

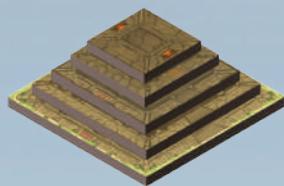


CARAL



La ville de Caral est située au Pérou. Ses ruines ont été découvertes et excavées en 2000. C'est la plus grande colonie urbaine en Amérique. De nombreux temples et sites sacrés se trouvent dans une vallée fertile qui s'étend jusqu'à la mer. Pendant la partie, nous serons plongés plus de 4 500 ans dans le passé pour bâtir ensemble les pyramides de Caral.

MATÉRIEL



48 niveaux de pyramides de 5 tailles



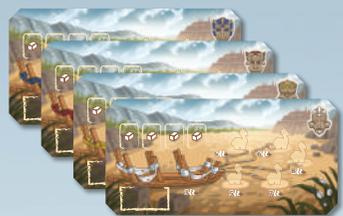
1 dé Architecte



1 plateau de jeu



5 niveaux de pyramide centrale



4 traîneaux de transport



48 cartes de ressources



1 tableau de progression



1 piste de score de renommée



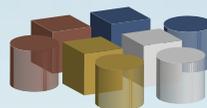
1 carte de référence



44 pions de Carali de 4 couleurs (11 par famille)



4 pions de famille de 4 couleurs (1 par famille)



8 pions de renommée de 4 couleurs (2 par famille)



28 pions d'alpagas de 4 couleurs (7 par famille)

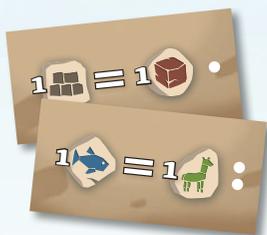


1 pion Architecte



16 pierres

MODULES OPTIONNELS:



12 tuiles Émissaires



1 plateau Émissaire



1 pion Diplomatie



1 pion Anaconda



1 tuile Anaconda



8 tuiles Progrès



7 tuiles Annuelles



7 cartes "Désir des dieux"



9 cartes Statut

MISE EN PLACE

- 1 Le premier niveau de la pyramide centrale est placé au centre du plateau. La table de progression est tournée vers la base de la pyramide et les autres niveaux de la pyramide centrale sont placés à côté de la table de progression.
- 2 Les pions de l'architecte et des familles sont placés sur la zone de départ.
- 3 Le matériel du jeu est disposé ainsi : les pierres près de la carrière à droite, les cartes de ressources face cachée près de la place du culte en bas, les alpagas près du marché des animaux à gauche, les Caralis près du village en haut.
- 4 Les niveaux de pyramide sont placés à côté du plateau de jeu.
- 5 Chaque famille reçoit 1 alpaga et le place sur son traîneau de transport, sur l'endroit indiquant 4 points de transport (qui permet de placer jusqu'à 4 pierres et 4 alpagas de plus).

- 6 La dernière famille à avoir vu un alpaga devient la première famille. Elle reçoit le dé et place alors **1 Carali** de sa couleur du stock sur **chaque case de carrière**. Elle pose ensuite **1 Carali sur la zone de construction de son choix** (case marron), et place **1 niveau de pyramide de taille 5** sur ce site de construction.

Elle place également **1 marqueur de renommée sur le 5** sur le **plateau de score Renommée** (le 2^e traqueur n'est pas nécessaire à moins que les familles atteignent plus de 19 points).

La famille qui commence reçoit **1 pierre sur son traîneau de transport et 4 cartes de ressources**.

2^e, 3^e et 4^e famille

La 2^e famille va suivre ces 4 étapes, mais elle reçoit **2 pierres et 4 cartes de ressources**.

La 3^e famille aussi, mais elle reçoit **2 pierres et 5 cartes de ressources**.

La 4^e famille aussi, mais elle reçoit **2 pierres et 6 cartes de ressources**.

1^{re} famille



BUT DU JEU

Devenir la famille la plus célèbre de Caral, en construisant des pyramides, en faisant des sacrifices aux dieux et accumulant plus de renommée que vos concurrents à travers diverses actions.

EXPÉRIENCE DE JEU

Les familles bâtissent Caral en construisant des pyramides. Pour cela, elles doivent maintenir des travailleurs dans les carrières pour avoir assez de pierres en tout temps. Par ailleurs, elles ne devront pas négliger leur niveau de mouvement, ni le nombre de cartes de ressources. Ainsi à la fin de chaque année, il y a une grande cérémonie de sacrifice, à laquelle la famille est appelée à participer dès qu'elle entre dans la pyramide centrale au cœur de Caral.

CARAL est joué **sur plusieurs années, durant lesquelles les familles font leurs actions, un tour à la fois**. Une année se termine immédiatement avec la cérémonie annuelle aussitôt qu'une famille entre dans la pyramide centrale.



