

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Xalapa

Les chamans de différentes tribus se sont donnés rendez-vous pour leur réunion annuelle. Mais cette fois-ci, elle prend une tournure différente : Au cours de la première nuit, tous font le même rêve prophétique. Un oracle leur apparaît et leur annonce une terrible sécheresse. Les tribus courent donc un grave danger ! Seul le meilleur chaman saura l'éviter. Pour trouver l'élu, l'oracle convoque les chamans à une compétition au cours de laquelle

ils devront prouver leurs capacités : il s'agira de déchiffrer des symboles mystiques et de les reproduire, selon le même modèle, à l'aide des pierres sacrées. Chaque joueur incarne un de ces chamans et se bat pour surmonter le maximum d'épreuves imposées par l'oracle. Au terme de 7 jours d'épreuves, le meilleur sera assez puissant pour éviter la sécheresse et remportera cette compétition.

CONTENU

1 plateau de jeu (double face) indiquant les épreuves de l'oracle.

6 planches, avec des symboles que les joueurs recouvrent avec des pierres sacrées.

27 cartes Oracle :

13 cartes Apprenti (facile) ;

7 cartes Compagnon (difficile) ;

7 cartes Maître (très difficile).

Les cartes indiquent les épreuves fixées par l'oracle. Elles sont expliquées en détail dans le livret annexe.

9 cartes Position indiquant où placer les pierres sacrées. Ces cartes sont expliquées en détail dans le livret annexe.

48 pierres sacrées que chaque joueur place sur les cases de sa planche.

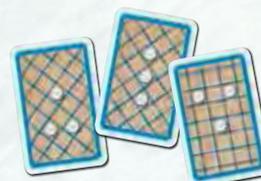
30 jetons Malédiction (5 par couleur de joueur) qui indiquent qu'un joueur a échoué à une épreuve.

6 pions Chaman pour compter les points.

1 marqueur Jour indiquant la manche actuelle.

30 tuiles Nombre pour la variante sur l'autre face du plateau.

1 sablier.



BUT DU JEU

Les joueurs incarnent les chamans. Au cours de la partie, ils s'affrontent tous simultanément. Qui réussira à surmonter les épreuves de l'oracle durant 7 jours, en utilisant le moins de pierres sacrées possibles ?

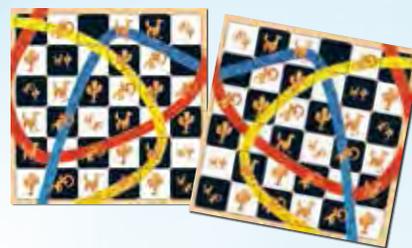
Seul celui qui réalisera les combinaisons le plus vite et aura attiré le moins de malédiction sur lui à la fin de la partie sortira vainqueur des 7 manches.



MISE EN PLACE DU JEU

Installez le **plateau** sur la table, le recto bien visible pour tous les joueurs. Placez le **marqueur Jour** sur le disque gris dans la case en haut à gauche du plateau. Gardez le **sablier** à porter de main. Chacun d'entre vous reçoit :

