

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

# TZOLK'IN

## THE MAYAN CALENDAR

Le jeu introduit un calendrier maya représenté par une roue Tzolk'in à 26 dents connectée à 5 roues plus petites qui représentent 5 lieux où la civilisation maya se développe (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan et Chichen Itza). Les joueurs incarnent des tribus mayas.

Le plateau décrit diverses actions qui peuvent avantager votre tribu. A votre tour, vous devrez faire le choix entre placer des ouvriers sur les roues ou récupérer ceux placés au tour précédent. Les ouvriers réalisent leurs actions quand vous les reprenez.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, la roue Tzolk'in avance d'un jour, ayant pour conséquence que tous les ouvriers bougent d'une position vers l'avant, changeant les actions qu'ils pouvaient réaliser.

Le maïs est la marchandise principale, servant aussi bien de nourriture pour votre peuple que de monnaie. Les actions vous permettent de produire de la nourriture, d'extraire des ressources, de construire des bâtiments et développer des technologies. Certaines actions satisferont les dieux, d'autres pas. Vous vous positionnez auprès des dieux (Quetzatcoatl, Kukulcan et Chaac) sur les trois temples du plateau. La tribu la plus dévouée recevra les meilleurs récompenses.

Les dieux accordent des points de victoire par deux fois durant la partie. Vous pourrez également en gagner en construisant certains bâtiments ou en faisant offrande de crânes de cristal à Chichen Itza. Le jeu prend fin après une révolution de la roue Tzolk'in. Vos ressources restantes seront converties en points de victoire, puis vous en obtiendrez de certains monuments. Celui qui a le plus de points de victoire à la fin, gagne la partie.



# MATERIEL

## PLATEAU DE JEU



## 13 MONUMENTS



## 32 BATIMENTS REPARTIS SUR 2 AGES



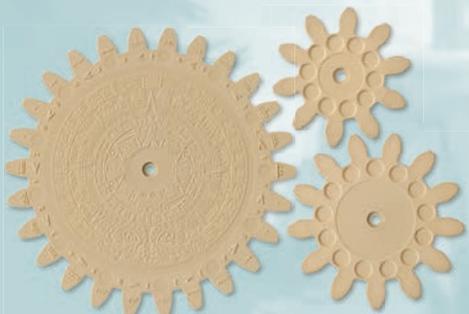
## 4 PLATEAUX INDIVIDUELS EN 4 COULEURS



## 1 MARQUEUR PREMIER JOUEUR



## 6 ROUES DE DIFFERENTES TAILLES



## 4 MARQUEURS DE POINTS EN 4 COULEURS

(1 pour chaque joueur)



## 65 CUBES EN BOIS

représentant les ressources (bois, pierre et or)



## 13 CRANES DE CRISTAL



## 65 JETONS MAÏS DE VALEURS 1 OU 5



## 28 TUILES RÉCOLTE

(16 tuiles Récolte de maïs et 12 tuiles Récolte de bois)



## 28 TUILES RICHESSE DE DEPART



## 1 FEUILLE AVEC STICKERS



## 6 ATTACHES EN PLASTIQUE



## 24 OUVRIERS EN 4 COULEURS

(6 ouvriers par joueur)



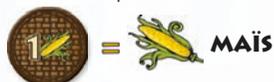
## 28 MARQUEURS EN 4 COULEURS

(7 marqueurs par joueur)



## MATÉRIAUX

Quelques composants représentant certains matériaux sont définis par des icônes :



Il y a exactement 13 crânes de cristal. Quand le 13e crâne de cristal est pris à la banque, plus personne ne peut en obtenir.

Dans de rares cas, il est possible d'en avoir besoin. Dans ce cas, utilisez quelque chose qui puisse le remplacer.

# AVANT LA PREMIERE PARTIE

## ELEMENTS CARTONNES

Dépunchez avec précaution les différents éléments.

### PLATEAU DE JEU

Fixez toutes les roues du plateau de jeu en utilisant les attaches plastiques. Faites en sorte de les fixer correctement comme montré sur l'illustration. Les roues sont de trois tailles différentes.



### STICKERS

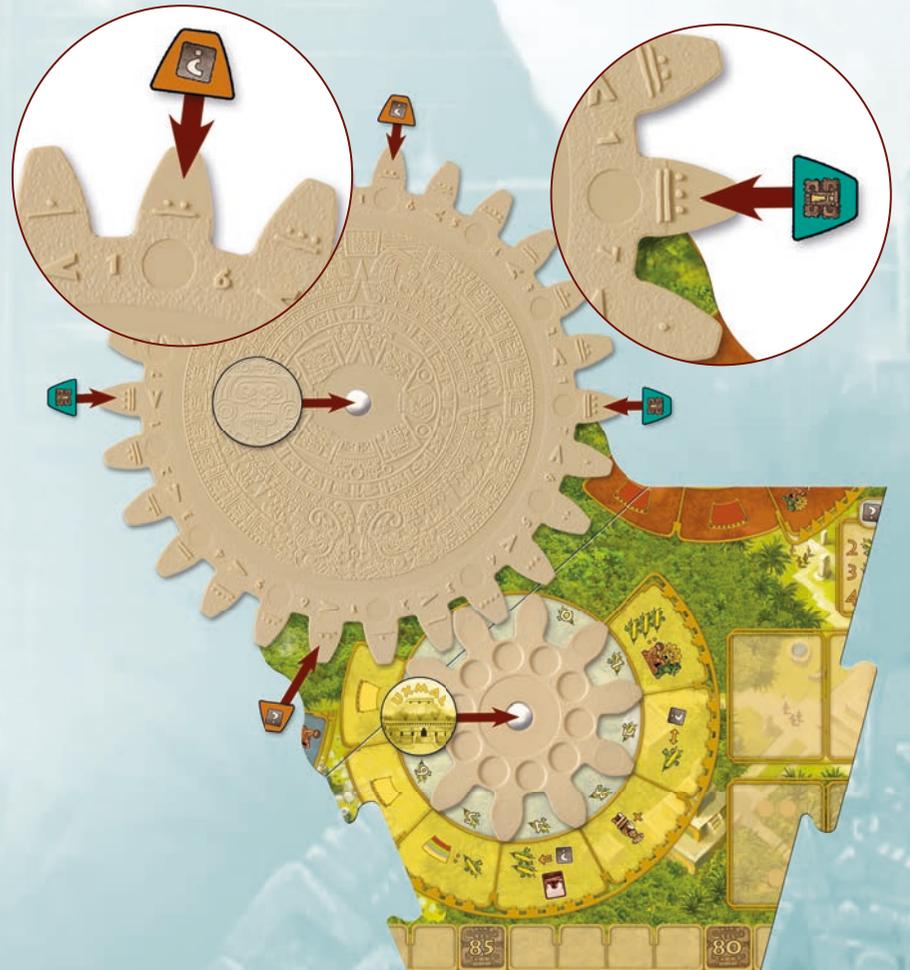
Après avoir posé les roues, collez les stickers appropriés

Collez les 4 stickers des jours de nourriture sur les dents correspondantes de la roue Tzolk'in comme montré.

Note: Le plateau de jeu a été fait de manière à ce que vous n'ayez pas besoin de démonter les roues après votre première partie. Les éléments rentreront dans la boîte sans être abîmés. Ne vous inquiétez pas.

### ASSEMBLAGE DU PLATEAU DE JEU

Une fois les roues fixées et stickers posés, ASSEMBLEZ LE PLATEAU DE JEU DANS CET ORDRE POUR EVITER DE L'ENDOMMAGER.



# MISE EN PLACE

Placez le tableau assemblé au milieu de la table. Disposez le reste des composants sur ou autour du plateau comme indiqué. L'illustration montre la mise en place pour une partie à 4 joueurs. Pour 2-3 joueurs, se référer à la colonne sur la page suivante.