UNE ANNÉE

La famille qui commence reste la première famille pour toute l'année.

Au début de son tour (et au début de chacun de ses tours ultérieurs) la première famille **lance le dé** architecte pour le mouvement de l'architecte. Si le dé montre un choix, la première famille choisit une des options indiquées.

Elle déplace l'architecte **en avant** selon le nombre de cases du dé. Le pion architecte se déplace le long du chemin en spirale vers la pyramide centrale. En faisant cela, il peut seulement entrer sur les cases d'action. Les sites de construction de pyramide des familles **ne compte pas** pour son déplacement.

Alors, en commençant par la première famille, toutes les familles jouent leur tour. Chaque tour comporte toujours deux phases :

- 1) **Mouvement (voir page 5)**
- 2) **Action (voir page 5)**

Quand une famille a terminé son tour, c'est au tour de la famille suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si c'est de nouveau au tour de la première famille, elle lance le dé architecte et déplace le pion de l'architecte **avant** de faire son tour.

Le jeu continue de cette façon tour après tour **jusqu'à ce qu'une famille atteigne la pyramide centrale** et place son personnage de famille au-dessus. Cette famille devient immédiatement **le Grand Prêtre** de la **cérémonie annuelle**. (voir page 7)

(Note : si l'architecte atteint la pyramide centrale avant le personnage d'une famille, la première famille devient le Grand Prêtre de la cérémonie annuelle.)

MOUVEMENT

La famille bouge son pion d'un nombre de cases au maximum égal au nombre de points de mouvement disponibles à ce moment-là (4 au début de la partie) **dans une direction** du chemin en spirale. Les règles de mouvement s'appliquent ainsi :

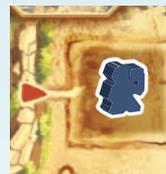
- ◆ Vous pouvez **avancer ou reculer**, mais jamais rester sur place !
- ◆ Chaque case d'action compte comme une case, mais contrairement au mouvement de l'architecte, chaque pyramide commencée ou complétée (au moins 1 niveau) compte aussi comme une case pour le mouvement de la famille, peu importe à qui appartient la pyramide.
- ◆ Les sites de construction vides ne comptent pas.
- ◆ Vous pouvez vous arrêter sur vos propres sites de construction vides avant d'atteindre la limite de mouvement, si vous souhaitez construire là.
- ◆ Vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de ressources pour augmenter votre portée de mouvement de +1 par carte défaussée ce tour.

ACTION

Les familles ne peuvent JAMAIS faire une action si leur pion est situé derrière l'architecte !

Elles doivent être au moins sur la même case ou plus loin devant sur le chemin vers la pyramide pour faire une action.

Il existe 5 actions différentes. L'action que vous êtes autorisée à effectuer dépend seulement de votre emplacement à ce moment-là.



LES ACTIONS

DANS LE VILLAGE :

Vous placez **1 Carali** sur le plateau. Il existe 3 possibilités pour cela :

- ◆ Comme **travailleur**, travailleuse – dans l'une des 2 carrières, pour pouvoir récupérer plus de pierres ici dans le futur.
- ◆ Comme **bâtitseur**, bâtitseuse – sur un **site de construction inoccupé**, pour pouvoir construire ici plus tard.
- ◆ Comme **prêtre**, prêtresse – sur le dessus de vos pyramides complétées de **5 niveaux** pour recevoir 1 renommée à la fin de chaque année.

Les prêtres ne peuvent jamais être placés sur les pyramides de 3 niveaux.

DANS UNE CARRIÈRE :

Vous pouvez récupérer autant de **pierres** sur votre traîneau de transport que vous avez de travailleurs sur **cette** carrière. La limite pour les pierres sur le traîneau de transport est de **4**. Si vous récupérez plus de pierres que votre traîneau peut transporter, le surplus de pierres est perdu.

SUR LA PLACE DU CULTE :

Vous piochez **2 cartes** de ressources de la pile, face cachée. Il n'y a pas de limite de cartes en main.

AU MARCHÉ DES ANIMAUX :

Vous obtenez **un autre alpaga** pour votre traîneau de transport (et vous augmentez ainsi vos points de mouvement disponibles de 1).

SUR VOS PROPRES SITES DE CONSTRUCTION :

Si votre pion de famille est situé sur un site de construction avec un de vos propres bâtisseurs, vous pouvez déplacer votre bâtisseur de l'espace marron vers la flèche rouge devant le site de construction. Alors vous pouvez construire ici selon les règles de construction.

RÈGLES DE CONSTRUCTION

Pour chaque niveau de pyramide que vous construisez, vous payez **1 pierre** de votre traîneau de transport.

En principe, vous pouvez construire seulement **1 niveau de pyramide** dans votre tour de jeu. Toutefois, certaines paires de cartes ressources vous permettent de construire des niveaux supplémentaires (voir page 9 Cartes de ressources).

