

Stefan Feld
City Collection
6

CUZCO

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans

Le Sapa Inca («l'Inca Suprême») ou Sapay Inca («Moi, l'Inca Suprême») était un symbole du soleil. Il était supposé être le fils d'Inti (la divinité Inca du soleil) et était souvent appelé Intip Churin ou «le Fils du Soleil». Il était vénéré comme un dieu empereur aux pouvoirs surnaturels.

Les Chasquis (messagers) étaient des coureurs agiles et bien entraînés. Ils étaient au service du dirigeant et délivraient des messages partout dans l'empire.

Ils utilisaient les routes pavées et les ponts du réseau routier Inca, qui, en plus de faciliter les mouvements de troupes et le commerce, permettaient aux messages d'être délivrés rapidement.

Chaque chasqui courait sur une section entre deux points de rencontre où d'autres coureurs attendaient de prendre le relais. Ces endroits étaient appelés «tambo» et ils permettaient aux coureurs de manger et de se reposer. La distance entre deux points de rencontre pouvait varier entre 15 et 25 kilomètres. Grâce à ce système de relais, les chasquis pouvaient parcourir des milliers de kilomètres en quelques jours afin de délivrer leurs messages.

Les chasquis portaient un quipu et un pututu. Le quipu servait à stocker et à transporter les informations grâce à un système de cordelettes et de nœuds. Le pututu était une conque utilisée comme une trompette afin de pouvoir signaler son arrivée aux autres chasquis pour qu'ils puissent se préparer à courir à leur tour.

VUE D'ENSEMBLE

Traversez les Andes en tant que messenger

En tant que Chasqui, vous délivrez d'importantes informations sur l'ordre du Sapa Inca, le dirigeant de Tawantinsuyu (l'empire Inca). Vous partez de la capitale Cuzco et vous vous rendez dans les différents villages de l'empire. En récompense de vos services, vous gagnerez une plume que vous pourrez ajouter à votre coiffe, ce qui est un grand symbole de prestige à la fois pour les hommes et pour les femmes. Vous devrez également étudier à l'université de Cuzco afin d'augmenter votre savoir et diriger une ferme prospère.

Comme la religion occupe une place très importante dans l'empire Inca, il vous faudra également envoyer des prêtres au temple et collecter des offrandes afin de contenter les dieux et d'obtenir leurs faveurs.

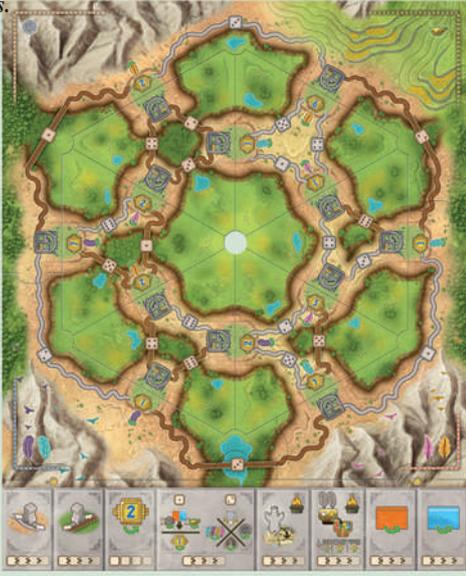
Pour accomplir toutes ces tâches, vous devrez placer vos dés sur différentes cases action du mieux que vous pouvez. Le joueur avec la meilleure stratégie et la planification la plus judicieuse gagnera les faveurs du Sapa Inca et remportera la partie.

Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

- 1 plateau modulable qui représente le réseau routier de Tawantinsuyu (l'empire Inca)

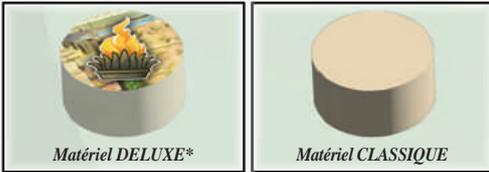
Il est constitué de 6 triangles équilatéraux, d'un cadre en 4 parties et d'une barre d'action en 3 parties.



- 1 tuile Cuzco avec 6 branches à placer au-dessus du plateau de jeu



- 1 pion pour la tuile Cuzco



- 1 plateau de jeu Cuzco (capitale de l'empire Inca)

Constitué de 3 parties

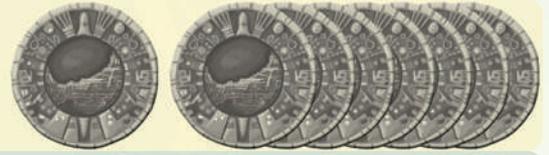


- 1 plateau de stockage pour les cartes Dieu et les tuiles Étude & Ferme

Constitué de 3 parties



- 30 offrandes



- 10 médaillons Inti

«Inti» était la divinité du soleil, le dieu suprême des Incas



- 36 tuiles Nourriture (maïs et pommes de terre)



- 48 plumes

12 pour chacune des couleurs suivantes: turquoise, violet, orange et rose



- 60 cartes Dieu, 12 cartes d'une même couleur pour chacun des 5 dieux



Verso

- 36 tuiles Ferme, représentant des travailleurs agricoles



Verso

- 36 tuiles Étude, représentant des érudits

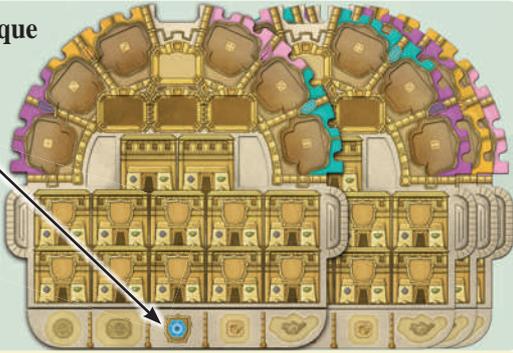


Verso

• 4 plateaux Masque

Avec une barre de stockage pour chaque couleur de joueur.

Vous devrez préparer les plateaux Masque avant votre première partie, comme indiqué en page 15 de ce livret.



• 61 tuiles Mission du Sapa Inca



6 tuiles Mission de départ avec un verso gris clair



55 tuiles Mission avec un verso doré

• 4 jetons Ordre de jeu



• 30 tuiles Marchandise



7x Soupe,



6 x Vêtements,



5 x Vase,



5 x Carafe,



4 x Outils,



3 x Bijoux

• 1 marqueur de tours



• 1 pion Anneau & 1 pion Stefan Feld



• 1 Anneau de feu pour la tuile Cuzco

Cet élément n'est utilisé que dans la version CLASSIQUE. Dans la version DELUXE, utilisez le disque déjà imprimé qui représente le feu.



• 1 livret de règles

• 1 Supplément

Matériel des joueurs (pour chaque couleur de joueur, à savoir rouge, jaune, vert et bleu)

• 10 jetons Quipu (informations sous la forme de cordes nouées)



Matériel DELUXE*



Matériel CLASSIQUE

• 6 tuiles Cercle, chaque série comporte des dés allant de 1 à 6



Verso

• 1 Chasqui (messager)



• 4 Prêtres



Cuzco Module 1: Les Pututus

• 15 tuiles Pututu



12x +1/-1

3x +2/-2

• 1 marqueur de score



Matériel DELUXE*



Matériel CLASSIQUE

• 1 marqueur de savoir



Matériel DELUXE*



Matériel CLASSIQUE

• 3 dés



• 2 tuiles colorées



• 1 Aide de jeu

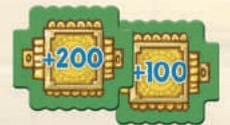


Recto: Vue d'ensemble de la partie



Verso: Vue d'ensemble du décompte final

• 1 jeton +100/+200 points de victoire



Vous pouvez voir ici le matériel de la version DELUXE* ainsi que celui de la version CLASSIQUE. A partir de maintenant, seul le matériel de la version DELUXE* sera utilisé dans les illustrations.

MISE EN PLACE

1) Assemblez le réseau routier de **Tawantinsuyu** au milieu de la zone de jeu. Placez les 6 triangles ensemble en alternant ceux qui comportent des plumes et ceux qui n'en comportent pas, afin de former un hexagone. Ajoutez ensuite les 4 parties du cadre autour de cet hexagone, en alternant encore une fois les parties avec et sans plume. De cette façon, **chaque village comportera une plume et un bâtiment**. Placez le pion en bois dans la petite encoche située au centre des 6 triangles, posez-y la tuile Cuzco et enfin placez l'anneau de feu par-dessus. Assurez-vous que chaque chemin de la tuile Cuzco et que chaque feu de l'anneau de feu mènent à un village, sans tenir compte du dé représenté. Pour finir, attachez les 3 parties de la barre d'action en bas du plateau, en faisant attention à ce que le côté choisi corresponde au **nombre de joueurs**.