## RÉSERVE

Posez toutes les ressources, crânes de cristal, et ouvriers non utilisés dans une réserve où chacun peut les atteindre facilement. La réserve de maïs est placée au centre de la roue Tzolk'in.

## JUNGLE

La roue Palenque est associée aux groupes de 4 espaces représentant des terrains dans la jungle qui peuvent être déboisés ou cultivés. Placez 1 tuile Récolte de maïs sur chaque terrain.

Le groupe de terrains correspondant à l'action 2 du Palenque (l'action près du 2 écrit sur du maïs) peut seulement produire du maïs mais les 3 autres groupes peuvent aussi fournir du bois. Posez 1 tuile Récolte de bois sur chacune des tuiles Récolte de maïs des groupes liés aux actions 3, 4 et 5.

## CALENDRIER

Tournez la roue Tzolk'in jusqu'à l'un des crans représentant une journée de nourriture de fin d'âge (sticker bleu-vert) face à la pointe de flèche du plateau.

## PREMIER JOUEUR

Donnez le Marqueur Premier Joueur au joueur qui a le plus récemment sacrifié quelque chose. En cas d'égalité, donnez-le au joueur qui se porte volontaire pour un future sacrifice.

Le Marqueur Premier Joueur ne tourne pas. Vous pouvez l'obtenir en plaçant un ouvrier sur la case Premier Joueur, *comme expliqué plus tard*.



## MARQUEURS DE POINTS

Chaque joueur pose son marqueur sur la case 0 de la piste de score.



## SETUP DU JOUEUR

Chaque joueur choisit une couleur et prend :

### 1 PLATEAU INDIVIDUEL

Chaque joueur commence la partie avec son plateau côté clair (l'autre étant sombre).

### 3 OUVRIERS

### TUILES RICHESSES DE DEPART

Après la mise en place (bâtiments et monuments révélés compris) mélangez les tuiles Richesses de Départ et distribuez-en 4 faces cachées à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 2 et défausse les 2 autres. Ensuite, chaque joueur les révèle et prend les éléments indiqués sur celles-ci. (Voir page 16 pour plus de détails sur leurs effets.) Les joueurs gardent leurs tuiles de Richesses devant eux ; certaines ont des effets qui peuvent être utilisés durant toute la partie.

### MARQUEURS

Chaque joueur place 7 marqueurs de sa couleur :

- 1 sur la marche blanche de chaque temple,
- 1 sur la case la plus à gauche de chacune des 4 pistes de technologies.

## BATIMENTS ET MONUMENTS

Séparez les bâtiments et monuments en 3 piles faces cachées - Bâtiments d'Age 1, bâtiments d'Age 2 et Monuments. Mélangez chaque pile.

### LIEUX DES MONUMENTS



Piochez 6 monuments et placez-les sur les cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu. Mettez le reste des monuments dans la boîte. Vous n'en aurez plus besoin.



### LIEUX DES BATIMENTS

Piochez 6 bâtiments d'Age 1 et placez-les faces visibles sur les cases prévues à cet effet. Mettez les piles d'Age 1 et d'Age 2 faces cachées à côté du plateau.

## MODE 2-3 JOUEURS



La mise en place est différente si vous avez moins de 4 joueurs. Ces symboles sur le plateau sont là pour vous le rappeler.

### MONUMENTS

Moins de joueurs signifie moins de monuments :

- ◊ Mettez-en 5 pour une partie à 3 joueurs,
- ◊ Mettez-en 4 pour une partie à 4 joueurs.

### JUNGLE

Moins de joueurs signifie moins de tuiles Récolte sur chaque groupe de terrains. Au lieu d'en utiliser 4 par groupes, utilisez-en seulement :

- ◊ 3 dans une partie à 3 joueurs,
- ◊ 2 dans une partie à 2 joueurs.

### OUVRIERS NEUTRES

Après la distribution des tuiles Richesses de départ à chaque joueur mais avant qu'ils choisissent les deux qu'ils gardent, utilisez des ouvriers de couleur non-joueurs pour bloquer des cases d'action sur les roues en respectant les règles suivantes :

1. Mélangez les tuiles restantes et piochez-en au hasard une à la fois.
2. Chaque tuile indique une place d'action spécifique de l'une des 5 roues. Placez-y un ouvrier non-joueur.
3. Si c'est le premier ouvrier placé sur cette roue, alors placez-en un deuxième sur l'emplacement opposé de cette même roue. Remarque: cette règle ne s'applique pas à la roue Chichen Itza.
4. Continuez de piocher des tuiles jusqu'à ce que tous les ouvriers non-joueurs soient placés : 6 dans une partie à 3 joueurs et 12 dans une partie à 2 joueurs.

Les ouvriers neutres restent sur les roues jusqu'à la fin de la partie.

Exemple :



Cette tuile indique que vous devez placer un ouvrier neutre sur l'emplacement 5 de la roue Palenque. Si c'est le premier ouvrier placé sur cette roue, vous devrez également en placer un second sur l'emplacement 0 de cette même roue (si bien sûr il vous reste encore des ouvriers neutres à placer.)

# DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Chaque round est composé de 2 ou 3 phases :

1. Tour des joueurs. En commençant par celui qui possède le marqueur premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour.
2. Lors d'un jour de nourriture, nourrissez les ouvriers et prenez les récompenses. Il y a seulement 4 jours de nourriture dans le jeu, vous ne ferez donc cette phase que 4 fois dans la partie.
3. Avancer le calendrier. Avancez la roue Tzolk'in - normalement d'une journée. Si un ouvrier est sur l'emplacement Premier Joueur, le marqueur Premier Joueur change immédiatement de main.

Toutes ces phases sont expliquées plus en détails plus bas.

La partie se termine après l'Age 2, ce qui correspond à une révolution de la roue Tzolk'in. Celui qui marque le plus de points de victoire est le vainqueur.

## AU TOUR DU JOUEUR

Commencez avec le premier joueur puis tournez dans le sens horaire. Faire l'une des actions suivantes :

- ◊ Placez autant d'ouvriers que vous le souhaitez et payez-en le montant obtenu en maïs.
- ◊ Retirez autant d'ouvriers que vous le souhaitez et réalisez leurs actions.

Vous devez faire l'une ou l'autre de ces actions. Vous ne pouvez pas passer votre tour. Et vous ne pouvez pas placer et retirer des ouvriers lors d'un même tour.

Remarque : Le premier tour de la partie est toujours une phase de pose d'ouvriers puisque les ouvriers ne sont pas encore disposés sur les roues.

## PRIER POUR DU MAÏS

Au début de votre tour, si vous avez 2 Maïs ou moins, vous pouvez prier pour du maïs. Pour prier pour du maïs, défaissez tout votre maïs et prenez-en dans la réserve jusqu'à en avoir 3. Par contre, ceci met en colère les dieux et vous devez descendre d'une marche sur l'un des trois temples. Voir la section Temples plus bas.

Si vous n'avez pas assez de maïs pour placer un ouvrier et si vous n'avez pas d'ouvriers sur les roues, vous devez prier pour du maïs.

## POSE DES OUVRIERS

Vous commencez avec 3 ouvriers et vous pouvez en acquérir plus durant la partie. Vous devez avoir au moins 1 ouvrier de disponible (non sur les roues et non à la réserve) pour placer des ouvriers.

Si vous choisissez d'en placer, vous devez en mettre 1 ou plus sur les roues. Vous pouvez en placer autant que vous le souhaitez.

Pour placer un ouvrier, choisissez une roue et placez-y

un ouvrier sur l'emplacement libre le plus bas (le plus bas est 0).

Exemple :



Rouge a placé le tour précédent un ouvrier sur Palenque et désormais il est à l'emplacement 1. Maintenant Vert veut se placer sur cette même roue. Le premier ouvrier qu'il placera ira en 0 puisque c'est l'emplacement libre le plus bas. Son deuxième ouvrier ira en 2 car l'emplacement 1 est occupé. Elle veut placer un troisième ouvrier sur Yaxchilan. Il ira en position 0.