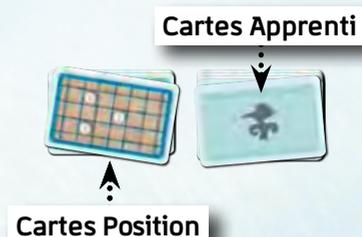
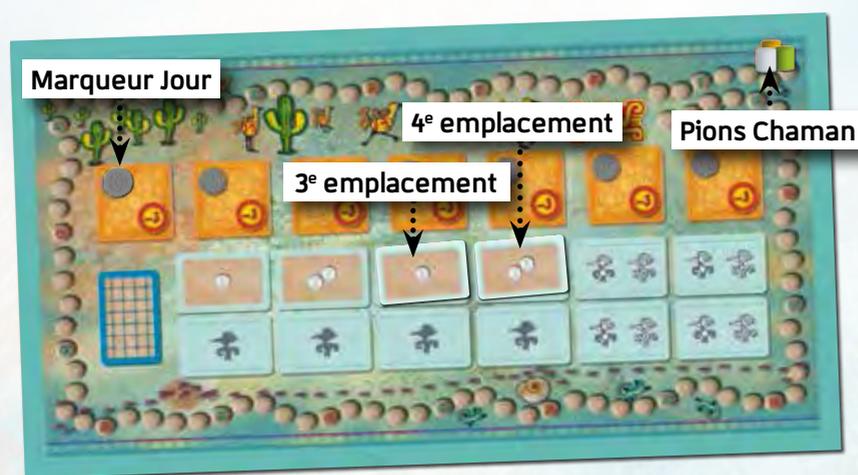
- 8 pierres sacrées ;
- 5 jetons Malédiction de sa couleur ;
- 1 pion Chaman, également de sa couleur, qu'il place sur la case 0 de la piste de malédiction sur le plateau. Pour finir, chacun prend une **planche**.



CONSEIL : Si vous souhaitez équilibrer les situations de départ de 2 à 4 joueurs, prenez le même modèle de planche (2 d'entre elles sont symétriques). Mais il est bien sûr possible de répartir les planches au hasard.

Triez les cartes Oracle selon leur dos (les cartes sont expliquées en détail dans le livret annexe). Pour le jeu de base, vous n'avez besoin que des cartes Apprenti avec l'oiseau gris au verso . Parmi ces cartes, recherchez les deux indiquant 1 et 2 pierres sacrées et placez-les sur le plateau. Ces cartes

sont placées sur les emplacements 3 et 4 de la rangée supérieure. Mélangez ensuite séparément les cartes Apprenti restantes et les cartes Position, puis placez les 2 paquets à côté du plateau.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Placer les cartes Oracle et la carte Position sur le plateau.
2. Placer les pierres sacrées sur sa planche.
3. Vérifier puis avancer les pions Chaman sur la piste de malédiction.
4. Fin de la manche.

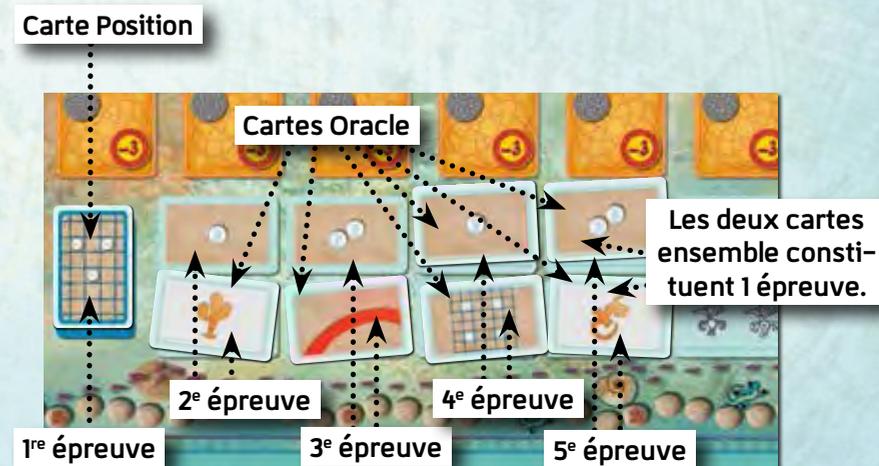
1. PLACER LES CARTES ORACLE ET LA CARTE POSITION SUR LE PLATEAU

Déplacez le marqueur Jour d'un disque gris vers la droite (sauf au premier tour). Au début de chaque tour, retournez la 1^{re} carte Position de la pile et placez-la sur l'emplacement de gauche sur le plateau. La face montrant 3 pierres sacrées doit être visible. Cette carte constitue la 1^{re} épreuve de l'oracle et indique la disposition que doivent respecter les 3 pierres sacrées sur votre planche.