Quand vous commencez la construction, vous devez immédiatement décider la taille de votre pyramide. Vous pouvez construire une petite pyramide de 3 niveaux ou une grande de 5 niveaux. Déplacez votre bâtisseur du site de construction sur la flèche rouge du chemin en spirale.

Prenez alors le niveau de pyramide approprié (taille 3 ou 5) de votre stock et placez-le sur votre site de construction après avoir payé 1 pierre de votre traîneau de transport vers le stock général. Plus tard, vous pourrez construire le niveau suivant de la pyramide au-dessus, et ainsi de suite.



Quand n'importe quelle pyramide est complétée, la famille concernée reçoit immédiatement les points de renommée indiqués sur le tableau de progression. Par exemple, la 1^{re} pyramide complétée va rapporter 3 points de renommée – mais la 3^e pyramide seulement 2.



Quand les deuxième, quatrième, sixième et septième pyramides sont complétées, un autre niveau est ajouté à la pyramide centrale. Cela augmente le nombre de points de renommée attribués à chaque cérémonie annuelle ultérieure (initialement à 3, ensuite 4, 5, 6 et 7).

Quand la pyramide centrale est achevée, le jeu se termine à la fin de l'année avec une dernière **cérémonie annuelle**.



CÉRÉMONIE ANNUELLE

Chaque famille, en commençant par le **Grand Prêtre** (le joueur ou la joueuse qui a atteint en premier la pyramide centrale, voir page 4) doit maintenant sacrifier quelque chose (ou perdre la faveur des dieux **-1 point de renommée**).

- ◆ Le Grand Prêtre choisit un type de ressources et place n'importe quel nombre de cartes de ressources du type choisi face visible devant lui en tant que sacrifice.
- ◆ La famille suivante, dans le sens des aiguilles d'une montre, doit effectuer son sacrifice. Elle est libre de choisir le nombre de cartes de ressources à sacrifier, mais les cartes choisies doivent toutes être de même type, et d'un type différent que les cartes du Grand Prêtre.
- ◆ La même logique s'applique à la 3^e et 4^e famille. Chaque famille doit sacrifier n'importe quel nombre de cartes d'un type unique qui n'a été sacrifié par aucune autre famille avant elle.



Ensuite, attribuez les points suivants à chaque famille :

-1 point de renommée, si elle n'a pas sacrifié de carte.

+1 point de renommée, si elle a sacrifié des cartes, mais n'était pas celle ayant fait le plus grand sacrifice.

+3/+4/+5/+6/+7 points de renommée (selon le nombre de niveaux construits de la pyramide centrale) pour celle ayant fait le plus grand sacrifice. En cas d'égalité du nombre de cartes jouées, la famille qui a fait le plus grand sacrifice est celle qui a disposé ses cartes en première.

Après cela, les cartes sacrifiées sont placées sur la pile de défausse. L'architecte et les pions des familles sont placés dans la zone de départ. **Le Grand Prêtre** (la famille qui a commencé la cérémonie annuelle) reçoit le dé architecte. Cette famille devient la **nouvelle première famille**.

Une nouvelle année commence.



LA BÉNÉDICTION DES DIEUX AU DÉBUT DE L'ANNÉE

1. Chaque famille reçoit **1 point de renommée** pour chacun de ses prêtres (Carali au-dessus des pyramides de niveau 5).
2. Chaque famille reçoit **1 carte de ressource** pour chaque pyramide commencée (au minimum 1 niveau) ou terminée.



Exemple : avec 2 pyramides commencées et 1 terminée, Isabelle reçoit 3 cartes de la pioche de cartes ressource. Les sites réservés de construction sans niveau de pyramide ne comptent pas.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à **la fin de l'année durant laquelle la 7^e pyramide est complétée** (et donc le dernier niveau de la pyramide centrale a été construit) ou à **la fin de la 7^e année**.

Continuez à jouer cette année normalement jusqu'à ce qu'une famille atteigne la pyramide centrale, déclenchant la cérémonie annuelle.

Le jeu se termine après que les points de renommée sont attribués pour la cérémonie annuelle (et pour la tuile annuelle dans le cas où ce module est utilisé).

Enfin, toutes les familles reçoivent les points suivants pour leurs prêtres et pyramides :

2 points de renommée pour chacun des prêtres placés.

Pour chaque pyramide complétée :

5 points de renommée pour chaque pyramide de niveau 3

10 points de renommée pour chaque pyramide de niveau 5

Pour les **pyramides incomplètes**, chaque famille reçoit **1 point de renommée** par niveau construit.

La famille qui a le plus de renommée gagne le jeu.

En cas d'égalité pour la 1^{er} place, les familles à égalité additionnent leurs pierres, leurs alpagas et leurs cartes de ressource pour voir qui a le plus grand nombre. La famille avec le plus grand nombre gagne la partie. Si la somme est identique, les familles à égalité gagnent.



