

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 (Saône-et-Loire), 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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# XOCHINTLAN

**43 Cartes** (réparties comme ci-dessous)



1 carte carrée "Homme"



8 cartes carrées "lézard"



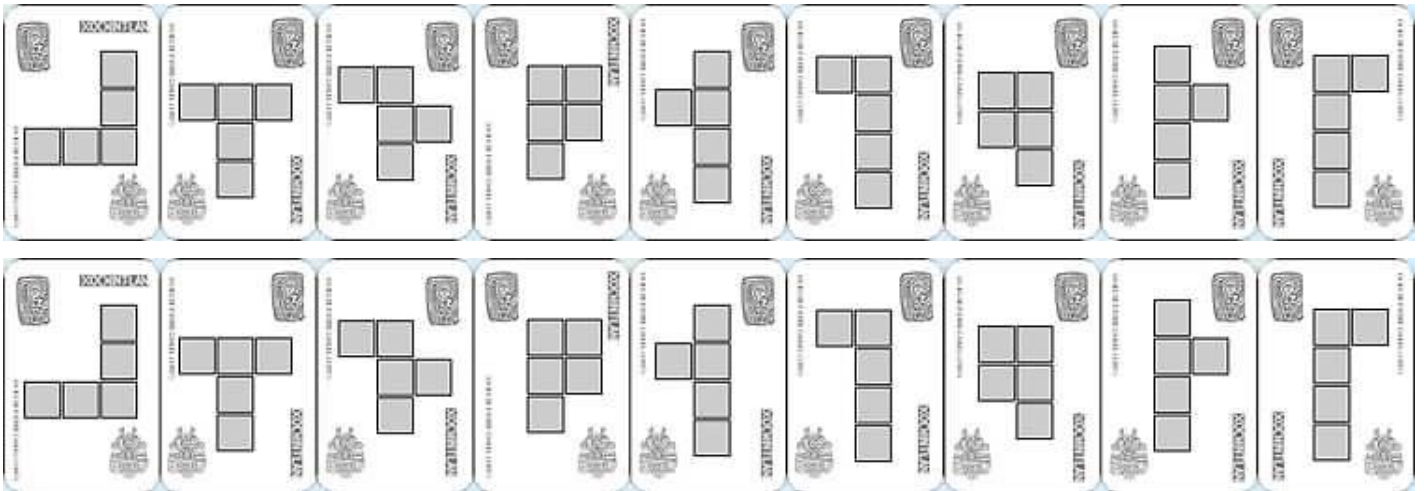
8 cartes carrées "oiseau"



8 cartes carrées "singe"

**18 Cartes Objectif**

portant chacune un motif de 5 cases (chaque carte présente une des combinaisons possibles d'assemblage de 5 cases).



## RÈGLE DU JEU:

### PREPARATION

La carte "Homme" est placée au centre de l'aire de jeu.

Les 24 cartes Lézards / Oiseaux / Singes sont placées en 3 tas et constituent la réserve.

Chaque joueur tire au hasard une Carte Objectif et garde son motif sans le révéler à ses adversaires.

### BUT DU JEU

Le vainqueur est celui qui aura reproduit en premier son motif sachant que :

- Le motif doit comprendre la pièce "Homme" parmi les 5 cases.
- Les 4 cases restantes du motif ne doivent être composées que d'un seul type d'animal (ou des lézards, ou des oiseaux ou des singes).

### COMMENT JOUER

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Chaque joueur a trois possibilités de jeu:**

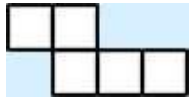
- Choisir une pièce dans la réserve et la placer à côté d'une autre en jeu, ou
- remplacer une pièce déjà en jeu par une autre de la réserve, ou
- déplacer l'Homme.

Dans tous les cas la pièce jouée doit avoir au moins 1 côté en commun avec une pièce déjà en jeu.