4) Assemblez le **plateau de jeu** qui représente la capitale Cuzco.

5) Assemblez le **plateau de stockage** pour les cartes Dieu et les **tuiles Étude & Ferme**. Placez-le à un des coins du plateau Cuzco puis posez ces deux plateaux près du plateau Tawantinsuyu.

6) Triez les 60 **cartes Dieu** par couleur. Mélangez chaque pile séparément et placez-les ensuite face cachée sur les cases correspondantes du plateau de stockage.

7) Mélangez les **tuiles Ferme orange** et les **tuiles Étude bleues** séparément, et formez deux piles que vous placez face cachée sur les cases prévues à cet effet du plateau de stockage. Piochez les 6 premières tuiles de chaque pile et placez-les face visible sur les cases correspondantes du plateau Cuzco.

8) Placez le pion Anneau sur le pont à côté de la piste de savoir sur lequel se trouve une flèche et un symbole «1».

Note: Au lieu d'utiliser le pion Anneau, vous pouvez prendre le pion Stefan Feld.

2) Placez les **offrandes** et les **tuiles Nourriture** sur les cases de stockage prévues à cet effet sur les deux coins supérieurs du plateau.

3) Placez **3 plumes** de chaque couleur par joueur sur les cases correspondantes dans les deux coins inférieurs du plateau. Elles forment la réserve. Retirez les plumes restantes du jeu.



Matériel des joueurs dans les couleurs suivantes: rouge, jaune, vert et bleu:

13) Prenez chacun un **plateau Masque** aléatoire (les 4 masques ont un ordre de couleurs de plumes différent en haut) et placez-le devant vous. Attachez ensuite la barre de stockage de votre couleur en bas de ce plateau Masque.

14) Choisissez une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur:

- 6 **tuiles Cercle**: Prenez chacun un ensemble de 6 tuiles Cercle de votre couleur avec les dés allant de 1 à 6 et placez-les sur les emplacements correspondant de votre plateau Masque.
- 2 **tuiles colorées**, que vous placez sur les cases Prêtre de votre plateau Masque.
- 4 **prêtres**, que vous placez sur vos tuiles colorées.
- 10 **jetons Quipu**, que vous placez sur les 10 cases prévues à cet effet de votre plateau Masque. Ces cases sont divisées en deux rangées de cinq cases. Laissez les deux cases au-dessus de ces rangées vides.
- 3 **dés**, que vous gardez à portée de main.
- 1 **Chasqui**, que vous placez sur la **tuile Cuzco** sur le réseau routier de Tawantinsuyu.
- 1 **jeton +100/+200 points de victoire**, que vous gardez de côté pour le moment.

15) Prenez ensuite chacun les éléments indiqués ci-dessous:

- 1 **plume**: Prenez une plume de chaque couleur de la réserve et distribuez-en une aléatoirement à chaque joueur. Placez tous la plume que vous avez reçue sur un emplacement de sa couleur au dessus de votre plateau Masque. (Partie à 2 ou 3 joueurs: Remplacez ensuite les plumes restantes dans la réserve).

Note: Une fois posée, une plume ne peut plus être déplacée.

- 2 **offrandes**: Prenez chacun 2 offrandes de la réserve et placez-les sur la case prévue à cet effet de votre plateau Masque.

- 1 **médailillon Inti**: Prenez-le parmi les 4 médailillons Inti restants et placez-le sur la case prévue à cet effet de votre plateau Masque (partie à 2 ou 3 joueurs: Retirez ensuite les médailillons restants du jeu).





9) Placez 6 médallions Inti sur la case prévue à cet effet du temple sur le plateau Cuzco.

10) Partie à 4 joueurs: Mélangez toutes les tuiles **Marchandise** face cachée et placez-les aléatoirement et face visible sur les 30 cases du marché. *Partie à 2 ou 3 joueurs: Retirez une tuile de chaque type: Soupe, Vêtements, Vase, Carafe, Outils et Bijoux. Ne placez que 4 tuiles Marchandise sur chaque rangée du marché et laissez de ce fait la case située tout à gauche - et réservée aux parties à 4 joueurs- vide.*

11) Triez les **tuiles Mission** en fonction de leurs versos. Mettez de côté les 6 **tuiles gris clair** pour le moment. Mélangez les tuiles Mission restantes (verso doré) et formez plusieurs piles de la même hauteur face cachée que vous placez sur les 3 cases sous le palais. Placez autant de tuiles Mission face visible sur les escaliers du palais que le nombre de joueurs plus deux, en les prenant dans les piles de la façon la plus équitable possible.

12) Placez le marqueur de tours sur la case I des escaliers située à droite de la première rangée du marché.



• **1 jeton Ordre de jeu:** Distribuez aléatoirement un jeton à chaque joueur (partie à 3 joueurs: utilisez les jetons 1 à 3; partie à 2 joueurs: utilisez les jetons 1 et 2). Placez chacun votre jeton ainsi obtenu, avec le numéro visible, sur l'emplacement situé en haut et au milieu de votre plateau Masque. Ces jetons déterminent les positions de départ de vos marqueurs de score et de vos marqueurs de savoir sur les pistes correspondantes du plateau Cuzco:

Jetons Ordre de jeu	Case de départ sur la piste de score
1	0
2	1
3	2
4	3

Formez une pile avec tous les marqueurs de savoir que vous placez sur la case 0 de la piste de savoir sur l'université, en respectant l'ordre de jeu de haut (joueur avec le jeton 1) en bas (joueur avec le jeton 4).

• **3 tuiles Mission:** Distribuez aléatoirement à chaque joueur une des missions que vous aviez mises de côté (gris clair). Retirez ensuite les missions inutilisées du jeu. Piochez ensuite chacun 4 missions avec un verso doré que vous prenez dans les piles face cachée et choisissez-en 2 parmi les 4. Retirez les 2 autres missions du jeu. Placez vos 3 tuiles Mission (1 x gris clair et 2 x dorée) face visible sur les 3 cases prévues à cet effet de votre plateau Masque (sans tenir compte de l'ordre dans lequel vous les placez).

• **2 cartes Dieu:** Prenez 2 cartes de chacune des 5 piles et mélangez-les. Distribuez aléatoirement 2 de ces cartes face cachée à chaque joueur et gardez les cartes restantes de façon à former une réserve. Si un joueur reçoit deux cartes de la même couleur, il doit en défausser une et en piocher une nouvelle de la réserve. La carte défaussée est remplacée dans la réserve. Répétez cette action jusqu'à ce que vous ayez tous 2 cartes de couleurs différentes. Placez ensuite les cartes de la réserve, face visible, sur la pile de défausse du plateau de stockage. Révélez ensuite la première carte de chacune des 5 piles de cartes Dieu.

(Partie à 2 joueurs: ne prenez qu'une seule carte de chacune des 5 piles, mélangez-les et distribuez-en deux à chaque joueur). La carte restante est placée sur la défausse du plateau de stockage.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en 6 tours, chacun constitué des 3 phases suivantes effectuées dans l'ordre:

🌀 **Phase I: Lancer les dés, choisir et effectuer des actions**

🌀 **Phase II: Études et Agriculture**

🌀 **Phase III: Résolution du plateau Cuzco**

Note: Certaines cartes Dieu peuvent être en contradiction avec les règles décrites ci-dessous., Dans ce cas, c'est toujours la règle de la carte Dieu qui prend le pas sur les règles du jeu.

PRÉSENTATION ET EXPLICATION DES CARTES DIEU

Il y a 60 cartes Dieu, 12 pour chacun des 5 dieux différents. Chaque dieu possède sa propre couleur de carte ainsi que trois capacités différentes. Il y a 4 cartes pour chacune de ces capacités.

Lorsque la pile de cartes d'un dieu est épuisée, regardez dans la défausse et prenez les cartes de ce dieu. Mélangez-les et formez une nouvelle pile.