Voici à quoi peut ressembler une épreuve de l'oracle :

Piochez ensuite les 4 premières cartes Apprenti et posez-les sur le plateau, sur les emplacements de la rangée inférieure destinés aux cartes Oracle, en commençant par la gauche . S'il ne reste pas assez de cartes dans la pioche, mélangez toutes les cartes Apprenti et retournez 4 cartes de la nouvelle pioche. Les cartes Oracle et Position sont expliquées en détail dans le livret annexe.

Les emplacements à droite du plateau, avec des oiseaux plus clairs, restent vides pour l'instant ; ils ne serviront que pour la version avancée.





2. PLACER LES PIERRES SACRÉES SUR SA PLANCHE

Dès que les épreuves de l'oracle sont connues, un des joueurs donne le signal de départ. Chacun de vous essaye alors de réussir ces épreuves en utilisant le moins de pierres sacrées possibles sur sa planche.

Dès qu'un joueur pense avoir réussi toutes les épreuves, il crie « Fini ! » et retourne le sablier. Tous les autres joueurs disposent alors encore de la durée d'un sablier pour réussir également toutes les épreuves. Mais attention : une fois qu'un joueur a crié « Fini », il ne peut plus rien modifier sur sa planche.

ATTENTION : Il est strictement interdit de copier sur ses adversaires ! De plus, il ne peut y avoir qu'une seule pierre sacrée par case. Certes, il n'est pas interdit de placer toutes ses pierres sacrées sur son plateau, mais moins vous en utiliserez, mieux ce sera !

CONSEIL : Pour vous aider, vous pouvez tourner votre planche dans tous les sens.

3. VÉRIFIER ET AVANCER LES PIONS CHAMAN SUR LA PISTE DE MALÉDICTION

Quand le temps du sablier est écoulé, plus personne n'a le droit de placer ou de déplacer de pierre sur sa planche.

À tour de rôle, les joueurs vérifient combien d'épreuves ils ont réussies et combien de pierres sacrées ils ont utilisées. Pour cela, commencez par l'épreuve à l'extrême gauche : Le joueur qui a échoué à la 1^{re} épreuve place un jeton Malédiction sur la case Décompte correspondante. Vérifiez chacune des épreuves de la même manière.

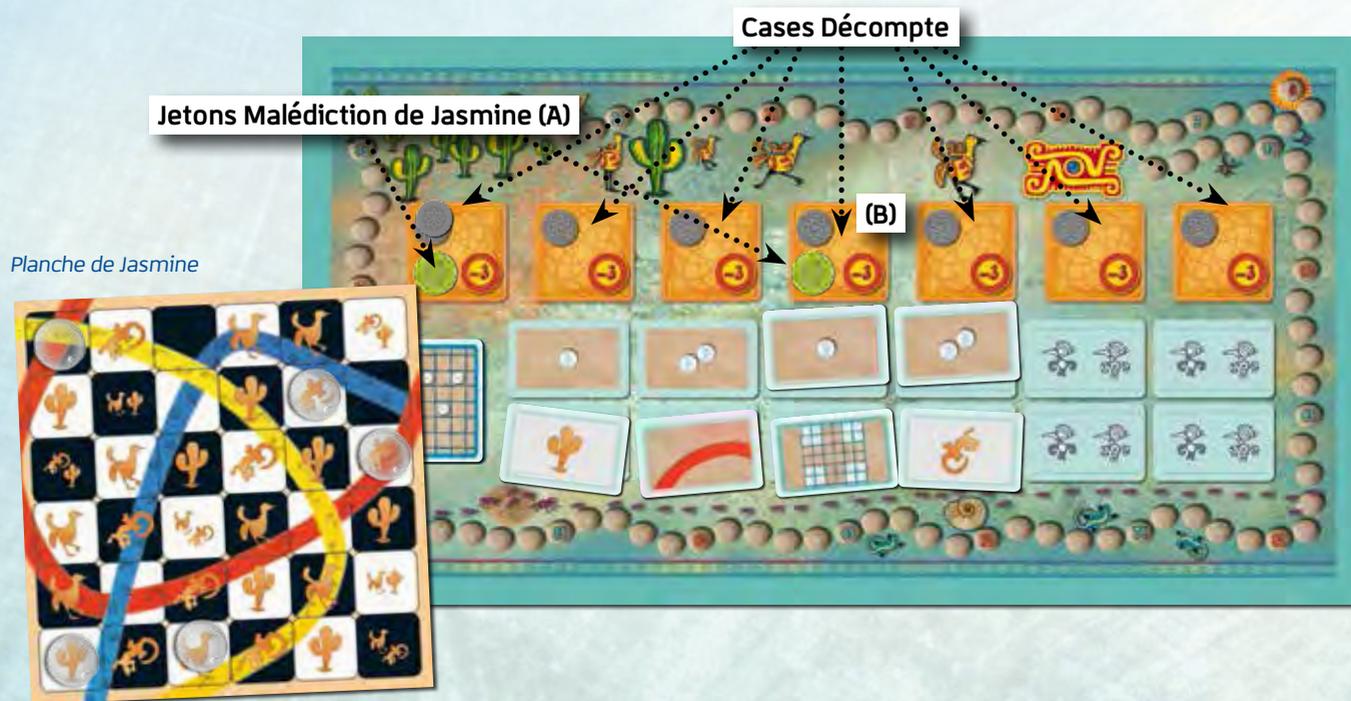
Une fois toutes les épreuves comptabilisées, chaque joueur additionne les points de malédiction des cases sur lesquelles il a placé un jeton. Puis