CARTES DE RESSOURCE



Les cartes de ressource ne sont pas essentielles pour la cérémonie annuelle, mais ont 2 autres fonctions importantes :

N'importe quelle carte peut être défaussée pour augmenter le nombre de mouvements maximum d'**1 point de mouvement** ce tour. Cela peut être effectué plusieurs fois.

Exemple : Pour atteindre une carrière ce tour, Inken veut se déplacer de 2 cases plus loin que son mouvement de 5 ne l'y autorise. Elle défausse 2 cartes de ressource et se déplace de 7 cases jusqu'à la carrière.

Deux cartes identiques (une paire) peuvent être défaussées pour utiliser la capacité spéciale de ce type de carte défaussée. **Chaque type de carte** peut être utilisé **une seule fois par tour** de cette façon.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

Exemple : Pour utiliser la capacité spéciale du type de carte « argile », deux cartes de ce type doivent être défaussées.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES CARTES RESSOURCE :



Cartes de pierre : vous pouvez immédiatement construire un niveau de pyramide supplémentaire. Mais vous devez toutefois payer 1 pierre par niveau construit.



Cartes d'argile : vous pouvez immédiatement construire un niveau de pyramide supplémentaire. Mais vous devez toutefois payer 1 pierre par niveau construit.

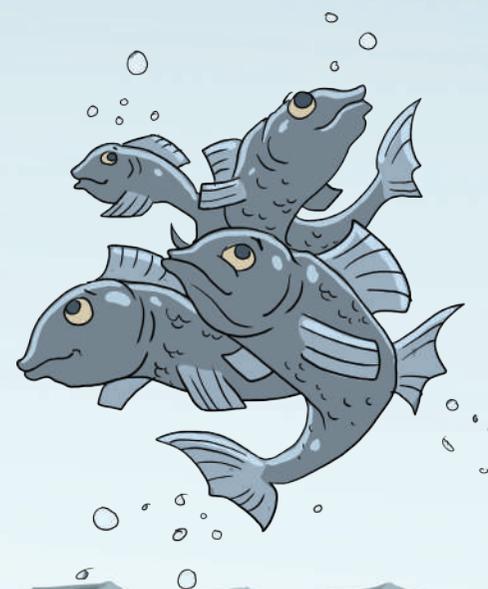
(Donc, il est possible de construire jusqu'à 3 niveaux de pyramide en une fois dans un tour, si vous avez 3 pierres, et une paire de cartes de pierre et de cartes d'argile.)



Cartes de poisson : vous pouvez effectuer l'action de nouveau de la case sur laquelle vous êtes. **(ainsi vous pouvez placer 2 Caralis au lieu d'1, obtenir 2 alpagas au lieu d'1, récupérer 2 fois plus de pierres dans une carrière, ou piocher 4 cartes de ressource au lieu de 2.)**



Cartes d'alpaga : Après votre déplacement et votre action, vous vous déplacez de 1 à 3 cases (dans n'importe quelle direction) et pouvez aussi faire l'action de la case ou la construction que vous avez atteinte avec votre 2^e mouvement.



RÈGLES POUR 2 FAMILLES

Après la mise en place classique du jeu, chaque famille place 1 niveau **neutre** de pyramide de taille 5 sur l'une des 12 premières cases de construction. Placez un Carali d'une couleur de famille non utilisée devant ces niveaux de pyramide sur le chemin en spirale. Ces pyramides neutres comptent comme 1 case pour le mouvement de la famille exactement comme des pyramides des familles.

Avant chaque cérémonie annuelle, une carte de ressource au hasard est révélée de la pioche des ressources. Ce type de ressource ne pourra pas être sacrifié pendant la cérémonie. La carte révélée est placée dans la défausse (et elle ne compte pas pour le nombre total de cartes sacrifiées).

MODULES OPTIONNELS

CARAL est un jeu dont la complexité peut être augmentée progressivement. Les modules suivants ont cet objectif. Chaque module peut être ajouté au jeu de base individuellement ou en le combinant avec d'autres modules.

Cela permet à chacun et chacune de participer, en s'habituant doucement à un jeu plus complexe, et ainsi créer l'expérience de jeu souhaitée. Chaque module développe et change le « gameplay » de CARAL de façon intéressante. Si vous utilisez tous les modules en même temps, vous aurez l'expérience d'un niveau de difficulté habituellement trouvé dans des jeux experts.

CARTES « DÉSIR DES DIEUX » :

Les Caralis croient dans la coopération et dans la satisfaction aux dieux. Pour éviter de terribles conséquences pour vous, vous aurez besoin de travailler ensemble pendant la cérémonie annuelle ou vous ne pourriez sauver que vous-même de la fureur des dieux...