Illapa Mama Quilla Viracocha Pachamama Mama Sara

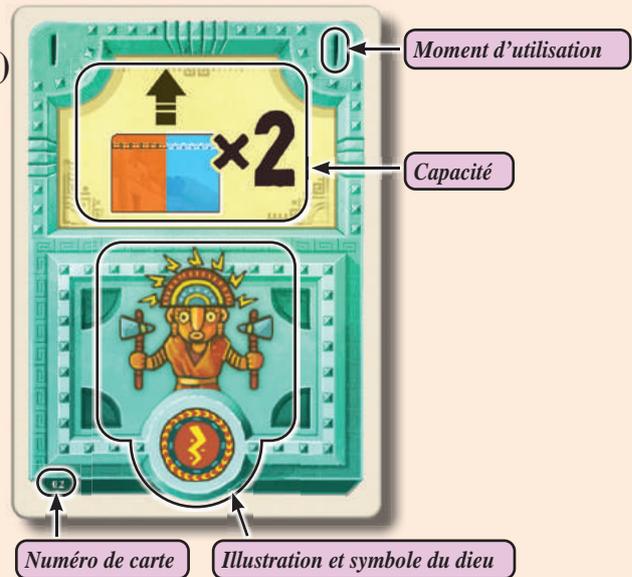
Coût (1 offrande)

Afin d'utiliser une carte Dieu, vous devez payer une offrande lorsque vous la jouez. Placez ensuite la carte face visible sur la défausse, située sous les 5 piles de cartes, et remplacez l'offrande dans la réserve sur le plateau de jeu. Si vous ne possédez pas d'offrande, vous ne pouvez pas jouer de carte Dieu.



Moment d'utilisation (Phase I, II, III, Fin de partie)

Chaque carte Dieu ne peut être utilisée que pendant une phase précise, comme indiqué sur les coins supérieurs de chaque carte.



Capacité et Numéro de carte

La partie supérieure de chaque carte représente sa capacité. Les cartes sont numérotées de façon à ce que vous puissiez facilement trouver une explication de leur capacité dans le supplément.

Médaille Inti (divinité du soleil = dieu suprême)

Si vous dépensez un médaille Inti, vous pouvez utiliser la capacité d'une des 5 cartes Dieu parmi celles placées face visible. Placez ensuite la carte utilisée sur la défausse et retirez le médaille du jeu. Dans cette situation, vous n'avez pas besoin de payer une offrande.

Note: Vous pouvez utiliser plusieurs médailles Inti lors de votre tour mais vous devez vous en servir pour des cartes Dieu différentes (pas plusieurs fois pour la même carte).

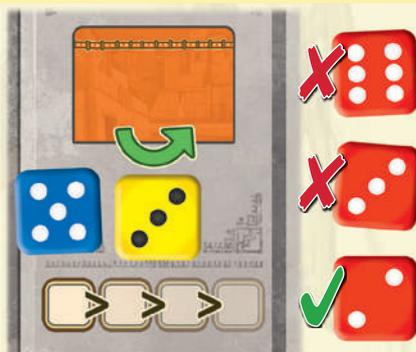


Exemple: Frank utilise un médaille Inti pour utiliser la carte Dieu jaune (déesse du maïs). Il place ensuite cette dernière sur la défausse. Il n'a pas besoin de payer une offrande pour utiliser sa capacité.

Phase I: Lancer les dés, choisir et effectuer des actions

Au début de la phase I, vous lancez **tous vos 3 dés simultanément**. En suivant l'ordre de jeu (en commençant avec le joueur qui possède le jeton 1), prenez chacun un de vos dés, placez-le sur une des cases action et effectuez cette action immédiatement. Dans la plupart des cas, le résultat du dé influe sur la force de l'action.

Important! Vous ne pouvez placer votre dé sur une case action que si son résultat est inférieur au **plus petit résultat de tous les autres dés déjà présents** sur cette case, peu importe à qui il appartient.



Exemple:

Il y a déjà deux dés sur la case action Étude - un 5 et un 3.

Patricia (rouge) ne peut donc y placer qu'un dé avec un résultat de 1 ou 2 (et pas de 3, 4, 5 ou 6).

La bénédiction du feu

Vous gagnez une bénédiction du feu lorsque:

- vous placez un prêtre sur les escaliers du temple (Action: Temple), ou
- vous activez une coiffe sur votre plateau Masque (Action: Coiffe), ou
- votre Chasqui retourne à Cuzco (Action: Déplacement sur des routes pavées ou des ponts de corde).



Prenez immédiatement 1 carte Dieu **ou** une offrande,

et

avancez d'une case sur la piste de savoir **ou** prenez une tuile Nourriture.



Exemple: Ulrich (vert) place un prêtre sur une marche du temple. Il utilise sa bénédiction du feu pour prendre 1 carte Dieu (et pas une offrande) ainsi qu'une tuile Nourriture (au lieu d'avancer d'une case sur la piste de savoir).

Les différentes cases action

Action: Déplacement sur des routes pavées ou des ponts de corde.

Déplacez votre Chasqui de son emplacement actuel vers un lieu adjacent, que ce soit un village ou Cuzco (la tuile centrale). Pour ce faire, vous pouvez passer par une route pavée grise ou un pont de corde marron, mais le numéro indiqué sur le chemin que vous utilisez doit être égal ou inférieur au résultat de votre dé.

Partie à 2 ou 3 joueurs: Les règles de placement des dés restent inchangées. Sur les cases comportant deux actions, vous devez en choisir une des deux.

Une fois que votre Chasqui a atteint un village, prenez le jeton Quipu situé le plus à gauche en haut de votre plateau Masque et placez-le sur le grand bâtiment du village. Si vous ne possédez plus de jeton Quipu sur aucune des 10 cases de votre plateau, prenez-en un de votre réserve située dans le coin inférieur de ce dernier. Placez votre jeton Quipu au-dessus des éventuels autres jetons présents sur le bâtiment.



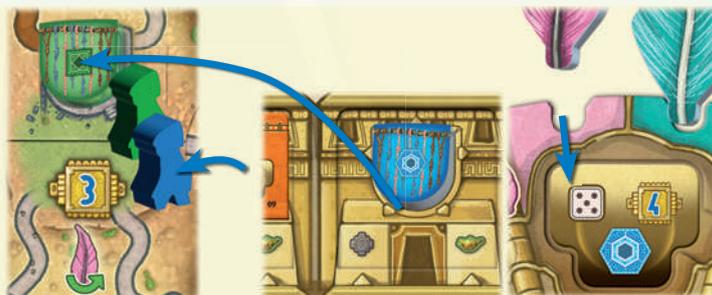
Exemple: Frank (bleu) a placé son dé avec un résultat de 4 sur la case action Route pavée. Il peut déplacer son Chasqui depuis Cuzco (la où il se trouve actuellement) en utilisant une des routes pavées avec un symbole dé de 2 ou de 4 vers un village intérieur adjacent. Il ne peut pas utiliser la route pavée avec un symbole 6 ni aucun des ponts de corde.

Important: Chaque village ne peut contenir qu'un seul jeton Quipu de chaque couleur de joueur.

En plaçant un jeton Quipu, vous gagnez un emplacement vide sur votre plateau Masque sur lequel vous pourrez désormais placer une tuile Ferme ou une tuile Étude en effectuant l'action correspondante.

Gagnez ensuite **1 plume** de la couleur correspondant à celle représentée sur le village. Placez-la sur un emplacement de la même couleur en haut de votre plateau Masque. Rappelez-vous qu'une fois posée, une plume **ne peut plus être déplacée**.

Si votre **Chasqui retourne à Cuzco** plus tard **dans la partie**, vous **n'y placez pas** de jeton Quipu mais vous gagnez une **bénédictio du feu** à la place (voir page 7). La prochaine fois que vous déplacerez votre Chasqui, et **avant** de quitter Cuzco, vous pourrez **faire tourner la tuile Cuzco centrale** comme vous le souhaitez afin d'obtenir plus de possibilités de déplacement.



Exemple: Frank (bleu) se déplace vers ce village et place son jeton Quipu le plus à gauche sur son plateau Masque au dessus de celui d'Ulrich (vert) qui est déjà présent à cet endroit. Il prend ensuite une plume rose (comme représenté sur le village) et l'ajoute sur un emplacement de la même couleur de son plateau Masque.

Important: Si vous possédez déjà 3 plumes d'une des couleurs (même s'il s'agit de la couleur de votre plume de départ) vous ne pouvez plus gagner de plumes supplémentaires de cette couleur. Vous pouvez néanmoins toujours placer un jeton Quipu sur un village qui comporte une plume de cette couleur (sous réserve que vous n'en ayez pas déjà placé un avant sur ce village).