il ajoute le nombre de pierres sacrées placées sur son plateau. Il déplace alors son pion Chaman d'autant de cases sur la piste de malédiction que le résultat obtenu.

Pour finir, chacun reprend ses jetons Malédiction.

REMARQUE : Commencez toujours par additionner toutes les malédiction (épreuves ratées + nombre de pierres sacrées utilisées) avant de déplacer le pion sur la piste de malédiction. À chaque manche, vous obtenez donc des points de malédiction. Le vainqueur sera celui qui en totalisera le moins en fin de partie.

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ



Jasmine n'a pas placé les pierres comme demandé sur la carte Position. Elle place donc un jeton Malédiction sur la case Décompte au-dessus de la carte (A). Les 2^e et 3^e épreuves sont réussies : elle a placé exactement 1 pierre sacrée sur une case avec un cactus et exactement 2 pierres sacrées sur des cases par lesquelles passe le ruban rouge. Elle ne place donc aucun jeton Malédiction sur les cases Décompte correspondantes. À la 4^e épreuve, Jasmine a placé plus d'une pierre sur les cases aux coins de

la planche. Elle doit donc placer un nouveau jeton Malédiction sur la case Décompte correspondante (B). Jasmine a de nouveau surmonté la 5^e épreuve (2 pierres sacrées sur des cases avec un gecko). Elle fait maintenant le total de ses points de malédiction : elle reçoit 6 points de malédiction pour ses jetons + 5 supplémentaires pour le nombre de pierres utilisées sur sa planche. Au total, Jasmine déplace donc son pion Chaman de 11 cases sur la piste de malédiction.



4. FIN DE LA MANCHE

Après que chaque joueur a avancé sur la piste de malédiction, la manche est terminée. Retirez la carte Position du plateau et remettez-la dans la boîte. Retirez également les 4 cartes Oracle de la rangée inférieure du plateau. Chaque joueur reprend les pierres sacrées de sa planche. Puis la partie continue comme décrit au chapitre 1.

ATTENTION : Les deux cartes Oracle de la rangée supérieure, montrant 1 et 2 pierres sacrées, restent sur le plateau.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 7 jours (= manches) lorsque le marqueur Jour atteint le dernier disque gris. Le joueur qui accumulé le moins de points de malédiction remporte la partie.

CONSEIL : Si débutants et joueurs expérimentés jouent ensemble, il est possible d'ajouter des cartes Oracle sur les cases de droite du plateau pour les joueurs expérimentés. Les débutants ne doivent réussir que les 5 premières épreuves et les experts les 7.