Placer des ouvriers a un coût :

- ◊ Vous payez un total de maïs égal au nombre des emplacements d'action.



- ◊ Vous payez aussi pour le nombre d'ouvriers placé, selon le montant indiqué sur le plateau individuel. Remarque : le premier nombre sur la gauche est le coût total. Le chiffre entre parenthèses est le coût additionnel.

0	(+0)
1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

Exemple :

Dans l'exemple ci-dessus, Vert doit payer 5 maïs :

- ◊ 2 pour les ouvriers placés sur les emplacements 0, 0 et 2.
- ◊ 3 pour avoir placé 3 ouvriers.

1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

Vert a un quatrième ouvrier. Elle ne le place pas car en le faisant, elle devra payer 3 de plus et elle n'en a pas les moyens.

Exemple 2 :



Quand Rouge place 2 ouvriers sur Palenque, elle doit aller sur les emplacements 3 et 4. Le premier coûtera 3 maïs (3+(+0)) et le second 5 (4+(+1)) soit un

total de 8. Rouge pourrait se permettre d'en mettre un troisième, mais elle n'en a plus de disponible.

Vous ne pouvez pas placer plus d'ouvriers que vous pouvez vous le permettre. Vous ne pouvez pas choisir de n'en placer aucun.

Si vous devez placer des ouvriers (car vous n'en avez pas encore sur les roues) mais vous n'en avez pas les moyens, vous devez prier pour du maïs.

Remarque : Il y a également un emplacement entre les roues Palenque et Chichen Itza, pour le Marqueur Premier Joueur. Vous pouvez y placer un ouvrier si c'est libre, comme si vous placiez un ouvrier sur une action à 0. (Voir la section Marqueur Premier Joueur).

## RÉCUPÉRER LES OUVRIERS

Si vous avez au moins un ouvrier sur l'une des roues, vous pouvez le(s) récupérer. Quand vous les récupérez, vous les enlevez des roues. Vous en récupérez autant que vous le souhaitez. Pour chaque ouvrier récupéré, vous pouvez faire l'une des actions suivantes :

- ◊ Utilisez l'action où l'ouvrier est placé.
- ◊ Utilisez une action inférieure de la même roue en payant 1 maïs pour chaque cran de différence (vous pouvez le faire même si un ouvrier est placé sur cette action).
- ◊ Ne rien faire (excepté récupérer l'ouvrier).

Vous réalisez vos actions une par une, dans l'ordre de votre choix.

Exemple :



Rouge n'a plus d'ouvriers disponibles donc elle doit en récupérer. Elle décide de récupérer celui de l'emplacement 2 afin de recevoir 1 Pierre et 1 Maïs. Elle voudrait une autre pierre et elle a donc un autre moyen pour en avoir une. Elle retire son ouvrier de l'emplacement 3, paie 1 Maïs et fait l'action 2, récupérant ainsi 1 Pierre et 1 Maïs. Elle ne veut pas de bois, donc laisse son troisième ouvrier (qui avancera d'un cran à la fin du round). Elle finit avec 2 Pierres et 1 Maïs (Elle en a reçu 2 maïs en a dépensé 1).

Remarquez que cet ordre est important. Si Rouge n'avait pas de blé quand elle a récupéré son ouvrier sur la case d'action 3, elle serait incapable de payer le coût nécessaire à l'ouvrier pour réaliser l'action 2.. Elle serait obligée de faire l'action 3 (ou ne rien faire).

## ACTION LIBRE CHOIX

Les cases d'action aux numéros les plus élevés sont des actions avec libre choix. Ceci concerne l'action 10 de Chichen Itza et les actions 6 et 7 des autres roues. Quand vous récupérez votre ouvrier et faites cette action, vous pouvez réaliser n'importe laquelle des actions de la roue, sans coût supplémentaire.

## AVANCER LE CALENDRIER

Une fois que tous les joueurs ont joué, la roue Tzolk'in fait une rotation d'un jour dans le sens horaire. Ainsi tous les ouvriers sont déplacés d'un cran vers l'avant.

Un ouvrier placé sur les positions les plus hautes (10 pour Chichen Itza et 7 pour les autres) sera éjecté de la roue, revenant à son propriétaire. Le joueur n'obtient pas d'action d'un ouvrier récupéré ainsi.

Note : les ouvriers neutres ne sont jamais éjectés. Ils restent sur les roues toute la partie. Cela signifie qu'ils seront par moment situés sur des emplacements sans action.

Si aucun ouvrier est placé sur la case Premier Joueur durant le tour, prenez 1 Maïs de la Réserve et placez-le sur la dent de la roue Tzolk'in. Par contre, s'il y a un ouvrier sur cette case, les règles pour avancer le calendrier sont différentes. Voir la section Emplacement Premier Joueur pour plus de détails.



## ACTIONS

Chaque roue représente un lieu différent où la civilisation Maya se développe. Les roues offrent certaines actions, et chacune d'entre elles a un nombre.

Lorsque vous récupérez un ouvrier d'une roue, vous pouvez réaliser l'action indiquée où votre ouvrier est placé. Vous pouvez également faire une action inférieure en payant 1 Maïs pour chaque étape de différence. Enfin vous pouvez également ne faire aucune action.

En général, les actions aux nombres élevés sont les plus intéressantes et vos ouvriers avancent vers ces positions favorables après chaque déplacement de la roue Tzolk'in.

## MATÉRIAUX

Quand les joueurs réalisent des actions ils peuvent obtenir ou perdre des matériaux. Quand vous en obtenez, prenez-en le nombre indiqué à la réserve et placez-les en face de vous. Certaines actions ont un coût. Dans ce cas, remettez le nombre d'éléments indiqués à la réserve. Si vous ne payez pas, vous ne pouvez pas réaliser l'action.

Le bois, la pierre et l'or sont appelés Ressources. Ils sont représentés par des cubes en bois.



indique 1 Maïs



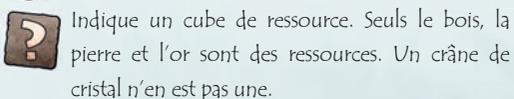
indique 1 Bois



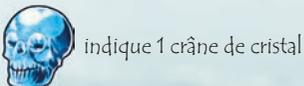
indique 1 Pierre



indique 1 Or



Indique un cube de ressource. Seuls le bois, la pierre et l'or sont des ressources. Un crâne de cristal n'en est pas une.



indique 1 crâne de cristal

## TECHNOLOGIES

Les technologies vous donnent des avantages qui s'appliqueront chaque fois que vous ferez une action précise. Ces avantages sont décrits dans la section Technologie en page 12.

La table de technologie sur le plateau est composée de 4 pistes, chacune ayant 5 cases (dont 3 niveaux).

Quand vous avancez en technologie, vous avancez sur l'une d'entre elles.



Pour avancer du départ au niveau 1, vous devez payer 1 cube (de bois, pierre ou or)



Pour avancer du niveau 1 au 2, vous devez payer 2 cubes (2 ressources identiques ou différentes)



Pour avancer au niveau 2 au 3, vous devez payer 3 cubes. Le niveau 3 est le plus haut où vous

pouvez vous rendre mais vous pouvez encore utiliser une action d'avancement pour avoir un bonus :



Quand vous avancez depuis le niveau 3, vous devez payer 1 cube. Vous recevez immédiatement le bonus indiqué. Vous retournez au niveau 3 et cette option est disponible chaque fois que vous pouvez avancer sur cette piste de technologie.

## BÂTIMENTS & MONUMENTS

Certaines actions vous autorisent à construire des bâtiments ou des monuments. Chacun d'entre eux a un coût indiqué dans le coin supérieur gauche. Si vous voulez les construire, vous devez payer exactement le coût indiqué. Si vous n'avez pas les bonnes ressources, vous ne pouvez pas construire.

Lorsque vous construisez un bâtiment ou un monument, payez le coût, prenez la tuile et placez-la en face de vous.