Exemple d'arrivée à Cuzco:



Exemple de départ de Cuzco:



Action: Étude ou Agriculture

En fonction de l'action que vous avez choisie, prenez une tuile Ferme ou une tuile Étude du plateau Cuzco située sur une case qui représente un résultat égal ou inférieur à celui de votre dé.

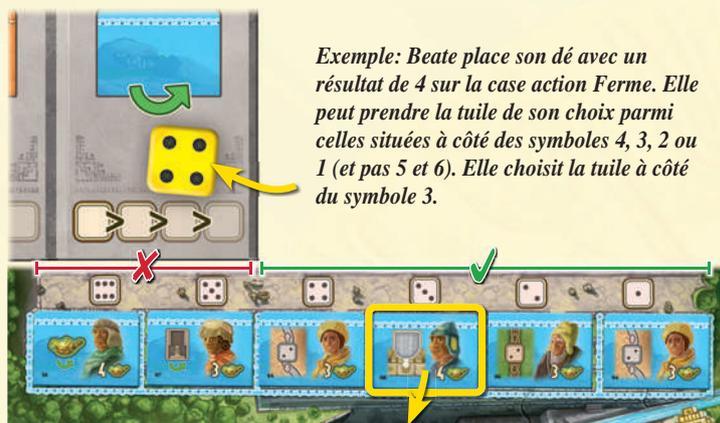
Partie à 2 joueurs: Les règles de placement des dés restent inchangées. Sur les cases comportant deux actions, vous devez en choisir une des deux.

Placez la tuile Étude ou Ferme choisie sur un des 12 emplacements de votre plateau Masque, à condition que cet emplacement soit vide (*pas de jeton Quipu ou d'autre tuile Ferme ou Étude*). Assurez vous que les symboles Savoir et Nourriture situés en bas de cet emplacement restent visibles.

Si vous n'avez pas d'emplacement vide sur votre plateau Masque, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Note 1: Ne réapprovisionnez pas les tuiles Ferme ou Étude du plateau Cuzco à ce stade. Vous ne le ferez que lors de la phase III à la fin du tour.

Note 2: Lorsque vous récupérez une tuile Étude ou Ferme, vous ne pouvez pas utiliser sa capacité immédiatement. Vous ne pourrez le faire que lors de la phase II (voir p.11).



Exemple: Beate place son dé avec un résultat de 4 sur la case action Ferme. Elle peut prendre la tuile de son choix parmi celles situées à côté des symboles 4, 3, 2 ou 1 (et pas 5 et 6). Elle choisit la tuile à côté du symbole 3.



Exemple: Beate place la tuile qu'elle a choisie sur un emplacement vide sur la rangée du haut de son plateau Masque. Les symboles Savoir et Nourriture sont toujours bien visibles.

Action: Échange

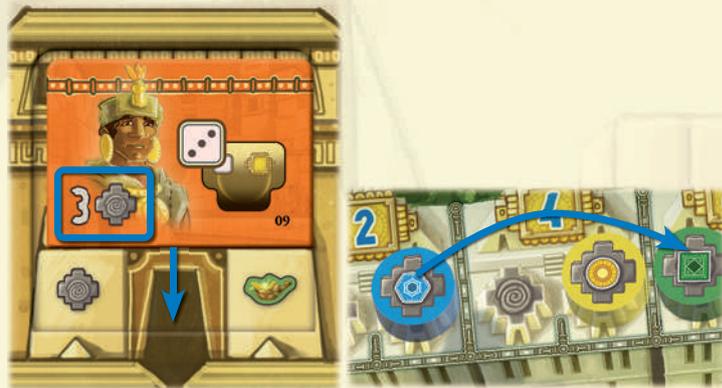
Vous pouvez échanger chaque «point» représenté sur le dé que vous utilisez contre diverses actions. Vous avez le droit d'utiliser **n'importe quelle combinaison d'échanges** et même plusieurs fois le même échange tant qu'il vous reste des points à échanger. Tous les échanges possibles sont représentés sur la case action ainsi que leurs coûts.

• Les échanges suivants coûtent chacun un point:

• Rendez-vous à l'université de Cuzco:

Faites glisser une des **tuiles Étude** placée sur votre plateau Masque, de façon à ce qu'elle recouvre le **symbole Savoir** situé en dessous d'elle. Avancez ensuite votre marqueur de savoir d'autant de cases que le nombre indiqué sur cette tuile. S'il y a d'autres marqueurs sur la case sur laquelle vous arrivez, placez votre marqueur au-dessus des autres. **Pour chaque point du dé que vous utilisez, vous pouvez faire glisser une tuile Étude vers le bas** et avancer ensuite votre marqueur de savoir en conséquence.

Note: Lors de la phase III, votre position sur la piste de savoir vous rapporte des points de victoire et elle est également utilisée afin de définir l'ordre de jeu du tour suivant (voir page 11).



• Gagner de la nourriture:

Faites glisser une des **tuiles Ferme** placée sur votre plateau Masque, de façon à ce qu'elle recouvre le **symbole Nourriture** situé en dessous d'elle. Prenez ensuite autant de **tuiles Nourriture** que le nombre indiqué sur cette tuile et placez-les ensuite sur la case prévue à cet effet en bas de votre plateau Masque. **Pour chaque point du dé que vous utilisez, vous pouvez faire glisser une tuile Ferme vers le bas et gagner des tuiles Nourriture en conséquence.**



• Gagnez des points de victoire:

Gagnez 1 point de victoire (à chaque fois que vous gagnez des points de victoire - PV- avancez votre marqueur de score en conséquence sur la piste de score).



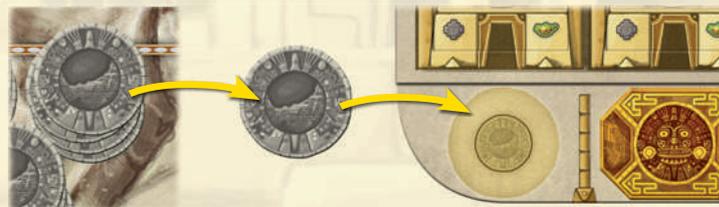
• Les échanges suivants coûtent chacun deux points:

• Gagner une offrande:

Prenez une **offrande** de la réserve et placez-la sur la case prévue à cet effet en bas de votre plateau Masque.

• Prendre une carte Dieu:

Prenez une carte Dieu parmi celles placées face visible sur le plateau de stockage. Révélez ensuite immédiatement la prochaine carte Dieu de la pile. Vous pouvez jouer votre nouvelle carte Dieu n'importe quand lors de la phase qui lui correspond en payant une offrande.



• **Prendre une plume:**

Prenez une plume de la couleur de votre choix dans la réserve et posez-la sur un emplacement de la couleur correspondante en haut de votre plateau Masque. Si vous possédez déjà trois plumes d'une même couleur, vous ne pouvez pas prendre de nouvelle plume de cette couleur.



• **Réaffecter un jeton Quipu:**

Prenez un de vos jetons Quipu situé sur sa case de départ en haut de votre plateau Masque et déplacez-le sur votre case de réserve en bas de ce même plateau. Cela vous permet d'obtenir des emplacements vides pour vos tuiles Étude ou Ferme sans avoir besoin d'utiliser une action de déplacement. Vous pouvez stocker autant de jetons Quipu que vous le souhaitez sur votre réserve et les placer ensuite sur les villages concernés en utilisant une action de déplacement. Vous ne pouvez cependant jamais déplacer un jeton Quipu qui se trouve déjà sur un village.



Exemple 1: Patricia a placé un dé avec un résultat de 5 (5 points) sur la case action Échange. Elle dépense 2 points sur l'action «rendez-vous à l'université» et fait donc glisser 2 de ses tuiles Étude pour un savoir total de 5. Elle avance donc son marqueur de savoir d'un total de 5 cases et passe de 1 à 6 points de savoir. Ensuite, elle décide de dépenser un point pour l'action Échange «gagner de la nourriture» et fait donc glisser une de ses tuiles Ferme. La valeur de nourriture de sa tuile est de 3 et elle prend donc 3 tuiles Nourriture de la réserve. Elle dépense finalement ses deux points restants pour l'action Échange «gagner une offrande» et prend une offrande de la réserve. Elle place ensuite ses tuiles Nourriture et son offrande sur les cases prévues à cet effet en bas de son plateau Masque.

