeront le plus leur influence marqueront le plus de points.

Qui planifiera le mieux son expansion et aura le plus de points à la fin du jeu ?

COMPOSANTS

1 plateau de jeu (divisé en 4 zones)



4 supports de tuiles



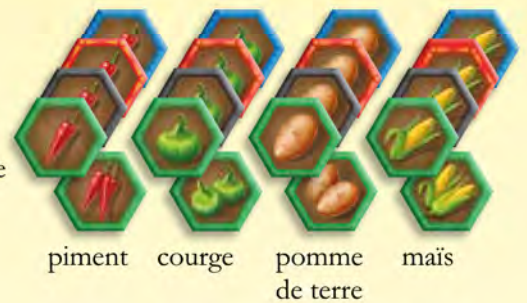
13 temples



13 tuiles temple



128 tuiles plantation
(32 de chaque en 4 couleurs)
avec 1 ou 2 denrées



4 marqueurs de score



12 tuiles jungle
(9x taille 2, 3x taille 1)



MISE EN PLACE

- ◆ Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
- ◆ Placez les tuiles temple et les temples à côté du plateau de jeu.
- ◆ Placez une tuile temple sur **Tikal** et placez un temple sur cette tuile.
- ◆ Chaque joueur choisit une **couleur** et reçoit:
 - **32 tuiles**: mélangez-les et placez-les devant vous en une pile face cachée. Elles forment votre **réserve personnelle**.
 - **1 marqueur de score**: placez-le sur la case 0 de la piste de score située sur le plateau de jeu.
- ◆ Chaque joueur reçoit un **support de tuiles**. Ensuite chaque joueur pioche **5 tuiles** dans sa réserve personnelle et les place sur son support de tuiles sans les révéler aux autres joueurs.
- ◆ Choisissez un **premier joueur**.

JEU A 2 OU 3 JOUEURS:

- ◆ Remettez les composants non utilisés (*tuiles plantation et marqueur(s) de score*) dans la boîte de jeu.
- ◆ Choisissez collectivement les zones qui seront utilisées. La zone bleue (*avec Tikal*) est toujours utilisée. Dans une partie à 2 joueurs, utilisez une zone de plus, dans une partie à 3 joueurs, utilisez 2 zones de plus.
- ◆ Utilisez les tuiles jungle pour indiquer l'aire de jeu.

OBJECTIF

Les joueurs développent la terre en plaçant des plantations et agrandissent les cités. Les grandes cités rapportent plus de points. Lorsqu'une cité ne peut plus être agrandie, elle est décomptée.

Le joueur qui aura le plus de plantations autour des cités gagnera le plus de points. Le joueur qui aura le plus de points à la fin du jeu sera déclaré vainqueur.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en une succession de tours. Le premier joueur démarre la partie puis le jeu se poursuit en sens horaire. A son tour, un joueur doit réaliser l'une des deux actions suivantes:

A. Placer des tuiles plantation

B. Agrandir une cité

Ensuite, une cité peut être décomptée.

A. PLACER DES TUILES PLANTATION

Placez 1 ou plusieurs tuiles plantation du même type (maïs, pomme de terre, courge ou piment) de votre support de tuiles sur le plateau de jeu.

Remarque: Si vous ne possédez aucune tuile sur votre support de tuiles, vous ne pouvez pas réaliser cette action et vous devez réaliser l'action B: Agrandir une cité.

- ◆ Une tuile doit toujours être **adjacente à une autre tuile** (temple ou tuile plantation), qu'il importe à qui appartient la tuile et/ou le type de denrée représenté.
- ◆ Les tuiles doivent être placées sur des **emplacements vides** du plateau de jeu.
- ◆ Les tuiles plantation ne peuvent pas être placées sur des emplacements temple. Lorsqu'un joueur place une tuile plantation adjacente à un **emplacement temple vide, une tuile temple** est immédiatement placée avec un temple sur cet emplacement.
- ◆ Les tuiles placées lors d'un **même tour** doivent être placées en un **groupe adjacent**.

Le joueur marque ensuite les points pour le groupe de tuiles plantations qu'il vient de placer. Si ces tuiles agrandissent un groupe de tuiles existant du même type de plantation et qu'elles appartiennent au même joueur, alors le joueur marque les points pour toutes les denrées des tuiles plantations qui composent ce groupe. Chaque denrée rapporte 1 point. Déplacez le marqueur de score de ce joueur sur la piste de score en fonction du nombre de points qu'il vient de marquer.

Important! A la fin de votre tour, ne complétez pas votre support de tuiles.



Exemple: Rouge joue 2 tuiles pour un total de 3 maïs et marque donc 3 points. Rouge ne marque pas de point pour le maïs qui appartient à Noir.



Exemple: Rouge joue 2 tuiles avec du maïs. En les plaçant ainsi, il agrandit la plantation de maïs qu'il possède et marque 5 points.



Exemple: La tuile plantation est placée adjacente à un emplacement temple. Une tuile temple est immédiatement placée sur cet emplacement temple avec un temple dessus.



Exemple: Ce placement est interdit car cela créerait ou agrandirait 2 groupes de plantations.