Exemple :

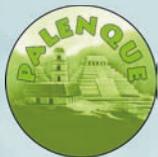


Pour construire ce bâtiment, un joueur doit réaliser l'action de construire et payer 1 Pierre et 1 Or.

Tous les monuments disponibles sont visibles dès le début de la partie. Quand un joueur en prend un, il n'est pas remplacé.

Par contre les bâtiments sont réapprovisionnés entre les tours des joueurs. A la fin de votre tour, si vous avez construit un bâtiment, vous devez en remettre sur la ou les case(s) vide(s).

Durant la première moitié de la partie, seuls les bâtiments d'Age 1 seront disponibles. Au milieu de la partie, ces derniers seront retirés et remplacés par les bâtiments d'Age 2. Voir la section Bâtiments & Monuments (page 11) pour plus de détails.



## PALENQUE

Palenque vous permet de récolter de la nourriture et du bois de la jungle.

Les actions 2 à 5 correspondent aux tuiles Récolte posées pendant la mise en place. L'action 2 a uniquement des tuiles Récolte de maïs alors que les actions 3 à 5 ont des tuiles Récolte de bois posées sur celles de maïs.

Quand vous utilisez une de ces actions de Récolte, choisissez un terrain de ces 4 groupes et prenez la tuile se trouvant sur le dessus de la pile. Si vous prenez une tuile Récolte de bois, prenez autant de ressources que précisées, si vous prenez des tuiles Récolte de maïs, prenez-en le nombre indiqué. Si toutes les tuiles Récolte de ce groupe ont été prises, alors vous ne pouvez plus faire cette action (à moins d'avoir un niveau 2 en Agriculture qui vous permet de récolter du maïs quand il n'y a plus de tuiles disponibles).



Sur les actions 3 à 5, vous devez passer à travers les arbres pour obtenir du maïs. Le premier joueur à faire cet action ne verra que des tuiles Bois. Quand un joueur prend une tuile Bois, il libère l'accès au maïs, qu'un autre joueur pourra récupérer. Vous pouvez également obtenir le maïs en brûlant la forêt : Défaussez la tuile Bois du dessus (mettez-la dans la boîte). Prenez la tuile Maïs ainsi découverte et obtenez le nombre de maïs indiqué. Maintenant descendez d'une marche sur l'un des temples car vous avez mis en colère les Dieux (voir la section Temples pour les détails). Si les deux types de tuiles sont disponibles dans un même groupe, choisissez celle qui vous convient.

Remarque : certains monuments peuvent donner des points pour vos tuiles Récoltes, donc gardez-les en face de vous jusqu'à la fin de la partie.



Pêcher : Prenez 3 Maïs (il n'y a pas de jetons Pêche donc vous utiliserez le maïs la nourriture gagnée par ce biais. Cette action n'a pas de tuiles, elle ne peut donc pas être épuisée.



Prenez une tuile Récolte de maïs pour obtenir 4 Maïs.



Prenez une tuile Récolte de maïs pour avoir 5 Maïs ou une tuile Récolte de bois pour avoir 2 Bois.



Prenez une tuile Récolte de maïs pour avoir 7 Maïs ou une tuile Récolte de bois pour avoir 3 Bois.



Prenez une tuile Récolte de maïs pour avoir 9 Maïs ou une tuile Récolte de bois pour avoir 4 Bois.



Réalisez n'importe quelle action de Palenque (vous ne payez pas de coût supplémentaire).

Exemple:



*Rouge a décidé de reprendre ses ouvriers. Elle laisse celui de l'action 1 car elle préfère qu'il aille sur des actions plus intéressantes. Elle récupère celui de la case d'action 3 pour prendre une tuile Récolte du bois et obtient 2 Bois. Elle veut du maïs donc elle utilise celui de l'action 4 pour brûler la forêt et obtient 7 maïs. Elle descend d'une marche sur l'un des temples.*

*Supposons que Rouge voulait utiliser les deux mêmes ouvriers pour récolter du maïs mais sans mettre en colère les Dieux. Une fois l'ouvrier retiré de la case d'action 3, une tuile Récolte de maïs est disponible. Rouge peut payer un 1 Maïs pour activer l'ouvrier de la case d'action 4 pour faire celle en 3 et ainsi récupérer 5 Maïs sans mettre en colère les Dieux. Car Rouge paye 1 Maïs et en récupère 5, elle en a donc 4 de plus qu'initialement. A noter qu'elle doit payer avant de récolter, donc elle ne peut faire ça sans posséder au moins 1 Maïs.*



## YAXCHILAN

Les montagnes de Yaxchilan offrent une diversité d'items intéressants : du bois de la forêt, de la pierre des carrières, de l'or dans la mine et des crânes de cristal au bas des falaises. Ces matériaux seront pris de la réserve quand vous ferez cette action.



Obtenez 1 Bois



Obtenez 1 Pierre et 1 Maïs



Obtenez 1 Or et 2 Maïs



Obtenez 1 crâne de cristal



Obtenez 1 Or, 1 Pierre et 2 Maïs



Réalisez n'importe quelle action de Yaxchilan (vous ne payez pas de coût supplémentaire).

Comme mentionné dans la section Matériel, il n'y a que 13 crânes de cristal. Quand le 13e crâne sera pris, l'action 4 n'aura plus aucun effet. Par contre le bois, la pierre, l'or et le maïs sont illimités. Si vous manquez d'un type de matériaux, trouvez un autre moyen de les substituer.



## TIKAL

Tikal est le centre du développement architectural et technologique. Ces actions vous permettront de construire

des bâtiments ou d'avancer sur les pistes de technologie. Des développements qui devront être payés à l'aide des ressources.



Avancez d'un niveau dans une technologie et payez le nombre de cubes requis (voir page 7).



Construisez un bâtiment et payez le coût requis.



Avancez d'un ou deux niveaux de technologie (Cela peut être sur la même piste ou sur deux pistes différentes). Payez le coût requis pour chaque avancée.



Construisez 1 ou 2 bâtiments ou 1 monument et payez le coût approprié. Si vous construisez 2 bâtiments, vous pouvez appliquer votre technologie d'Architecture

uniquement sur l'un des deux bâtiments.

Les technologies d'Architecture ne s'appliquent jamais aux monuments (voir page 12).



Montez d'une marche sur deux temples différents. Ça vous coûte 1 ressource. Voir la section Temples pour plus de détails.



Réalisez n'importe quelle action de Tikal (vous ne payez pas de coût supplémentaire).

Exemple:



Jaune a du bois à dépensé donc il décide de retirer deux de ses ouvriers de Tikal. Il utilise l'action 3 pour avancer 2 technologies aux niveaux 1, payant 1 Bois pour chaque. Alors il utilise l'action 4 pour construire 2 bâtiments. Une fois qu'il a fait ça, il pioche 2 bâtiments de la pile d'Age 1 et remplace les deux précédemment pris. Remarque : Jaune aurait pu avancer de 2 niveaux dans une même technologie, mais alors il n'aurait pas eu assez de bois pour construire les 2 bâtiments.



## UXMAL

Uxmal est le centre commercial. Ici un joueur peut faire des offrandes aux Dieux et s'engager dans diverses affaires sur le marché.



Montez d'une marche sur un temple en échange de 3 Maïs. Voir la section Temples pour plus de détails.



Echangez du maïs et des ressources autant de fois que vous le souhaitez. Le taux de change est précisé sur la table d'échange de ressources (en bas à gauche des pistes de technologie).

Exemple:

2	Maïs	=	6	Bois	1	Or
8	Maïs	1	Bois	=	2	Pierre
2	Maïs	=	3	Bois	4	Or



prenez un ouvrier de votre couleur de la Réserve et mettez-le en face de vous. Cette action n'a plus d'effet une fois vos 6 ouvriers en jeu.