Action: Temple

Placez un de vos prêtres sur une des marches du temple. Le résultat du dé que vous utilisez détermine sur quelle marche du temple sur le plateau Cuzco vous placez 1 de vos 4 prêtres.

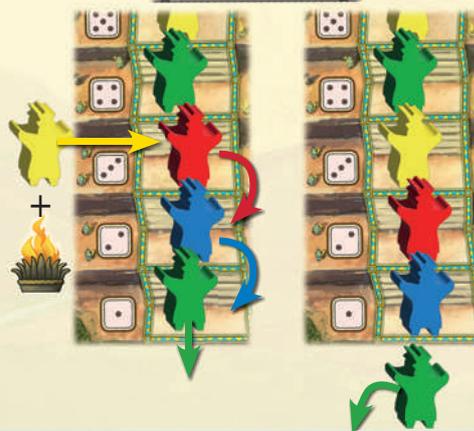
Il ne peut y avoir qu'un seul prêtre par marche. Si un autre prêtre se trouve déjà là lorsque vous placez le vôtre, il descend d'une case, peu importe sa couleur. Cette règle s'applique jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul prêtre par marche. Lorsqu'un prêtre qui se trouve sur la première marche doit descendre d'une case, il est expulsé du temple et il retourne à son propriétaire.

Lorsque vous placez un nouveau prêtre, n'oubliez pas d'**immédiatement** gagner une bénédiction du feu (voir page 7).

Note: Lors de la phase III, la position des prêtres sur les marches du temple rapporte des points de victoire (voir page 11).



Exemple: Beate (jaune) place un dé avec un résultat de 3 sur la case action Temple. Elle place donc un des prêtres de son plateau Masque sur la troisième marche du temple, ce qui force Patricia (rouge) et Frank (vert) à descendre leurs propres prêtres d'une marche. Le prêtre d'Ulrich (vert) est expulsé du temple et retourne sur le plateau Masque de son propriétaire.



Action: Coiffe

Le résultat du dé dont vous vous servez pour cette action détermine la tuile Cercle que vous pouvez utiliser. Vous ne pouvez activer qu'une tuile Cercle qui a un résultat égal ou inférieur à votre dé et il faut également que cette tuile soit entourée de deux plumes sur ses cases adjacentes. Si vous ne possédez aucune tuile Cercle qui remplit ces deux critères, vous ne pouvez pas utiliser cette action.

Lorsque vous activez une tuile Cercle, retournez-la sur son verso de façon à ce que le symbole dé ne soit plus visible. Une fois que vous l'avez activée, vous ne pouvez plus retourner votre tuile Cercle de nouveau.

Lorsque vous réussissez à activer une tuile Cercle, vous gagnez une bénédiction du feu, le nombre de points de victoire inscrit sur cette tuile ainsi que des points bonus en fonction du tour en cours:

Tours 1 & 2 => 10 PV

Tours 3 + 4 => 7 PV,

Tours 5 + 6 => 4 PV.



Exemple: Patricia (rouge) a placé son dé avec un résultat de 4 sur la case action Coiffe. Sa tuile Cercle représentant un dé de 3 est entourée par deux plumes. Elle décide donc de l'activer et gagne des PV (2 pour la tuile et 7 parce qu'il s'agit du 3ème tour) ainsi qu'une bénédiction du feu.

Action: Points de victoire

Gagnez **2 points de victoire**. Le résultat de votre dé **n'est pas pris en compte** pour cette action.



Exemple: Ulrich (vert) place son dé sur la case action Points de victoire et gagne 2 PV.

Phase II: Études et Agriculture

En suivant l'ordre de jeu, vous pouvez utiliser exactement 1 capacité de vos tuiles Étude et 1 capacité de vos tuiles Ferme, dans l'ordre de votre choix. Les symboles sur les différentes tuiles vous indiquent les capacités à votre disposition. La position des tuiles sur votre plateau Masque n'est pas importante, ni le fait que vous les ayez fait glisser vers le bas ou non, ni même le fait que vous les ayez obtenues lors de ce tour ou non. Vos tuiles restent en place après avoir été utilisées (vous ne les faites pas glisser vers le haut et vous ne les défaussez pas).

Important: Si vous possédez plusieurs tuiles Étude avec une **même** capacité ou plusieurs tuiles Ferme avec une **même** capacité, vous pouvez les utiliser **ensemble en même temps** (voir exemple ci-contre). Vous **ne** pouvez cependant **pas combiner** ensemble une tuile Ferme et une tuile Étude, même si elles ont la même capacité.



Exemple: Patricia utilise 2 tuiles Étude identiques ainsi que 3 tuiles Ferme identiques lors de son tour (peu importe si ces tuiles ont été glissées vers le bas ou non). Pour les tuiles Étude (route pavée), elle combine ses deux tuiles afin d'obtenir un déplacement de 4 sur une route pavée (elle ne peut pas utiliser deux déplacements de 2, elle doit les regrouper en un déplacement de 4). Elle gagne également 3 tuiles Nourriture grâce à ses tuiles Ferme.

Vous trouverez une vue d'ensemble et une explication de toutes les tuiles Étude et de toutes les tuiles Ferme dans le supplément.

Phase III: Résolution du plateau Cuzco

Lors de cette phase, suivez la rivière située sur le plateau Cuzco, en allant de pont en pont et en résolvant les effets des différents bâtiments qui s'y trouvent. Commencez par le pont qui se trouve près de la piste de savoir à coté de l'université. Continuez ensuite avec le temple, puis le marché et enfin le palais. Utilisez le pion Anneau (ou le pion Stefan Feld) pour indiquer quelle zone vous êtes en train de résoudre. Placez d'abord le pion Anneau sur le «Pont 1» puis sur le «Pont 2», etc. A la fin de la phase III, remplacez ce pion sur le «Pont 1».



1) L'Université

Vous gagnez tous les points de victoire indiqués au dessus de votre marqueur de savoir (entre 0 et 15 points). Remplacez ensuite tous les marqueurs sur la case de départ (en dessous de 0 point) et formez une pile en respectant l'ordre de jeu, avec le joueur qui était en dernière position en dessous et celui en première position au dessus. S'il y a plusieurs marqueurs sur une même case de la piste de savoir, gardez ces marqueurs dans le même ordre sur la case de départ. Pour finir, utilisez l'ordre des marqueurs de savoir afin de déterminer le nouvel ordre de jeu: Le joueur dont le marqueur est en haut de la pile reçoit le jeton 1, le deuxième le jeton 2, etc. **Déplacez ensuite le pion Anneau / Stefan Feld sur le pont 2.**



Important: Le nouvel ordre de jeu s'applique immédiatement après cette étape.

2) Les prêtres sur les marches du temple

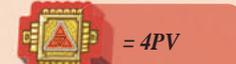
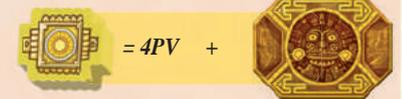
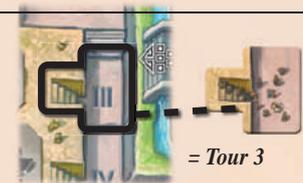
Vous gagnez des points de victoire en fonction du tour en cours pour chacun de vos prêtres qui se trouve sur les marches du temple, comme décrit ci-dessous:

- Tours 1 + 2 => 1 PV par prêtre,
- Tours 3 + 4 => 2 PV par prêtre,
- Tours 5 + 6 => 3 PV par prêtre.

Le joueur qui possède le **plus de prêtres** sur les marches du temple reçoit en plus un médaillon Inti et le place sur son plateau Masque. Si plusieurs joueurs sont à **égalité**, c'est le joueur dont le prêtre est situé le **plus haut** sur les marches qui gagne le médaillon.

S'il n'y a aucun prêtre sur les marches du temple lors de cette étape, prenez un médaillon de la réserve et retirez-le du jeu.

Déplacez ensuite le pion Anneau / Stefan Feld sur le pont 3.



3) Le Marché

En suivant l'ordre de jeu (*déterminé par la résolution de la piste de savoir auparavant*), vous pouvez tous acheter 1 tuile Marchandise sur la rangée du marché qui correspond au tour de jeu en cours. Le prix de chaque tuile correspond au nombre de tuiles Nourriture représentées dessus. Lorsque vous achetez une tuile Marchandise, vous gagnez immédiatement les points de victoire qui y sont représentés puis vous placez cette dernière sur la case prévue à cet effet de votre plateau Masque. Remplacez les tuiles Nourriture dépensées dans la réserve. Sauter le tour des joueurs qui ne souhaitent pas ou ne peuvent pas acheter de tuile Marchandise.