Les cartes « désir des dieux » sont mélangées face cachée. Alors toute la pile de cartes est retournée en créant une pile qui révèle

la carte du dessus. À la fin de chaque année, la carte du dessus est glissée sous la pile, pour qu'une carte différente devienne visible pour l'année suivante.

Ces cartes ajoutent un élément supplémentaire à la cérémonie annuelle. En plus du score individuel de la cérémonie annuelle, il existe maintenant des effets négatifs qui peuvent nuire à certaines familles.

Le résultat est déterminé en regardant le nombre total de cartes de ressource qui ont été sacrifiées collectivement par toutes les familles. S'il y a eu suffisamment de cartes sacrifiées (le nombre requis dépend du nombre de familles), rien de mal ne se passe. Si le total est trop bas, alors, selon la carte, ou bien toutes les familles qui étaient liées pour sacrifier le moins de cartes, ou bien toutes les familles qui n'étaient pas liées pour sacrifier le plus de cartes souffrent d'une pénalité de la part des dieux. Ces familles perdent les éléments du jeu indiqués en bas de la carte.

Les familles ne doivent jamais enlever de Carali à côté d'une pyramide commencée ou complétée, car elles en ont besoin pour marquer leur propriété. Elles doivent choisir un Carali différent dans le cas où elles doivent en retirer un.



Exemple : Dans un jeu avec 4 familles, toutes les familles collectivement auraient besoin de sacrifier 8 cartes ou plus de ressource pour éviter la pénalité.

Dans ce cas, la pénalité affecterait toutes les familles excepté les familles qui ont sacrifié le plus de cartes.

La pénalité impliquerait que les familles concernées doivent replacer 1 de leur Carali placé, de retour dans la réserve.



TUILES ANNUELLES

« Chaque année amène des nouveautés et chaque chemin vaut la peine d'être exploré au moins une fois » - L'Architecte



Au début du jeu, les tuiles annuelles sont mélangées face cachée. Ensuite elles sont disposées face visible dans un ordre aléatoire, comme une séquence sur l'année. Après une cérémonie annuelle, le bonus annuel de la tuile à l'extrême gauche est attribué. Ces bonus sont donnés seulement aux familles avec la plus haute et deuxième plus haute valeur dans la catégorie correspondante indiquée sur la tuile annuelle.



Toutefois, si plusieurs familles partagent la 1^{re} place, toutes recevront les points de renommée pour la 1^{re} place et le point de renommée pour la deuxième place ne sera pas attribué. Si seulement une famille reçoit les points de renommée pour la 1^{re} place, alors n'importe quel nombre de familles peut partager la 2^e place.

La moitié inférieure des tuiles annuelles définit qui sera la première famille de l'année suivante. La nouvelle première famille sera la famille qui a obtenu le moins de points dans la catégorie bonus. Si 2 familles ou plus sont à égalité, alors déplacez le dé architecte de la 1^{re} famille dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à atteindre une famille qui est dans cette égalité. Cette famille devient la nouvelle première famille.

Ignorez la règle du jeu de base qui stipule que la famille ayant initié la cérémonie annuelle devient toujours la première famille, quand vous utilisez le module Tuiles annuelles.

Retournez la tuile annuelle à l'extrême gauche face cachée quand une année se termine.



Exemple : la famille qui a le plus de sites de construction réservés vides va gagner 3 points de renommée.

La famille avec le 2^e score va gagner 1 point de renommée.

La famille qui a le moins de sites de construction réservés vides sera la prochaine première famille.



LES CARTES DE STATUTS :

Le bouche-à-oreille circule vite dans un petit village comme Caral. Que vos actions soient positives ou négatives, celles-ci seront sûrement connues.



Au début du jeu toutes les cartes de statuts sont mélangées face cachée. Puis 5 cartes de statuts sont dévoilées et placées près de plateau. Les cartes restantes ne seront pas utilisées dans cette partie.

Toutes les cartes de statuts indiquent une condition. La **première** famille qui remplit la condition de la carte de statut place cette carte devant elle et reçoit immédiatement les points de renommée correspondants. Aucune autre famille ne peut recevoir les points de renommée de cette carte, même si la condition est remplie ultérieurement.

Exemple : la première famille qui a 4 pierre sur son traîneau prend la carte Tailleur de pierre et reçoit 2 points de renommée.

TUILES DE PROGRÈS :

Ne pas progresser implique la chute pour les Caralis.
En revanche, le progrès est la clé de la grandeur réalisée.



Les tuiles de progrès permettent aux familles d'améliorer les actions qu'elles peuvent réaliser sur les cases d'action pendant le jeu.



Quand vous utilisez ce module, tournez la table du progrès du côté du **module progrès**, montrant le ciel nocturne.