Construisez 1 bâtiment et payez-le à l'aide de maïs. Ceci fonctionne presque comme une construction normale (via Tikal) excepté qu'au lieu de payer avec des ressources

vous payez 2 Maïs par ressource requise. Vous devez tout payer en maïs. Vous ne pouvez pas payer une partie en maïs et l'autre avec des ressources.

Vous ne pouvez pas utiliser cette action pour construire 1 monument.

Exemple :



Pour construire l'un de ces bâtiments, payez 4 Maïs.



Réalisez 1 action soit sur la roue Palenque, Yaxchilan, Tikal ou Uxmal. Ceci coûte 1 Maïs (en plus du coût de l'action choisie). Les actions de la roue Chichen Itza ne sont pas possible via cette action.



Réalisez n'importe quelle action de Uxmal (vous ne payez pas de coût supplémentaire).

Par contre, si vous choisissez l'action 5, vous devez tout de même payer le maïs spécifique à l'action.



## CHICHEN ITZA

Chichen Itza est une place sacrée. Ici vous pouvez laisser vos cranes de cristal et obtenir la faveur des Dieux.

Chaque action a une case pour les crânes de cristal. Quand vous réalisez une action sur cette roue, vous devez placer un crâne sur la case prévue à cet effet. Vous ne pouvez pas réaliser l'action si quelqu'un a déjà placé un crâne. Autrement dit, chaque action ne peut être utilisée qu'une fois par partie. Quand vous réalisez une action, vous recevez immédiatement des récompenses :



Un nombre spécifique de points de victoire.



La montée d'une marche sur un temple précis.



Et quelques fois des cubes de ressources de votre choix (bois, pierre ou or).

Chaque action concerne un dieu précis :



Chaac a le temple marron sur la gauche.



Quetzalcoatl a le temple jaune du milieu.



Kukulcan a le temple vert à droite.

Exemple :



Rouge veut placer un crâne de cristal sur Chichen Itza. Elle récupère son ouvrier placé en action 7. Elle a besoin d'or pour autre chose, donc elle paye 1 Maïs pour faire l'action 6. Elle place son crâne sur la case de l'action 6. Elle gagne 8 points de victoire, monte d'une marche sur le temple vert et obtient une ressource de son choix - 1 Or.

Comme les autres roues, Chichen Itza a une action (10) qui lui permet de réaliser n'importe quelle action sans coût supplémentaire.



## CASE PREMIER JOUEUR



La case Premier Joueur est entre Palenque et Chichen Itza. Si elle est libre, c'est l'un des emplacements sur lequel vous pouvez y placer un ouvrier.

Comme d'habitude, vous payez pour le nombre d'ouvriers placés ainsi que le coût de chaque action choisie. La case Premier Joueur a un coût de 0.

En vous plaçant ici, vous obtenez plusieurs avantages. Trois de ces bénéfices arrivent durant la phase d'avancement du calendrier, mais le premier arrive aussitôt que vous finissez votre tour :

### PRENDRE LE MAÏS ACCUMULÉ

A chaque round où personne ne choisit cette action, 1 Maïs est placé sur une dent de la roue Tzolk'in. Si vous jouez ici, vous récupérez tout le maïs accumulé sur les dents. Prenez-le une fois votre tour fini (Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser ce maïs pour payer un placement d'ouvriers, mais vous pouvez vous en servir si ce round est un jour de nourriture).

Les choses suivantes arrivent à la fin du round, durant la phase d'avancement du calendrier :

### REPRENDRE VOTRE OUVRIER

Vous n'attendez pas un prochain tour pour récupérer votre ouvrier. Il vous revient automatiquement à la fin du tour.

Remarque : Ceci est similaire au retour d'ouvrier lorsqu'il est éjecté d'une roue. Ce sont les deux seuls moyens de récupérer vos ouvriers ainsi.

## ALTERNER LE MARQUEUR PREMIER JOUEUR

Le Marqueur Premier Joueur change toujours de mains si vous choisissez cette action. Si vous avez déjà le Marqueur, vous devez le passer à votre voisin de gauche (ce qui signifie que vous serez le dernier joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur choisisse à nouveau cette action). D'autre part, vous prenez le Marqueur Premier Joueur et vous restez Premier Joueur jusqu'à ce que quelqu'un choisisse à nouveau cette action. C'est le seul moyen pour que le Marqueur change de mains.

### AVANCER LE CALENDRIER

Normalement le calendrier avance d'une journée. Mais vous pouvez décider à la place de l'avancer de deux jours.

Ce privilège est sujet à quelques limitations :

- Vous ne pouvez pas le faire si votre plateau individuel est du côté sombre. Quand vous profitez de ce privilège, vous retournez votre plateau individuel du côté clair au côté sombre pour montrer que vous l'avez utilisé (Si vous atteignez le sommet d'un temple, vous pouvez le retourner).

- Vous ne pouvez pas utiliser ce privilège dans le but d'éjecter un ouvrier qui ne l'aurait pas été normalement par la roue. En clair, vous ne pouvez pas faire cette action si un ouvrier est placé en action 6 de l'une des 4 roues ou en 9 de Chichen Itza.

Si vous ne pouvez pas utiliser ce privilège, vous bénéficiez tout de même des autres.

Ce n'est pas possible d'utiliser ce privilège pour éviter un jour de nourriture. Si le prochain jour est un jour de nourriture, vous pouvez toujours avancer de deux jours, mais le prochain round sera le jour de nourriture.

Exemple :



Vert a placé un ouvrier sur la case Premier Joueur et maintenant c'est au tour de Rouge de jouer. Rouge décide de reprendre ses ouvriers. Si elle récupère l'ouvrier en action 6, Verte sera capable d'avancer le calendrier de 2 jours. (L'ouvrier en action 7 ne peut pas l'empêcher car de toute façon il serait éjecté). Rouge décide de laisser l'ouvrier en case d'action 6 pour empêcher Vert d'utiliser ce privilège. Elle récupère son ouvrier en action 6 car elle ne veut pas qu'il soit éjecté.

Remarque : si c'est le dernier tour, faire avancer plus rapidement le calendrier et faire bouger le Marqueur Premier Joueur ne vous donnera aucun avantage. Mais vous pouvez quand même l'utiliser pour collecter le maïs accumulé, qui servira à nourrir vos ouvriers. Le maïs restant en fin de partie pourra également vous donner des points.

## TEMPLES

La marche blanche indique le point de départ aux joueurs. Vous pouvez monter d'une marche sur un temple en :

- Choissant une tuile Richesse de départ qui vous donne cet avantage en début de partie.
- Déposant un crâne de cristal à Chichen Itza.
- Payant 3 Maïs sur l'action 1 à Uxmal.
- Payant 1 cube de ressource sur l'action 5 à Tikal.
- Construisant un bâtiment qui vous donne ce privilège.
- Appliquant une technologie qui vous donne ce privilège.

Si vous recevez le privilège de monter d'une marche d'un temple sur lequel vous êtes déjà au plus haut, cet avantage est perdu.

Sur chaque temple, la marche la plus haute ne peut être occupée que par 1 joueur. Personne d'autre ne peut y accéder excepté si les dieux obligent ce joueur à redescendre d'une marche. Toutes les autres marches d'un temple peuvent être partagées.

De plus, en atteignant le sommet, vous pouvez également retourner votre plateau individuel côté clair. Ça vous permet ainsi de profiter de l'avancement du calendrier de 2 jours plus d'une fois par partie (si votre plateau était déjà côté côté clair, rien ne se passe).



Les trois Dieux ont chacun un temple sur le plateau, de trois hauteurs différentes.

La dernière marche de chaque temple est dans leurs représentations divines. Le symbole du dieu sur chaque

## ENERVER LES DIEUX

Certaines actions rendent furieux les dieux, mais des fois vous n'aurez pas le choix car vous aurez besoin de maïs. Quand vous énervez les dieux, choisissez un temple et descendez-y d'une marche. Vous ne pouvez pas choisir un temple où votre marqueur est sur la plus basse marche.