Déplacez ensuite le pion Anneau / Stefan Feld sur le pont 4.



Exemple: Ulrich (vert) peut choisir d'acheter une tuile Marchandise en premier. Il choisit la tuile Soupe et dépense 1 tuile Nourriture pour l'acquérir. Il gagne donc 1 PV immédiatement. C'est ensuite au tour de Patricia (rouge), Beate (jaune) et enfin Frank (bleu) de choisir une tuile Marchandise, s'ils le souhaitent.

4) Palais

En respectant l'ordre de jeu, vous devez chacun compléter **exactement une de vos 3 tuiles Mission** sur votre plateau Masque. Si vous y arrivez, vous gagnez 6 points de victoire. **Chaque** tuile Mission vous indique la **condition minimum** que vous devez remplir pour compléter la mission. Vous pouvez avoir plus d'éléments que ce qui est représenté, mais jamais moins.

Important: Afin de compléter une tuile Mission, vous n'avez pas besoin de dépenser les éléments demandés, il vous suffit juste de les posséder.

Placez ensuite votre tuile Mission complétée sur la case prévue à cet effet de votre plateau Masque où elle reste en place jusqu'à la fin de la partie. Si vous ne pouvez compléter aucune de vos 3 tuiles Mission, vous devez en choisir une et la retirer du jeu. Dans ce cas, vous ne gagnez aucun point de victoire.

Après avoir complété une tuile Mission (ou non), choisissez-en une nouvelle parmi celles disponibles sur le palais et placez-la sur la case qui vient de se libérer sur votre plateau Masque.

Ne réapprovisionnez pas les tuiles Mission à ce stade. De cette façon, les joueurs suivants auront un choix plus limité.

Important: Vous devez toujours prendre une nouvelle tuile Mission, même lors du sixième tour.

Déplacez ensuite le pion Anneau / Stefan Feld sur le pont 5.



Exemple: Ulrich (vert) est le premier dans l'ordre de jeu. Il peut compléter une de ses trois missions car il possède 3 plumes violettes. Il retourne donc sa tuile Mission et la place sur la case Mission complétée en haut de son plateau Masque.



Exemple: Ulrich est maintenant le premier à choisir une nouvelle tuile Mission. Il prend la tuile «2 tuiles Marchandise Vêtements» et la place sur la case de son plateau Masque qu'il vient juste de libérer. C'est désormais au tour du joueur suivant dans l'ordre de jeu de compléter ou de défausser une mission puis d'en choisir une nouvelle.

5) Fin de tour

S'il s'agit de la fin du tour 6, continuez avec la section Fin de partie. Sinon, préparez le tour suivant comme décrit ci-dessous. Commencez par retirer toutes les tuiles Ferme et Étude restantes du plateau Cuzco et défaussez-les près de ce dernier en formant deux piles de défausse. Réapprovisionnez ensuite les rangées de tuiles Ferme et Étude avec de nouvelles tuiles de la réserve. Retirez ensuite du jeu les tuiles Mission restantes sur le palais et réapprovisionnez ensuite les cases du palais avec de nouvelles tuiles venant des cases situées sous ce dernier- **toujours autant de tuiles que le nombre de joueurs plus 2.**

Retirez les tuiles Marchandise restantes du tour en cours et remplacez-les dans la boîte de jeu.

Déplacez le marqueur de tours d'une case vers le bas à côté de la rangée suivante du marché. Reprenez chacun vos 3 dés des cases action sur lesquels ils sont placés et posez-les en face de vous.

Remplacez finalement le pion Anneau / Stefan Feld sur le pont 1 et commencez le tour suivant.



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque vous complétez vos tuiles Mission à la fin du sixième tour. Vous devez maintenant tenter de compléter vos 3 missions restantes. Vous gagnez 6 PV pour chaque tuile Mission que vous réussissez à compléter. Placez-les ensuite comme les autres sur la case prévue à cet effet de votre plateau Joueur. Retirez les missions que vous n'avez pas réussi à compléter du jeu.

Procédez maintenant au décompte final des points:

Vous gagnez des points de victoire (PV) pour les éléments suivants:

- ☉ 2 PV pour chaque médaillon Inti inutilisé que vous possédez.



*Exemple:
2 médaillons Inti
inutilisés = 4 PV.*

- ☉ Le nombre de PV indiqué sur chaque village pour lequel votre jeton Quipu se trouve au dessus de la pile.



*Exemple:
8 PV pour
le joueur
rouge.*

Les tuiles Nourriture, les offrandes et les cartes Dieu qu'il vous reste ne vous octroient pas de PV.

Vous gagnez également des PV supplémentaires pour les accomplissements suivants sur votre plateau Masque:

- ☉ 6 PV si vous avez réussi à orner votre coiffe de 12 plumes.

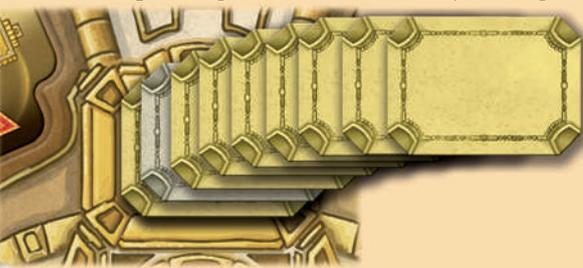


- ☉ 9 PV si vous avez réussi à activer vos 6 tuiles Cercle.

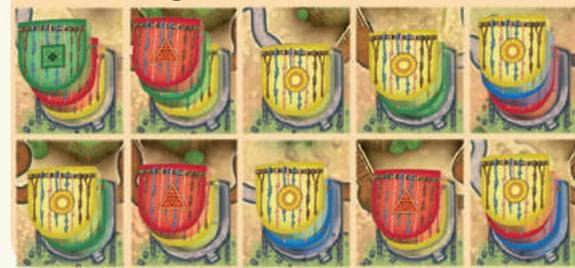


- ☉ 9 PV si vous avez réussi à compléter 9 tuiles Mission.

1 lors de chaque tour plus les 3 dernières à la fin de la partie.



- ☉ 10 PV si vous avez réussi à placer vos 10 jetons Quipu dans les villages.



*Exemple
pour le
joueur
jaune.*

- ☉ 12 PV si vous possédez 12 tuiles Ferme et/ou Étude sur les 12 emplacements de votre plateau Masque.



- ☉ 6 PV si vous avez réussi à acheter 6 tuiles Marchandise.



Important: Vous ne gagnez pas de points pour les accomplissements qui ne sont que partiellement réussis.

Le joueur avec le plus de points à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui est le premier dans l'ordre de jeu remporte la partie.

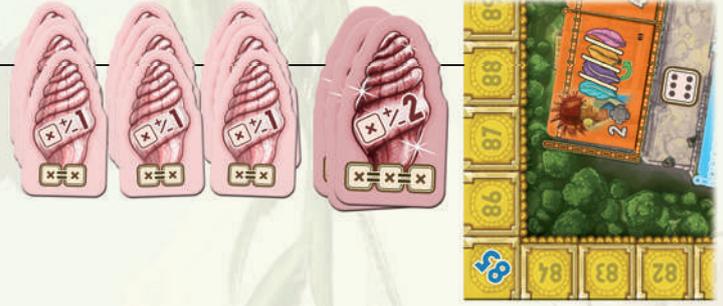
MODULE 1 - LES PUTUTUS

Changements lors de la Mise en place:

Lors d'une partie à 4 joueurs: Placez les 15 tuiles Pututu près du plateau Cuzco où elles forment la réserve (12 tuiles rose clair +1/-1 et 3 tuiles rose foncé +2/-2)

Lors d'une partie à 3 joueurs: Placez 11 des 15 tuiles Pututu près du plateau Cuzco où elles forment la réserve (9 tuiles rose clair +1/-1 et 2 tuiles rose foncé +2/-2).

Lors d'une partie à 2 joueurs: Placez 7 des 15 tuiles Pututu près du plateau Cuzco où elles forment la réserve (6 tuiles rose clair +1/-1 et 1 tuile rose foncé +2/-2).