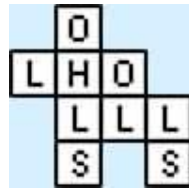
### RESTRICTIONS

- l'Homme ne peut pas être remplacé par une autre pièce
- il est interdit de jouer la pièce venant d'être jouée par le joueur précédent
- si toutes les pièces sont posées sur le plateau, la partie est terminée et nulle
- pour être valide, le motif représenté sur le plateau doit être strictement identique à celui de la Carte Objectif. Si une pièce de même nature touche au motif par un côté, on considère que la forme est différente de celle demandée sur la carte.

## Exemples



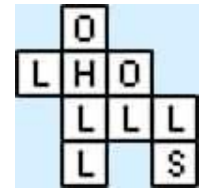
Motif à réaliser:



1) Le joueur a gagné avec les Lézards





2) il n'a pas gagné car l'Homme n'est pas compris dans le motif









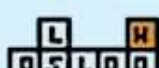



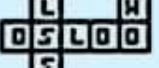


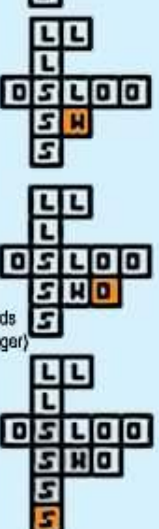


3) il n'a pas gagné car une autre pièce Lézard touche au motif par un côté

## EXEMPLE DE PARTIE

**Exemple de partie (H = Homme, L = Lézard, O = Oiseau, S = Singe)**  
 Quetzalcoatl (QU) et Huitzilpochtlil (HU) s'affrontent.  
 Ils tirent une carte.

Forme tirée par QU:       Forme tirée par HU: 

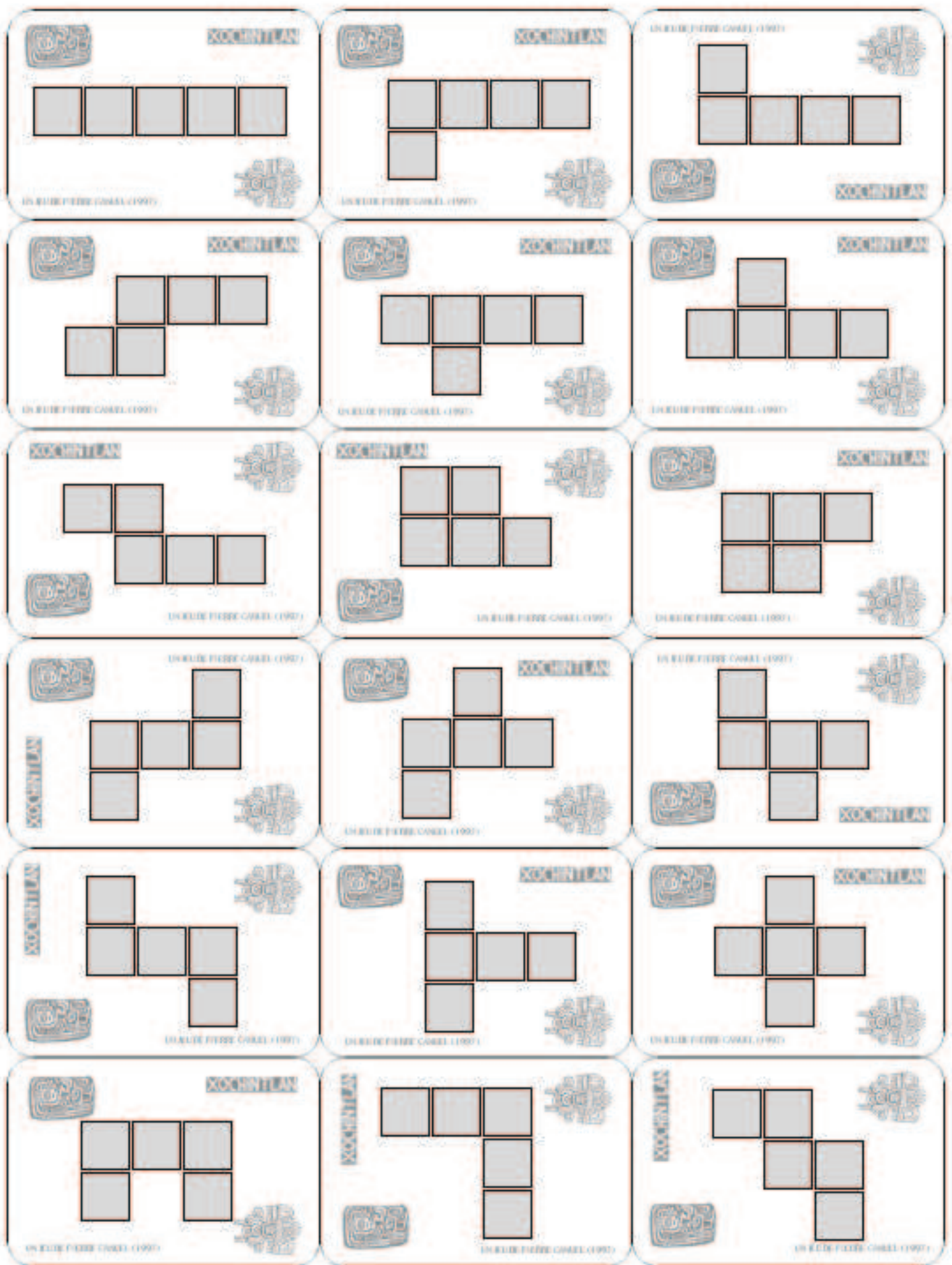
- 1) L'homme est au centre, QU joue un Lézard  