Au début du jeu, toutes les tuiles progrès sont mélangées face cachée. 3 tuiles piochées au hasard sont placées sur les zones réservées de la table de progrès. Ensuite ces tuiles sont dévoilées.

Les familles qui complètent la **1^{re}**, **la 3^e** et **la 5^e** pyramide du jeu, placent la tuile de progrès correspondante sur une des cases dans la zone adéquate (🏠 🏢 🏛️ 🏰). En faisant cela, elles recouvrent leur action précédente de la case et la remplace avec une nouvelle action. Cette action est immédiatement disponible pour toutes les familles qui terminent leur mouvement sur cette case.

ANACONDA :

Les Caralis vivent en paix avec un anaconda géant, mais l'anaconda cause des problèmes parfois en bloquant l'utilisation de certains lieux.



Au début du jeu, placez la tuile de départ de l'anaconda sur la case de départ du plateau. Cela sert simplement de rappel pour déplacer l'anaconda au début de chaque année.

Le pion anaconda vient en jeu **au début de la deuxième année**. La famille qui commence la deuxième année place l'anaconda sur la case d'**action** de son choix (pas sur un site de construction). L'anaconda bloque l'utilisation de cette case comme suit :

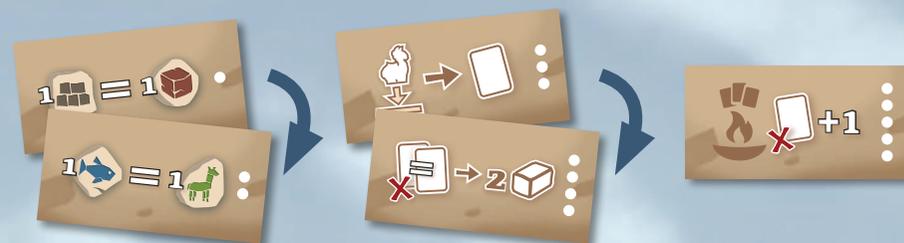
Chaque famille peut se déplacer sur cette case d'action, mais ne pourra pas y effectuer l'action.

- ◆ Chaque famille pourra utiliser l'action de la case bloquée en sacrifiant 1 de ses alpagas déjà placé (l'alpaga retourne dans la réserve de la famille à côté du plateau). Dans ce cas, la famille effectue l'action de la case normalement et déplace l'anaconda sur une autre case de son choix.
- ◆ Au lieu d'un alpaga, la famille peut sacrifier 1 pierre pour chasser l'anaconda, mais dans ce cas elle perd **-1 point de renommée**.

Au début de chaque année ultérieure, la famille qui commence déplace l'anaconda sur une case d'action **différente** de son choix.

ÉMISSAIRES :

Les bonnes relations avec les habitants des villages alentours sont importantes et utiles. Vous envoyez vos émissaires pour établir des relations commerciales et augmenter votre renommée.



Pour envoyer un émissaire, vous devez placer **des Caralis et/ou des alpagas** sur le plateau des émissaires. Chaque famille peut atteindre jusqu'à 5 niveaux différents d'émissaire en complétant le plateau avec les personnages indiqués, à partir du niveau le plus bas. Vous pouvez seulement placer des personnages sur le niveau directement plus haut, si vous avez complété le niveau précédent. Vous ne pouvez jamais retirer un personnage d'un niveau complété, mais vous pouvez retirer des personnages de niveaux incomplets pour payer une action ou quand un effet vous indique de le faire.

Les tuiles d'action du **village** et du **marché des animaux** sont utilisées pour placer les Caralis et alpagas sur le plateau des émissaires comme suit :

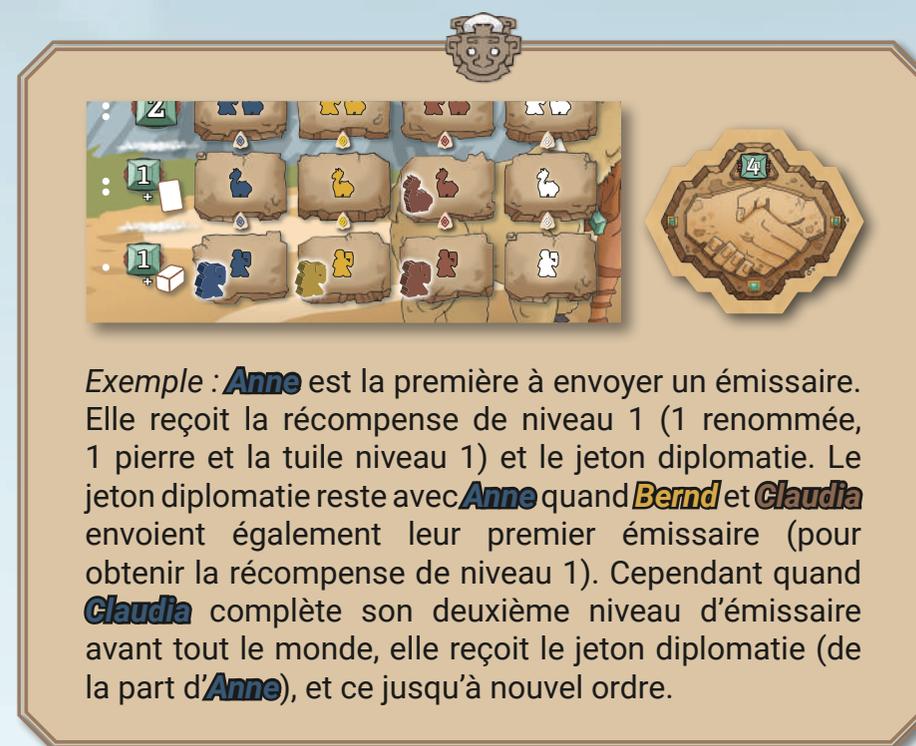
Dans le **village**, vous avez maintenant la quatrième option pour placer un Carali sur le plateau des émissaires. **Au marché des animaux**, vous pouvez maintenant choisir de placer votre nouvel alpaga obtenu sur le plateau des émissaires au lieu de le placer devant votre traîneau de transport.