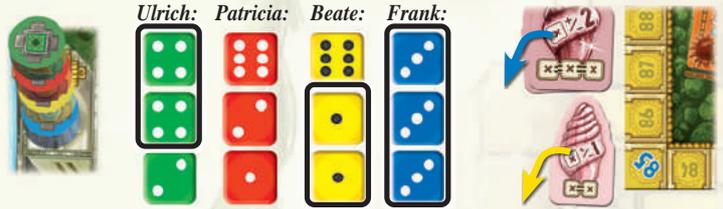
Changements pendant la partie:

Si vous obtenez un double lorsque vous lancez vos dés au début de la phase I, prenez une tuile Pututu +1/-1 de la réserve. Si vous obtenez un triple, prenez une tuile Pututu +2/-2.

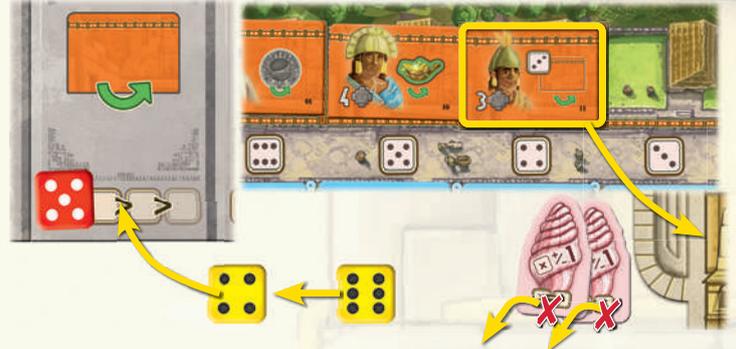
S'il n'y a plus de tuiles Pututu du type dont vous avez besoin dans la réserve, vous ne prenez rien. S'il y a moins de tuiles dans la réserve que le nombre de joueurs qui ont fait un double ou un triple, vous prenez les tuiles Pututu dans l'ordre inverse de l'ordre de jeu.

Vous pouvez utiliser ces tuiles lors de votre tour lorsque vous placez un de vos dés sur une case action. Pour chaque tuile Pututu que vous défaussez, vous pouvez changer le résultat de votre dé de +1/-1 ou de +2/-2, en fonction de la tuile que vous utilisez. Changez le résultat du dé en conséquence, avant de le placer sur une case action et suivez ensuite les règles de placement normales des dés.

Le résultat d'un dé ne peut jamais baisser en dessous de 1 ni dépasser un 6 (vous ne pouvez pas changer un 1 en 6 et vice versa). Les tuiles Pututu que vous n'avez pas utilisées ne vous rapportent rien en fin de partie.

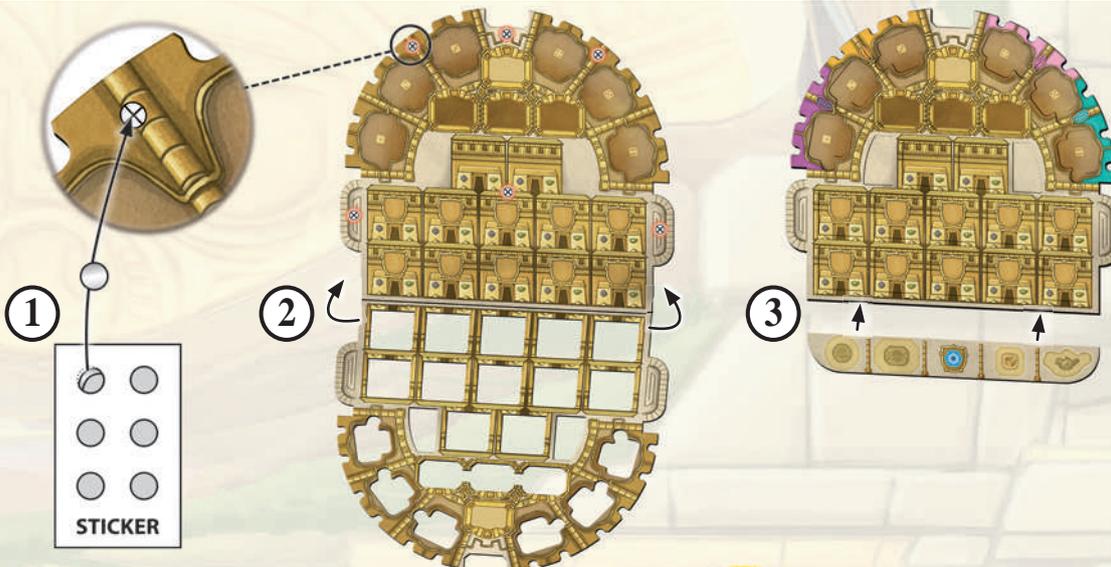


Exemple: Ulrich (vert) et Beate (jaune) ont tous les deux obtenus un double. Comme il ne reste qu'une seule tuile Pututu +1/-1, c'est à Beate qu'elle revient (car elle est derrière Ulrich dans l'ordre de jeu). Ulrich ne récupère donc pas de tuile Pututu. Frank (bleu) obtient un triple et prend donc une tuile Pututu +2/-2.



Exemple: Beate (jaune) possède deux tuiles Pututu +1/-1 (qu'elle a obtenues lors des tours précédents). Elle décide de les utiliser toutes les deux en même temps (et les replace dans la réserve) afin de changer son résultat de 6 en 4 afin de pouvoir utiliser la case action Ferme (avec un 5 ou un 6 elle n'aurait pas pu car il y a déjà un dé avec un résultat de 5 sur cette case action). Elle peut désormais effectuer l'action de son choix pour ce tour et prendre la tuile Ferme située sur la case dé 4.

PRÉPARATION DES MASQUES AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE:



Avant votre première partie, préparez les plateaux Masque comme indiqué ci-dessous:

- 1) Placez les autocollants double face sur les 6 emplacements marqués avec un ⊗ sur chaque plateau Masque.
- 2) Pliez ensuite la partie du bas sur les autocollants afin de coller les deux parties ensemble.
- 3) Lors de la mise en place, attachez la barre de stockage de votre couleur en bas de votre plateau Masque.

INDEX

Matériel _____ Page 2-3

Mise en place _____ Page 4-5

Présentation et Explication des cartes Dieu _____ Page 6

La bénédiction du feu _____ Page 7

Phase I: Lancer les dés, choisir et effectuer
des actions _____ Page 7-11

Action: Déplacement sur des routes pavées
ou des ponts de corde _____ Page 7-8

Action: Étude ou Agriculture _____ Page 8

Action: Échange _____ Page 9-10

Action: Temple _____ Page 10

Action: Coiffe _____ Page 11

Action: Points de victoire _____ Page 11

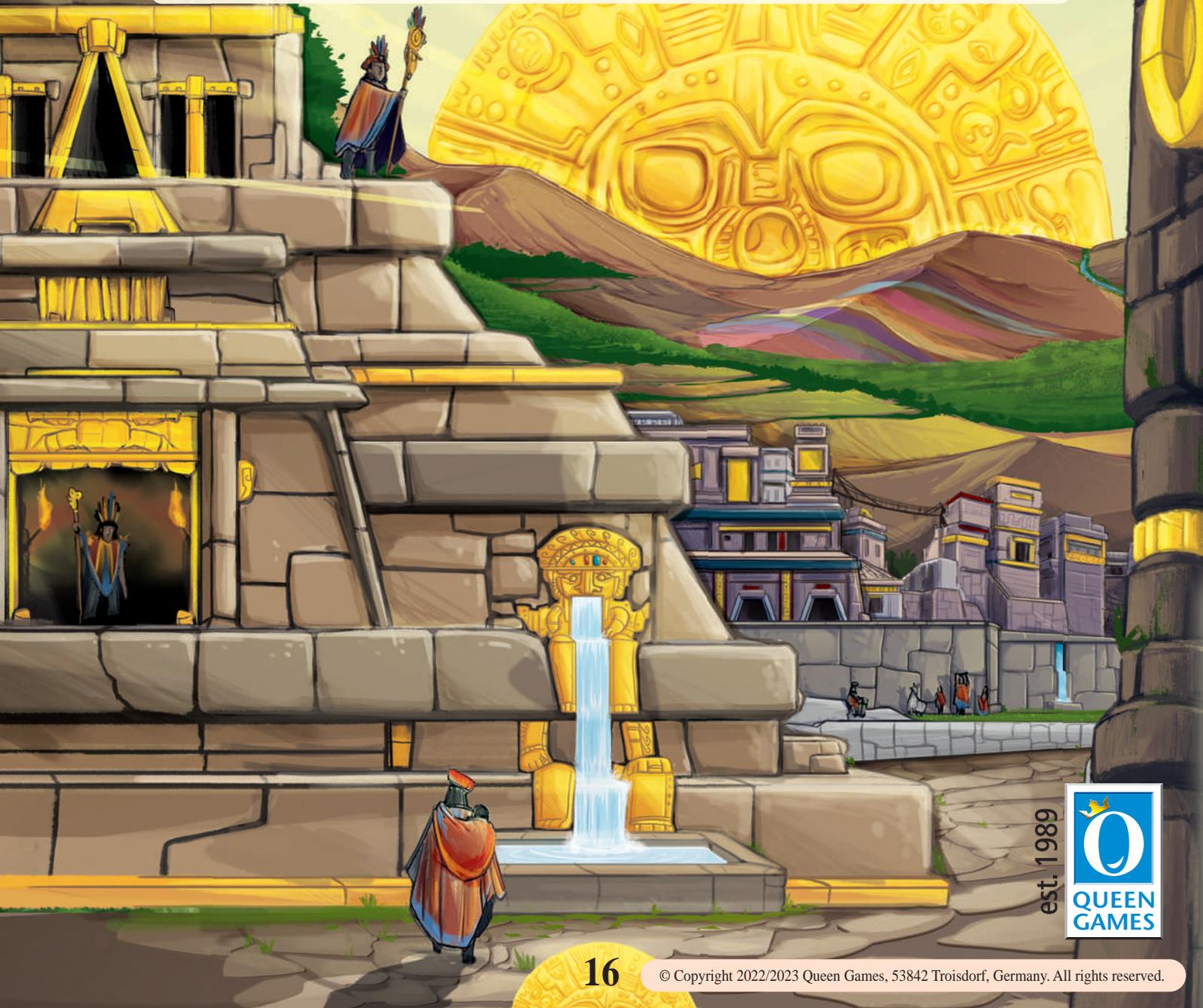
Phase II: Études et Agriculture _____ Page 11