- 2) HU joue un Lézard  

- 3) QU joue un Oiseau  

- 4) HU déplace l'Homme  

- 5) QU joue un Oiseau  

- 6) HU joue un Oiseau  

- 7) QU joue un Oiseau  

- 8) HU remplace Oiseau en Singe  

- 9) QU déplace l'Homme  

- 10) HU joue Singe  

- 11) QU joue Lézard  

- 12) HU joue singe  

- 13) QU joue Lézard  

- 14) HU déplace l'Homme  

- 15) QU joue oiseau (il ne pouvait pas jouer l'homme pour gagner avec les Lézards car HU vient de le bouger)  

- 16) HU Joue singe et gagne  


## REGLES OPTIONNELLES

- Pour diminuer le temps des parties les joueurs peuvent tirer plusieurs Cartes Objectif au lieu d'une (règle recommandée pour les parties à plus de 3 joueurs).
- Si toutes les pièces sont posées avant la victoire d'un joueur et qu'on ne veut pas déclarer la partie nulle, on peut continuer le jeu en intervertissant les pièces 2 par 2.
- Il est possible de changer de Carte Objectif en cours de partie, en la révélant aux autres, et en tirant au sort une nouvelle carte.

XOCHINTLAN est une création originale de Pierre Canuel (1996). Ce jeu existe aussi en deux autres versions : "La Fontaine du Roy" et "Le village".





**PAGE 2 - LES 18 CARTES OBJECTIF**

**XOCHINTLAN - LE MATERIEL**

## XOCHINTLAN - LE MATERIEL



### MODE D'EMPLOI

- La page 1 contient les 24 pièces Oiseau/Lézard/Singe (8 de chaque type).
- La page 2 contient les 18 cartes Objectif.
- La page 3 (cette page) contient seulement la pièce Homme.

Avant de jouer vous devez préparer le matériel à partir de ces 3 pages.

- 1) Téléchargez et imprimez ces 3 pages.
- 2) collez les pages 1 et 3 sur du carton fort.
- 3) Collez la page 2 sur du carton souple, du type carte à jouer.
- 4) Découpez les pièces et les cartes.
- 5) C'est