## BRÛLER LA FÔRET

Aux actions 3, 4 et 5 de Palenque, vous pouvez brûler la forêt en défaussant une tuile Récolte de bois et en prenant la tuile Récolte de maïs en-dessous. Ceci met

en colère les dieux et vous devez descendre d'une marche d'un temple. Si vous êtes déjà sur la marche la plus basse de tous les temples, vous ne pouvez pas brûler la forêt.

## PRIER POUR DU MAÏS

Au début de votre tour, si vous avez 2 maïs ou moins, vous pouvez prier pour du maïs en défaussant tout votre maïs et en en prenant 3 à la réserve. Ceci rend furieux les dieux et vous devez descendre d'une marche d'un temple. Si vous êtes déjà sur la marche la plus basse de tous les temples, vous ne pouvez pas prier pour du maïs.

Ça s'agit d'une action rare : Au début de votre tour, si vous n'avez pas d'ouvriers sur les roues, alors vous devez en y placer.

Et si vous n'avez pas assez de maïs pour placer un ouvrier, alors vous devez prier pour du maïs. Mais si vous êtes déjà sur la marche la plus basse de tous les temples, vous ne pouvez pas prier pour du maïs. Ne vous inquiétez pas. Dans ce cas, les dieux auront pitié de vous et vous autoriseront à placer 1 ouvrier. Vous placez l'ouvrier sur l'action au coût le plus bas et donnez tout le maïs en votre possession à la réserve.

# BÂTIMENTS ET MONUMENTS

Quand vous construisez un bâtiment ou un monument, vous le placez en face de vous.

## BÂTIMENTS

Quand vous construisez un bâtiment, vous devez en piocher un nouveau pour le remplacer à la fin de votre tour. Le nouveau bâtiment est de l'Age courant. Si tous les bâtiments d'un même Age ont déjà été piochés alors la case reste vide.

À la fin de l'Age 1 (à la moitié de la partie) après que tous les joueurs ont nourri leurs ouvriers, enlevez tous les bâtiments d'Age 1 et piochez 6 nouveaux bâtiments de l'Age 2. La pile sera utilisée pour la seconde moitié de la partie.

Certains bâtiments fournissent un bonus immédiat. D'autres, appelés fermes, fournissent un avantage chaque fois que vous nourrissez vos ouvriers.

## FERMES

Une ferme fournit un avantage que vous pouvez utiliser quand il est temps de nourrir vos ouvriers.



Un de vos ouvriers n'a pas besoin d'être nourri.



Trois de vos ouvriers n'ont pas besoin d'être nourris.



Tous vos ouvriers coûtent 1 Maïs de moins. Si vous bénéficiez deux fois de cet effet, vous n'avez plus besoin de nourrir vos ouvriers.

## MONUMENTS



Les monuments sont piochés une seule fois au début de la partie. Si vous en construisez un, vous n'en piochez pas un autre pour le remplacer.

Les monuments ont des effets qui s'appliquent uniquement à la fin de la partie. Ces effets sont indiqués sur les tuiles. L'Appendice explique ce que les symboles signifient. Vous pouvez en construire plusieurs.

Notez que vous ne pouvez en construire qu'avec l'action 4 de Tikal et que le bonus d'Architecture ne s'y applique pas.

## BÂTIMENTS À USAGE UNIQUE



**BÂTIMENTS CIVIQUES**



**TOMBEAU**



**AUTEL**

Quand vous construisez un de ces bâtiments, vous gagnez immédiatement tous les bonus indiqués. L'Appendice explique ce que les symboles signifient.

Exemple :



Quand vous construisez ce bâtiment, vous montez immédiatement d'une marche sur chaque temple et gagnez 3 points de victoire.

Exemple :



Quand il doit nourrir ses ouvriers, ce joueur ne paye que 3 maïs. 2 de ses ouvriers requièrent 0 maïs, et les autres seulement 1 maïs.

# TECHNOLOGIES

Les technologies vous font bénéficier d'actions intéressantes durant la partie.

Il y a 4 pistes de technologie. Chaque piste a une case de départ, 3 niveaux de technologie et une case bonus. Si vous atteignez le troisième niveau d'une technologie vous ne

pouvez pas plus avancer. Chaque fois que vous aurez une action vous permettant d'avancer sur cette piste, vous obtiendrez à la place un bonus. La couleur de fond d'un niveau de technologie correspond à la couleur des actions s'y rapportant. Si votre marqueur est sur le plus

haut niveau de technologie, vous bénéficiez également de tous les bonus des niveaux antérieurs.

## AGRICULTURE

Prenez 1 Maïs en plus chaque fois que vous faites une récolte dans la jungle (action 2 à 5 de Palenque)

Prenez 2 Maïs supplémentaires chaque fois que vous faites une récolte dans la jungle (action 2 à 5 de Palenque).



Quand il n'y a plus de tuiles Récolte de maïs disponibles, vous pouvez tout de même prendre du maïs (action 2 à 5 de Palenque).

Prenez 1 Maïs supplémentaire chaque fois que vous pêchez (Action 1 de Palenque).

Montez immédiatement d'une marche sur le temple de votre choix.

Remarque : comme les bonus sont cumulatifs, un joueur au niveau 3 obtiendra 3 Maïs supplémentaires à chaque récolte et il pourra aussi en prendre même s'il n'y a plus de tuiles Maïs disponibles. Et prendra 1 Maïs de plus à chaque pêche.

## EXTRACTION DES RESSOURCES

Prenez 1 Bois en plus chaque fois que vous en obtenez à Yaxchilan (action 1) ou Palenque (actions 3 à 5).

Prenez 1 Or en plus chaque fois que vous en obtenez à Yaxchilan (actions 3 ou 5).



Prenez 1 Pierre en plus chaque fois que vous en obtenez à Yaxchilan (actions 2 ou 5).

Prenez immédiatement 2 cubes de ressources de votre choix.

Remarque : Vous ne pouvez pas obtenir de bois supplémentaire quand vous récoltez du maïs à Palenque ou lorsque vous faites l'action 2 à Yaxchilan.

Ces technologies ne s'appliquent qu'à Yaxchilan et Palenque. Vous n'obtiendrez pas de ressources supplémentaires si vous récupérez des ressources par d'autres moyens (via les bâtiments, les Dieux, Chichen Itza, ou le marché par exemple).

## ARCHITECTURE

Prenez 1 Maïs en plus chaque fois que vous construisez 1 bâtiment (actions 2 ou 4 à Tikal, action 4 à Uxmal).

Quand vous construisez 1 bâtiment à Tikal (actions 2 ou 4) vous pouvez le payer avec 1 ressource requise de moins, de votre choix.

Quand vous construisez 1 bâtiment à Uxmal (action 4) vous pouvez le payer avec 2 Maïs de moins.



Marquez 2 points de victoire chaque fois que vous construisez 1 bâtiment (actions 2 ou 4 à Tikal, action 4 à Uxmal).

Marquez immédiatement 3 points de victoire.

Remarque : En réalisant l'action 4 à Tikal, ces niveaux de technologie s'appliquent seulement à l'un des deux bâtiments construits. L'autre bâtiment (si vous choisissez de le construire) coûte plein pot et ne vous permet pas d'obtenir du maïs ou des points de victoire. Ces technologies ne s'appliquent pas aux monuments.

## THÉOLOGIE

A Chichen Itza, quand vous récupérez votre ouvrier, vous pouvez choisir de faire l'action du cran supérieur. Vous ne payez pas de maïs supplémentaire. Cette action remplace une autre action que vous pouviez faire normalement.

Prenez 1 crâne de cristal supplémentaire chaque fois que vous en obtenez via l'action 4 de Yaxchilan (uniquement par ce biais).



Après avoir effectué une action à Chichen Itza, vous pouvez dépenser immédiatement 1 cube de ressource pour monter d'une marche d'un temple de votre choix.