Aussitôt qu'une famille complète un niveau d'émissaire, elle reçoit la récompense indiquée à côté de ce niveau.



Quand vous complétez un niveau d'émissaire, vous obtenez également une **tuile d'émissaire** de ce niveau. Ces tuiles vous donnent des options permanentes ou des bonus réguliers. Vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile d'émissaire à la fois, et ce sera toujours celle qui correspond à votre niveau d'émissaire à ce moment-là. Retournez votre tuile sur l'autre côté (sur le niveau 2) ou défaussez-la et prenez la tuile suivante (niveau 3) quand vous atteignez un nouveau niveau d'émissaire.

Des points de renommée supplémentaires sont attribués au meilleur diplomate. La première famille à atteindre le plus grand nombre de niveaux d'émissaire réalisés jusque-là reçoit le **jeton diplomatie**. Le jeton diplomatie équivaut à **4 points de renommée** à la fin du jeu.



Exemple : **Anne** est la première à envoyer un émissaire. Elle reçoit la récompense de niveau 1 (1 renommée, 1 pierre et la tuile niveau 1) et le jeton diplomatie. Le jeton diplomatie reste avec **Anne** quand **Bernd** et **Claudia** envoient également leur premier émissaire (pour obtenir la récompense de niveau 1). Cependant quand **Claudia** complète son deuxième niveau d'émissaire avant tout le monde, elle reçoit le jeton diplomatie (de la part d'**Anne**), et ce jusqu'à nouvel ordre.

PRÉSENTATION DES SYMBOLES

SYMBOLES SUR LE PLATEAU :



Placez un Carali / placez un alpaga



Piochez 2 cartes de ressource



Obtenez 1 pierre par travailleur sur cette carrière



Piochez 1 carte de ressource par pyramide commencée (au moins 1 niveau) ou complétée



Obtenez 1 point de renommée par prêtre sur les pyramides de niveau 5



Symboles pour identifier quelle tuile de progrès peut être placée (module optionnel seulement)



La famille qui a fait la plus haute enchère reçoit le nombre de points de renommée selon la hauteur de la pyramide centrale à ce moment-là



Si vous n'êtes pas la famille qui a fait la plus haute enchère, vous recevez 1 ou -1 point de renommée selon si vous avez sacrifié 1 carte de ressource ou pas

SYMBOLES SUR LES CARTES RESSOURCE :



Défaussez une carte de ressource pour augmenter votre mouvement maximum de 1



Défaussez 2 cartes d'argile et payez 1 pierre pour construire un niveau de pyramide supplémentaire



Défaussez 2 cartes de pierre et payez 1 pierre pour construire un niveau de pyramide supplémentaire



Défaussez 2 cartes de poisson pour effectuer de nouveau l'action de la case d'action sur laquelle vous êtes



Défaussez 2 cartes d'alpaga pour vous déplacer de 1 à 3 cases et effectuez l'action de la case atteinte avec ce second mouvement



PRÉSENTATION DES SYMBOLES

SYMBOLES SUR LES CARTES « DÉSIR DES DIEUX » :



Le nombre total de cartes de ressource que vous avez besoin de sacrifier pour éviter des conséquences négatives (selon le compte de la famille)



Toutes les familles sauf les familles qui sont à égalité pour avoir sacrifié le plus de cartes de ressource (qui seraient concernées par des conséquences négatives)



Toutes les familles sauf les familles qui sont à égalité pour avoir sacrifié le moins de cartes de ressource (qui seraient concernées par des conséquences négatives)



Remettez 1 de vos Caralis placé sur le plateau dans la réserve (vous ne pouvez pas choisir 1 Carali situé à côté d'une pyramide commencée ou complétée)