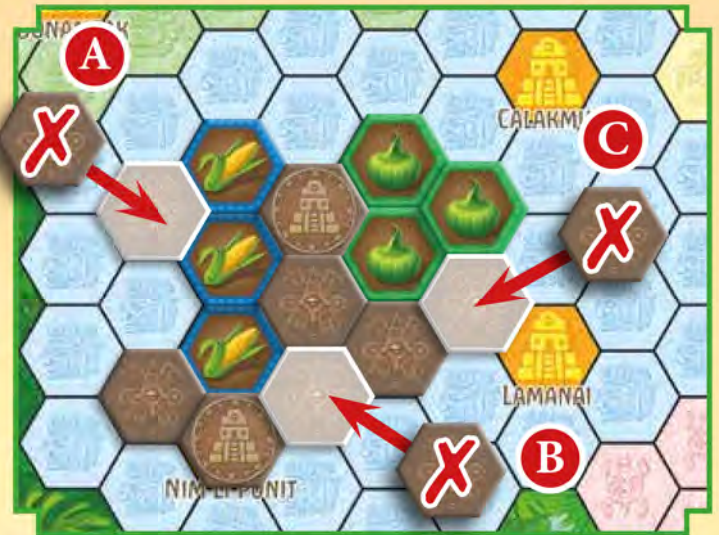
B. AGRANDIR UNE CITE

Placez face cachée 1 tuile de votre support de tuiles sur le plateau de jeu pour agrandir une cité. Ensuite, prenez les 3 premières tuiles de votre réserve personnelle et placez-les sur votre support de tuiles.

Important! Lorsque vous réalisez cette action, si vous ne possédez aucune tuile sur votre support de tuiles, vous devez alors prendre une tuile de votre réserve personnelle (*sans la regarder*) et la placer sur le plateau de jeu. Ensuite ne prenez que 2 tuiles de votre réserve personnelle.

- ◆ La tuile doit être placée sur un emplacement vide adjacent à une tuile temple ou sur un emplacement vide adjacent à une tuile face cachée.
- ◆ Un groupe de tuiles face cachée et une tuile temple forment une cité. Deux cités ne peuvent jamais être reliées entre elles. Donc une cité ne peut jamais contenir deux temples.
- ◆ Il n'est pas permis de placer une tuile face cachée adjacente à un emplacement temple vide.

Important! Un joueur ne peut jamais avoir plus de 7 tuiles sur son support de tuiles. Si un joueur possède 6 tuiles sur son support de tuiles après avoir placé une tuile face cachée pour agrandir une cité, il ne prend qu'une tuile. S'il en possède 5, il n'en prend que 2.



Exemple: Il n'est pas possible de placer une tuile face cachée sur l'un de ces emplacements car, soit cet emplacement n'est pas adjacent à une tuile face cachée d'un groupe avec une tuile temple (A), soit il relie deux cités (B) soit il est adjacent à un emplacement temple vide (C).

Remarque: Les temples servent uniquement à indiquer clairement la position des cités dans l'aire de jeu.

DECOMPTER UNE CITE

Lorsqu'une cité **ne peut plus être agrandie** et est **complètement entourée** par des tuiles plantation, par les bords du plateau de jeu et/ou par les tuiles jungle, elle est immédiatement décomptée.

Le **nombre total de tuiles dans cette cité** (*tuiles plantation face cachée + la tuile temple*) détermine combien de points rapporte cette cité.

1 tuile	→	0 point
2 tuiles	→	1 ^{ère} place: 6 points; 2 ^e place: 3 points
3 tuiles	→	1 ^{ère} place: 12 points; 2 ^e place: 6 points
4 tuiles	→	1 ^{ère} place: 20 points; 2 ^e place: 10 points
5 tuiles (<i>ou plus</i>)	→	1 ^{ère} place: 30 points; 2 ^e place: 15 points

Le joueur qui possède le plus de **denrées** (*quelque soit leur type*) sur les tuiles plantation directement adjacentes à cette cité marque les points pour la **1^{ère} place**. Le deuxième joueur avec le plus de denrées marque les points pour la **2^e place**.

En cas d'égalité pour la 1^{ère} place, les points pour la 1^{ère} place et la 2^e place sont additionnés et répartis entre les joueurs à égalité (*arrondi au supérieur*). Les points pour la 2^e place ne sont pas attribués.



Exemple: Cette cité composée de 3 tuiles ne peut plus être agrandie. Rouge possède le plus de denrées adjacentes à cette cité (5), et marque 12 points. Bleu arrive en 2^e position avec 4 denrées et marque 6 points.

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement à la fin du tour où un joueur place sa dernière tuile et n'a plus de tuile sur son support de tuiles et plus de tuile dans sa réserve personnelle. Toute cité qui n'est pas complètement entourée n'est pas décomptée. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de tuiles sur support de tuiles et dans sa réserve personnelle remporte la partie. S'il subsiste une égalité, le joueur à égalité qui a joué en dernier remporte la partie.

VARIANTE: UN NOUVEAU DEPART

Lors de la mise en place, placez la **première tuile temple** sur l'emplacement temple de votre choix dans l'aire de jeu. Les autres règles du jeu restent inchangées.



VARIANTE: DEUX CITES



Lors de la mise en place, placez des tuiles temple sur **deux emplacements temple**. Choisissez n'importe quels emplacements temple parmi les quatre suivants : Tikal, Palenque, Uxmal et Coba. Les autres règles du jeu restent inchangées.



CREDITS

Auteurs: Brett J. Gilbert & Trevor Benjamin ♦ **Illustrations:** Denis Martynets
Design Graphique: Christine Conward ♦ **Développement du Livret de Règles:**
Jeroen Hollander ♦ **Chef de Projet:** Jonny de Vries
Traduction française non officielle: Stéphane Chagrin



© 2019 White Goblin Games ♦ www.whitegoblingames.com