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Voici comment augmenter le niveau de difficulté des épreuves en plusieurs étapes :

Étape 1

Le jeu se déroule comme précédemment avec les modifications suivantes : Retirez du jeu les cartes Oracle montrant 1 ou 2 pierres sacrées. Mélangez toutes les cartes Apprenti et posez-en 6 au hasard sur les emplacements des cartes Oracle . Laissez libres les deux premiers emplacements du haut sur lesquels sont imprimées 1 et 2 pierres sacrées. Les épreuves vont devenir si complexes qu'il y en aura même sans pierre sacrée !

Étape 2

Le jeu se déroule comme dans le jeu de base et l'étape 1 avec les modifications suivantes : Les cartes Compagnon, avec des oiseaux plus clairs au dos, entrent en jeu. Mélangez les cartes Compagnon et placez-en 4 au hasard sur les emplacements avec les oiseaux plus clairs . Il s'agit désormais de réussir 7 épreuves. Si vous le désirez, vous pouvez en plus retourner la carte Position sur la face montrant 4 pierres sacrées.

CONSEIL : Xalapa se joue aussi seul. Note simplement les points de malédiction accumulés durant la partie. Tu pourras ainsi voir si tu améliores ton score aux parties suivantes.

Étape 3

Le jeu se déroule comme dans le jeu de base et l'étape 2 avec les modifications suivantes : Placez les cartes Maître montrant 1 et 2 pierres sacrées sur les deux emplacements de la rangée supérieure avec les oiseaux plus clairs, à droite du plateau . Ils y restent toute la partie. À la place des cartes Compagnon, utilisez les cartes Maître et placez-les sur les deux cases du bas. Si vous désirez encore augmenter le niveau de difficulté, retirez les cartes montrant 1 et 2 pierres sacrées et mélangez-les avec les autres cartes Maître. Il est alors possible de voir apparaître des épreuves sans pierre sacrée.

Étape 4

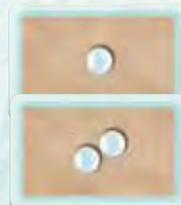
Le jeu se déroule comme dans le jeu de base avec les modifications suivantes : Retirez du paquet les cartes montrant des pierres sacrées et remettez-les dans la boîte. Mélangez ensemble les cartes Maître et Apprenti. Placez ensuite 6 cartes au hasard de ce paquet sur le plateau (pour les épreuves 2 à 5). Laissez libres les deux premiers emplacements sur lesquels sont imprimés 1 et 2 pierres sacrées. Pour les deux dernières épreuves, utilisez les cartes Compagnon, comme expliqué à l'étape 2. Choisissez entre vous avec quel côté de la carte Position vous souhaitez jouer.



Étape 5

Le jeu se déroule comme dans le jeu de base avec les modifications suivantes : Toutes les cartes Oracle peuvent former toutes les combinaisons possibles ! Jouez donc sans carte Oracle montrant 1 ou 2 pierres sacrées au départ et mélangez-les à la place avec les autres cartes du paquet. Vous pouvez également mélanger toutes les cartes Oracle et composez ainsi les épreuves, et même recouvrir les cartes Oracle imprimées sur le plateau.

Des épreuves avec des cartes Oracle montrant toutes les deux des pierres sacrées sont également possibles :



Signification : Il doit y avoir au moins 3 pierres sur le plateau.

Des épreuves peuvent également être résolues avec 0 pierre sacrée.



Signification : Il doit y avoir autant de pierres sur des cases avec un ruban rouge que sur des cases avec un gecko (y compris 0 pierre sur un ruban rouge et 0 pierre sur un gecko !).

ATTENTION : Certaines manches peuvent devenir si faciles que des épreuves peuvent être réussies même sans la moindre pierre. D'autres, en revanche, peuvent devenir très compliquées, en particulier lorsque vous mélangez les cartes Compagnon avec les cartes Apprenti et Maître.