Prenez immédiatement 1 crâne de cristal à la réserve.

# JOUR DE NOURRITURE



Ce jour est un round où vous devez nourrir vos ouvriers. Il y a 4 jours de nourritures par partie représentés par 4 dents avec stickers sur la roue Tzolkin.

Quand la roue tourne et tombe sur l'une de ses dents, ce nouveau round sera un jour de nourriture. Les nombres sur la roue vous indique combien il vous reste de temps jusqu'au prochain jour de nourriture.

Remarque : le premier round de la partie n'est pas un jour de nourriture, même si la dent de départ semble l'indiquer. Cette dent représente le dernier jour de nourriture qui aura lieu lorsque la roue aura fait un tour complet.

Un jour de nourriture est joué comme un round normal excepté qu'après le dernier tour d'un joueur et avant d'avancer d'un jour la roue Tzolkin, tous les joueurs doivent suivre les étapes suivantes (indiquées aussi sur les plateaux individuels) :

## NOURRIR LES OUVRIERS



Pour les nourrir, vous devez payer 2 Maïs par ouvriers en jeu, c'est-à-dire ceux en face des joueurs ou sur le plateau. Seuls les ouvriers de la réserve ne sont pas comptabilisés.

Vous devez les nourrir autant que vous le pouvez. Pour chaque ouvrier non nourri, vous perdez 3 points de victoire.

Vous ne pouvez pas perdre volontairement des points pour garder du maïs comme vous ne pouvez pas payer partiellement un ouvrier (ex : si vous avez 3 ouvriers à nourrir et n'avez que 5 Maïs, 2 seront nourris, le troisième ne le sera pas, vous perdrez 3 points de victoire et conserverez 1 Maïs).

Certains bâtiments, les fermes, vous permettent de diminuer le nombre de maïs à fournir. Voir la section *Bâtiments pour plus de détails*.

## CHANGER LES BÂTIMENTS



Les bâtiments passent de l'Age 1 à l'Age 2 en milieu de partie. Au second jour de nourriture, après les avoir nourris, retirez tous les bâtiments d'Age 1 du plateau, et remplacez-les par des bâtiments de la pile d'Age 2. Les monuments et bâtiments déjà construits ne sont pas concernés.

## LES RÉCOMPENSES



Une fois que chaque joueur a nourri ses ouvriers, les divinités les récompensent.

Ces récompenses peuvent être des matériaux comme des points de victoire, selon l'avancé de l'Age.

## RÉCOMPENSES DE MILIEU D'ÂGE



Les jours de nourriture marron/orange arrivent au milieu des âges. A 1/4 et à 3/4 de la partie. Les joueurs sont récompensés par des ressources

et crânes de cristal. Les objets reçus dépendent de la position des joueurs sur les temples. Pour chaque temple, vous recevez les ressources ou crânes se trouvant sur les marches sur lesquelles vous vous trouvez ainsi que ceux des marches inférieures.

Remarque : Si la réserve n'a pas assez de crânes à fournir aux joueurs, aucun d'entre eux n'en aura.

Exemple :



Rouge reçoit 1 Pierre, 2 Bois et 1 crâne de cristal. Bleu reçoit 2 Pierres et 2 Bois. Jaune reçoit 2 Pierres.

## RÉCOMPENSES DE FIN D'ÂGE



Les jours de nourriture bleu/vert annoncent la fin d'un Age. Ceci arrive au milieu et à la fin de la partie. Les joueurs sont récompensés avec des points de victoire.

Sur chaque temple, vous marquez autant de points qu'indique la marche sur laquelle vous êtes positionné. Si vous êtes sur l'une des marches les plus basses, vous perdez des points.

Le joueur positionné le plus haut sur un temple marque des points supplémentaires. Le nombre au-dessus de chaque temple indique ces points. Celui situé en bas à gauche est le nombre de points attribué à la fin de l'Age 1, et celui en haut à droite, les points pour la fin de l'Age 2. (donc en fin de partie).

Si plusieurs joueurs sont à égalité sur un temple, ils reçoivent la moitié des points.

Exemple :

Si la situation du précédent exemple se passe en fin d'Age 1, les joueurs reçoivent :

Rouge : 16 points (2+0+9 pour la position sur les marches, +4 pour être situé le plus haut sur le temple vert et +1 pour être au plus haut et à égalité sur le temple jaune)

Bleu : 15 points (6+0+5 pour la position sur les marches, +3 pour être au plus haut et à égalité sur le temple marron et +1 pour l'égalité sur le temple jaune)

Jaune : 7 points (6+0-3 pour la position sur les marches, +3 pour son égalité sur le temple marron et +1 pour son égalité sur le temple jaune)

Si il s'agissait de la fin de l'Age 2, la répartition serait la suivante :

Rouge 18 points (2+0+9 pour la position sur les marches, +4 pour être situé le plus haut sur le temple vert et +3 pour être au plus haut et à égalité sur le temple jaune)

Bleu : 15 points (6+0+5 pour la position sur les marches, +1 pour être au plus haut et à égalité sur le temple marron et +3 pour l'égalité sur le temple jaune)

Jaune : 7 points (6+0-3 pour la position sur les marches, +1 pour être au plus haut et à égalité sur le temple marron et +3 pour l'égalité sur le temple jaune)

# FIN DE PARTIE

La partie prend fin après le quatrième jour de nourriture. La roue Tzolk'in aura fait un tour complet. Les joueurs convertissent tous leurs matériaux en points de victoire et bénéficient de points grâce à leurs monuments. Puis le joueur avec le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus d'ouvriers encore présents sur les roues qui gagne. En cas de nouvelle égalité, ils gagnent tous.

Remarque : Théoriquement, la roue Tzolk'in devrait avancer d'une journée à la fin de l'Age 2 et avant de compter les points. Mais ceci pourrait engendrer des éjections d'ouvriers et perturber la règle sur l'égalité.

## SCORE FINAL

Concernant le comptage de vos derniers points :

1. Convertissez toutes vos ressources en maïs en suivant les taux de change du marché.
2. Marquez  $\frac{1}{4}$  de points de victoire pour chaque maïs (soit 1 point de victoire pour 4 maïs).
3. Marquez 3 points de victoire pour chaque crâne de cristal encore en possession.
4. Marquez les points de victoire obtenus grâce aux monuments.



## RECAPITULATIF D'UN ROUND

### 1. TOUR DU JOUEUR.

Commencez par le premier joueur et tournez dans le sens horaire. Vos possibilités dans l'ordre suivant :

#### Priez pour du maïs.

Si vous avez 2 Maïs ou moins, réapprovisionnez-vous à hauteur de 3. Cela énerve les Dieux.

Vous devez choisir l'une de ces deux options :

- Placez autant d'ouvriers que souhaité sur les roues. Un ouvrier est toujours placé sur l'emplacement libre le plus bas d'une roue. Le montant à payer dépend du nombre d'ouvriers placés (se référer au plateau individuel) et de l'emplacement où l'ouvrier est placé.
- Récupérez autant d'ouvriers que souhaité. Pour chaque ouvrier repris, soit vous réalisez l'action décrite face à la position de l'ouvrier ; soit vous réalisez une action précédente en payant 1 Maïs par niveau de différence.

Si vous avez construit des bâtiments, piochez-en de nouveaux et remplacez-le.

Si vous avez placé un ouvrier sur la case Premier Joueur, prenez tous le maïs accumulé.

### 2. NOURRIR LES OUVRIERS ET OBTENIR DES RECOMPENSES.

Cette phase a lieu les jours de nourriture.

Vous devez payer 2 Maïs pour chaque ouvrier en jeu. Vous perdez 3 points de victoire par ouvrier non nourri.

Si le jour de nourriture équivaut à la fin de l'Age 1, remplacez tous les bâtiments par ceux de l'Age 2.

A chaque temple, les joueurs obtiennent des récompenses des Dieux.