Remettez 1 de vos alpagas placé dans la réserve



Défaussez une carte de ressource



Remettez 1 pierre de votre traîneau dans la réserve

SYMBOLES SUR LES TUILES ANNUELLES :



Le plus / le moins de Caralis (incluant ceux sur le plateau des émissaires)



Le plus / le moins de cartes de ressource en main



Le plus / le moins de pierres sur le traîneau



Le plus / le moins de sites de construction réservés



Le plus / le moins d'alpagas placés (incluant ceux sur le plateau des émissaires)



Le plus / le moins de travailleurs dans les carrières



Le plus avancé / le plus en arrière sur le chemin en spirale



Première famille



Note : En 2016 Klaus-Jürgen Wrede a visité les ruines de Caral et a été complètement émerveillé. Par conséquent, il a voulu faire un magnifique jeu évoquant cet endroit ancien et mystérieux.

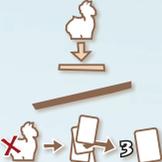
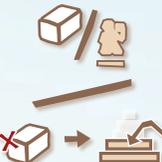
Notre vision de Caral ne peut pas représenter le vrai Caral d'il y a 4 500 ans. Puisque très peu de choses sont connues sur Caral, nous pouvions seulement créer un hommage à Caral, qui brille avec une nouvelle splendeur à travers notre imagination.

Nous ne savons pas comment était la vie à Caral, ni pourquoi la cité a été abandonnée. Nous avons complété les données avec amusement et fantaisie et avons développé un jeu sans conflits, dans la ligne de ce que nous souhaitons pour aujourd'hui. Nous voulons montrer une image positive de Caral, selon nos propres critères, dans le monde d'aujourd'hui. Si vous avez envie d'en apprendre plus sur le lieu réel, vous pouvez commencer votre recherche ici, par exemple : <https://whc.unesco.org/en/list/1269>



PRÉSENTATION DES SYMBOLES

SYMBOLES SUR LES TUILES DE PROGRÈS :

-  Piochez 3 cartes de ressource, puis défaussez 1 carte de ressource
-  Défaussez 2 cartes de ressource pour piocher 4 cartes de ressource
-  Placez 1 Carali, puis piochez 1 carte de ressource
-  Placez 1 Carali, puis déplacez 1 Carali sur un endroit différent (vous ne pouvez pas retirer un Carali d'une pyramide commencée ou complétée)
-  Placez 1 alpa, puis gagnez 1 pierre
-  Gagnez 1 pierre par travailleur, puis déplacez 1 Carali sur un endroit différent (vous ne pouvez pas retirer un Carali d'une pyramide commencée ou complétée)
-  Placez 1 alpa **ou** défaussez un alpa placé pour ajouter à votre main 3 cartes de ressource de votre choix de la pile de défausse
-  Gagnez 1 pierre par travailleur **ou** défaussez 1 pierre pour construire 1 niveau de pyramide sur une de vos pyramides

SYMBOLES SUR LES TUILES ÉMISSAIRES :

-  Vous pouvez utiliser une carte pierre au lieu d'une carte argile (1 carte poisson au lieu d'une carte alpa) ou vice versa quand vous défaussez 2 cartes pour obtenir l'effet d'une paire. Utilisez cela seulement une fois à votre tour (pas pendant la cérémonie annuelle)
- 
-  Piochez 1 carte de ressource chaque fois que vous placez un alpa
-  Défaussez 2 cartes de ressource pour poser 2 pierres sur votre traîneau
-  Votre sacrifice lors de la cérémonie annuelle compte comme si vous aviez sacrifié une carte de plus du type de carte sacrifiée



CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
 Développeur des modules : Dr. Hans Joachim Höh
 Chefs de projet : Andreas Geiermann, Dr. Hans Joachim Höh
 Producteurs : Maikel Cheney, Andreas Geiermann
 Marketing : Janine Taplan, Steffen Rühl
 Directeurs artistiques : Andreas Geiermann, Hendrik Noack
 Graphistes : Daniel Müller, Janine Taplan
 Illustrateur : Hendrik Noack
 Artistes 3D : Leonardo Peñaranda, Andreas Geiermann, Maikel Cheney, Hendrik Noack

Relecteurs : Dr. Hans Joachim Höh
 Prototype : Maikel Cheney, Andreas Geiermann
 Test : Maikel Cheney, Maximilian Dengl, Christian Dickel, Jasmin Dickel, Timo von Grünewaldt, Matthias Hennig, Tobias Immich, Marcel Krause, Christian von Nethen, Martin Olschowski, Sieglinde Sterbling, Stefan Steup, Philipp Thomas

Traduction française : Blue Cocker team
 Relectrice & Correctrice française : Sandra Grès



Player Edition 2022-05-25