ATLACOYA Variante pour 2 à 6 joueurs

Pour apaiser Atlacoya, la déesse de la Sécheresse, l'oracle demande aux chamans d'estimer leurs capacités avant même le début des épreuves.

Les chamans n'attirent la malédiction sur eux que s'ils ne réussissent pas le nombre d'épreuves qu'ils ont annoncées au début.

MISE EN PLACE DU JEU

Dans ce jeu, utilisez l'autre face du plateau.
Prenez chacun, de votre couleur :

- 3 jetons Malédiction ;
- 6 tuiles Nombres (de 2 à 7) ;
- le pion Chaman que vous placez sur la case 15 de la piste de malédiction.
Chacun reçoit en plus 8 pierres sacrées.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À vous d'estimer combien d'épreuves vous réussirez sur 7. Les épreuves doivent toujours être réalisées dans l'ordre, par exemple, d'abord les 3 premières, les 4 premières... Chaque joueur choisit secrètement une tuile Nombre.

Si vous pensez, par exemple, que vous réussirez les 4 premières épreuves, choisissez la tuile « 4 ». Vous devez réussir au moins 2 épreuves pour ne pas fâcher l'oracle (c'est pourquoi 2 est le plus petit nombre que vous puissiez choisir).

Tous les joueurs retournent alors simultanément leur tuile Nombre et chacun la place sur la case Décompte correspondant au nombre de sa tuile. La mise en place du jeu est ensuite identique à celle du jeu de base. Ajoutez les cartes Compagnon pour les cases avec des oiseaux plus clairs, afin qu'il y ait toujours 7 épreuves.

La partie se déroule alors comme décrite précédemment (page 12).

VÉRIFICATION ET COMPTAGE DES POINTS

Commencez par la 1^{re} épreuve et vérifiez qui l'a réussie. Continuez ainsi la vérification de chaque épreuve à tour de rôle chez chaque joueur.

À chaque fois, vous devez réussir au moins autant d'épreuves qu'annoncé au départ (c'est-à-dire autant que le nombre inscrit sur votre tuile). Toutes les épreuves à droite de votre tuile Nombre n'ont aucune importance pour vous et n'ont aucune influence sur votre nombre de points. Même si vous les avez réussies, vous ne marquez pas de points supplémentaires !

Si vous avez échoué, 2 options se présentent :

1. Vous placez un de vos jetons Malédiction sur la case Décompte correspondant à cette épreuve ;
2. Vous acceptez le nombre de points de malédiction indiqués en rouge à côté de votre tuile Nombre et retirez la tuile Nombre. Dès que vous avez retiré votre tuile Nombre, vous ne pouvez plus marquer de points durant cette manche

Une fois que vous avez vérifié toutes les épreuves, ceux qui possèdent encore des tuiles Nombre sur les cases Décompte ont 2 possibilités :

1. Vous marquez le nombre de points positifs en vert à côté de votre tuile Nombre. Vous devez retirer du jeu tous les jetons Malédiction de votre couleur que vous avez placés sur les cases Décompte. Ils ne seront plus disponibles pour les manches suivantes.
2. Vous marquez le nombre de points négatifs en rouge à côté de votre tuile Nombre. Dans ce cas, vous récupérez tous les jetons Malédiction que vous aviez placés durant cette manche.

Lorsque tous les joueurs ont reçu leurs points, retirez vos tuiles Nombre. Défaussez les cartes utilisées. Enlevez les pierres sacrées de votre planche et avancez le marqueur Jour d'une case vers la droite. Continuez la partie comme décrit précédemment.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée après 7 jours (manches). Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points et bénéficie ainsi des plus hautes faveurs de

la déesse Atlacoya. En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus de jetons Malédiction remporte la partie.

© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Auteur : Lauge Luchau
Illustrations : Antje Stephan
Design : HUCH! & friends; Sabine Kondirolli;
ATTACKE Agentur für Werbung, Ulm

Fabriqué et distribué par :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