- En milieu d'Age (sticker orange/marron) les joueurs obtiennent des ressources et crânes selon leurs positions sur les marches.
- A la fin d'un Age (sticker bleu/vert) les joueurs gagnent des points de victoire. En premier lieu, les points indiqués sur les marches selon la position de votre marqueur. Puis des points selon votre position haute sur un temple. Le nombre indiqué en haut à gauche en fin d'Age 1 et l'autre en fin d'Age 2. En cas d'égalité, les joueurs prennent la moitié des points.

### 3. AVANCER LA ROUE TZOLK'IN.

Si aucun ouvrier est placé sur la case Premier Joueur, faites ce qui suit :

- Mettez 1 Maïs sur la dent du jour.
- Tournez la roue d'une journée. Tous les ouvriers éjectés retournent près de leur propriétaire.

Si un ouvrier a été placé sur la case Premier Joueur, faites ce qui suit :

- Reprenez votre ouvrier de la case Premier Joueur.
- Vous prenez le Marqueur Premier Joueur. Si vous l'aviez déjà, passez-le à votre voisin de gauche.
- Avancez votre calendrier d'une journée. Ou si votre plateau individuel est côté clair et que vous ne forcez pas un ouvrier à l'éjection, vous pouvez l'avancer de 2 jours. Retournez votre plateau individuel côté sombre si vous faites ça. Tout ouvrier éjecté retourne à son propriétaire.

# EXEMPLE : LES 2 PREMIERS ROUNDS

C'est le premier round de la partie et Vert est le premier joueur. Elle place un ouvrier sur la roue Tikal face à l'action 0 et un autre sur la Yaxchilan pour l'action 0. Elle a dans l'optique de les récupérer tous les deux au prochain tour. Elle réalise alors que placer un troisième ouvrier sur l'emplacement 0 de la Palenque lui coûterait 2 Maïs et mais lui en garantirait 3 si elle le récupère aussi au prochain tour. Donc elle place 3 ouvriers, toutes les actions ne coûtant que 0, elle paye 3 Maïs.

C'est au tour de Bleu. Il place 2 ouvriers sur les emplacements 1 et 2 de Palenque ce qui lui coûte 4 Maïs. Il aimerait placer un troisième ouvrier aussi sur Palenque, mais il n'a pas assez de maïs, donc il n'en place que 2. A son tour, Rouge place 2 ouvriers sur les emplacements 1 et 2 de Yaxchilan et un troisième sur Tikal face à l'action 1. Ça lui coûte 7 Maïs. Enfin, Jaune place 1 ouvrier sur l'emplacement 2 de Tikal et un autre sur la case Premier Joueur. Ceci lui coûte 3 Maïs.

A la fin du round, Jaune reçoit le Marqueur Premier Joueur et peut décider d'avancer les roues d'un ou deux jours. Il a seulement 1 ouvrier sur les roues donc il décide de les avancer que d'une journée.

Jaune est le nouveau premier joueur. Il place ses 2 ouvriers sur les emplacements 0 et 4 de Palenque et paye 5 Maïs. Vert a tout ses ouvriers sur les roues donc il doit en récupérer. Il décide d'en retirer 2. D'abord, celui de l'action 1 de Yaxchilan qui lui donne 1 Bois, puis celui de l'action 1 de Tikal qui lui permet d'avancer d'un niveau en technologie (agriculture). Si elle récupérait l'ouvrier sur Palenque maintenant, elle recevrait 3 Maïs, mais depuis qu'elle a avancé en technologie, elle décide de profiter de cet avantage, et le laisse ici jusqu'au prochain tour.

Au lieu de récupérer des ouvriers, Bleu décide de placer son dernier ouvrier sur Tikal en 0. Rouge doit récupérer des ouvriers. Elle décide de reprendre celui qui lui donne 1 Or et 2 Maïs.

A la fin de ce round, 1 Maïs sera ajouté sur la dent de la roue Tzolk'in puisque personne n'a été sur la case Premier Joueur.



**A GAME BY**  
**DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI**

**ILLUSTRATION: MILAN VAVROŇ**

**GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK**

**TRANSLATION: JASON HOLT**

**TRADUCTION FRANCAISE : EZEKIEL76**

**MAIN TESTERS: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA**

TESTERS: Kreten, Vitek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neduk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini and the friends from Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill and many others from Gathering of Friends, Podmitrov and other gaming events.

SPECIAL THANKS TO: Antonio Petrelli for the brilliant ideas in the early developing stage and Paul Grogan for his never-ending support and enthusiasm.

**CGE**  
Czech Games Edition

© Czech Games Edition,  
October 2012

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

# EFFETS DES TUILES RICHESSES DE DEPART ET DES BATIMENTS

6 Obtenez 6 Maïs

2 Obtenez 2 Bois

Obtenez 1 Pierre

Obtenez 1 Or

Obtenez 1 crâne de cristal

Marquez 2 points de victoire.

Prenez 1 de vos ouvriers de la réserve et mettez-le en face de vous.

Avancez d'un niveau en Agriculture sans payer de ressources.

Avancez d'un niveau en Extraction sans payer de ressources.

Avancez d'un niveau en Architecture sans payer de ressources.

Avancez d'un niveau en Théologie sans payer de ressources.

Avancez d'un niveau dans la Technologie de votre choix sans payer de ressources.

Avancez de 2 niveaux dans une Technologie ou d'un niveau dans 2 Technologies différentes sans payer de ressources.

Montez d'une marche sur le Temple marron.

Montez d'une marche sur le Temple jaune.

Montez d'une marche sur le Temple vert.

Montez d'une marche sur le Temple de votre choix.

Vous pouvez construire un bâtiment (comme si vous réalisiez l'action 2 de Tikal)

Vous pouvez faire des échanges au Marché (comme si vous réalisiez l'action 2 d'Uxmal)

Payez 1 Maïs et réalisez immédiatement n'importe quelle action de la roue Palenque, Yaxchilan, Tikal ou Uxmal.

Un de vos ouvriers n'a pas besoin d'être nourri.



Tous vos ouvriers coûtent 1 Maïs de moins. Si vous bénéficiez deux fois de cet effet, vous n'avez plus besoin de nourrir vos ouvriers.

# EFFETS DES MONUMENTS

Marquez 4 points de victoire pour chaque tombeau (bâtiments et monuments à bords gris) que vous avez construit. Ce monument compte aussi.

Marquez 4 points de victoire pour chaque bâtiment civique (bâtiments et monuments à bords verts) que vous avez construit. Ce monument compte aussi.

Marquez 4 points de victoire pour chaque autel (bâtiments et monuments à bords bleus) que vous avez construit. Ce monument compte aussi.

Marquez 2 points pour chaque bâtiment et monument que vous avez construit.

Marquez des points de victoire en fonction du nombre d'ouvriers que vous possédez : 0 pour trois, 6 pour quatre, 12 pour cinq ou 18 pour les six.

Choisissez un temple. Comptez 3 points de victoire par marche au-dessus du départ jusqu'à votre marqueur. (l'exemple ici montre un gain de 12 points).

Marquez des points de victoire pour chaque monument construit, tous joueurs confondus. Ce monument compte aussi. Vous gagnez 6 points par monument dans une partie à 2 joueurs, 5 dans une partie à 3 joueurs et 4 dans une partie à 4 joueurs.

Marquez 3 points de victoires par niveau en technologie que vous avez. La case Départ d'une piste de technologie compte pour 0.

Dans chaque temple, marquez autant de points de victoire que sur la marche où votre marqueur est positionné (c'est comme le décompte de fin d'Age sans les points de position la plus haute)

Marquez 4 points de victoire pour chaque tuile Récolte de maïs obtenue.

Marquez des points de victoire pour les technologies auxquelles vous avez atteint le niveau 3 : 9 points pour une, 20 pour deux, 33 pour trois ou quatre.

Marquez 3 points de victoire par crâne de cristal placé sur la roue Chichen Itza. Peut importe qui les a placés.