Phase III: Résolution du plateau Cuzco _____ Page 12-13

Fin de partie _____ Page 14

Module 1 - Les Pututus _____ Page 15

Préparation des masques avant votre première partie _____ Page 15



est. 1989



Stefan Feld
City Collection
6

CUZCO

ADDENDUM



INDEX

<i>Les symboles sur les cartes et les tuiles</i>	<i>Pages 2-3</i>
<i>Les tuiles Dieu</i>	<i>Page 4</i>
<i>Les tuiles Étude et les tuiles Ferme</i>	<i>Page 5</i>
<i>Les tuiles Mission du Sapa Inca</i>	<i>Pages 6-7</i>

LES SYMBOLES SUR LES CARTES ET LES TUILES

	phase I		faire glisser des tuiles Ferme ou Étude vers le bas		carte Dieu Illapa (turquoise)
	phase II		dépenser ou donner un élément		carte Dieu Mama Quilla (rose)
	phase III		compléter une mission avec une condition de moins		carte Dieu Viracocha (bleu)
	fin de partie		1 tuile Étude ou Ferme supplémentaire		carte Dieu Pachamama (vert clair)
	à gauche: critère/condition		mission complétée		carte Dieu Mama Sara (doré)
	à droite: conséquence/ résultat/ gain		tuile Étude		tuile Cercle inactive
	n'importe quel résultat est virtuellement changé en 6		tuile Ferme		tuile Cercle activée (côté décoré)
	en plus		tuile Étude ou Ferme		n'importe quel village
	utiliser la capacité deux fois		offrande		villages de l'intérieur
	obtenir un élément trois fois		2 points de victoire (2)		villages de l'extérieur
	vous pouvez placer un dé sur une case action à condition que le résultat soit supérieur ou égal à celui des autres dés présents sur cette case		médaille Inti		marchandise - Soupe
	ou		n'importe quel dé		marchandise - Vêtements
	utiliser/ placer/activer		n'importe quelle marchandise		marchandise - Outils
	des tuiles Ferme ou Étude ou des tuiles Marchandise différentes		une case sur la piste de savoir (université)		marchandise - Carafe
	gagner du savoir, des points de victoire, des cartes, de la nourriture, des plumes, des offrandes ou des tuiles Ferme/Étude		votre propre Chasqui ou prêtre		marchandise - Vase
	se déplacer vers le village suivant en passant par une route pavée ou un pont de corde		le prêtre de n'importe quel joueur		marchandise - Bijoux
	faire glisser des tuiles Ferme ou Étude vers le haut		n'importe quel jeton Quipu		plume rose
	déplacer/ placer un élément (dé/ prêtre)		n'importe quelle carte Dieu		plume turquoise
					plume orange
					plume violette

Routes pavées et ponts de corde: Vous déplacez votre Chasqui (coureur) jusqu'au village suivant en utilisant les différentes routes pavées et les différents ponts de corde. Ils comportent un symbole Dé qui indique le résultat que vous devez obtenir afin de les utiliser.

Villages: Une plume et des points de victoire sont représentés à côté de chaque village. Votre Chasqui doit placer les pions Quipu de votre plateau Masque sur les différents villages. Lorsque vous placez un jeton Quipu dans l'un des villages, vous gagnez immédiatement la plume représentée à côté de ce dernier. Vous ne gagnez les points de victoire que si votre jeton Quipu se trouve au-dessus des autres à la fin de la partie.

Tuile Cuzco avec la bénédiction du feu: Cette tuile n'est pas un village, elle représente la capitale Cuzco. Lorsque votre Chasqui arrive à la capitale, vous gagnez une bénédiction du feu: Gagnez 1 carte Dieu ou 1 offrande et avancez votre marqueur de savoir d'une case ou gagnez une tuile Nourriture.

Plume: Les plumes sont réparties en quatre couleurs. Vous pouvez gagner des plumes en plaçant un jeton Quipu sur un village ou grâce aux tuiles Étude et Ferme. Vous avez besoin de décorer le haut de votre plateau Masque avec des plumes afin de pouvoir activer vos tuiles Cercle. Vous gagnez également 6 points de victoire en fin de partie si vous avez réussi à récupérer la totalité des 12 plumes.

Jetons Quipu: Au début de la partie, ces jetons se trouvent sur les 10 cases prévues à cet effet de votre plateau Masque. Vous devez placer vos jetons Quipu sur les différents villages ou bien les stocker dans votre réserve. Vous ne pouvez placer une tuile Ferme ou Étude que sur une case sur laquelle il n'y a plus de jeton Quipu. Vous gagnez également 10 points de victoire en fin de partie si vous avez réussi à placer vos 10 jetons Quipu sur les villages.



Cases action: Lors de la phase I, vous placez un dé par tour sur les différentes cases action. En fonction de la case action choisie, vous pouvez déplacer votre Chasqui, gagner des tuiles Étude ou Ferme, échanger les «points» de vos dés contre divers avantages, placer un prêtre sur une des marches du temple, activer une tuile Cercle ou gagner 2 points de victoire.



Médaille Inti (la divinité du soleil «Inti»): Inti est la divinité suprême des Incas. Vous pouvez jouer un médaille Inti comme une carte Dieu. Le médaille est considéré comme une carte joker et vous permet d'utiliser la capacité de l'une des 5 cartes Dieu placées face visible. Vous n'avez pas besoin de payer une offrande pour utiliser un médaille Inti. Défaussez la carte Dieu choisie après l'avoir utilisée et retirez le médaille du jeu. Chaque médaille non-utilisée vous rapporte 2 points de victoire en fin de partie.



Offrandes: Vous pouvez dépenser une offrande afin de jouer une carte Dieu. Remplacez l'offrande dans la réserve et défaussez la carte Dieu choisie. Vous gagnez des offrandes grâce aux tuiles Étude ou Ferme, aux actions d'échange et à la bénédiction du feu.



Tuiles Nourriture: Vous avez besoin de ces tuiles pour acheter des marchandises au marché. Vous gagnez des tuiles Nourriture grâce aux tuiles Ferme ou Étude et grâce à la bénédiction du feu.



Cartes Dieu: Vous pouvez gagner des cartes Dieu grâce aux tuiles Ferme ou Étude, à l'action d'échange (2 points pour une carte) et à la bénédiction du feu. Les cartes sont réparties entre 5 dieux Incas différents ayant chacun 3 capacités. Il y a quatre cartes pour chacune de ces capacités par dieu. Pour pouvoir jouer une carte Dieu, vous devez payer une offrande.



Tuiles Mission du Sapa Inca: Vous possédez toujours 3 tuiles Mission sur votre plateau Masque. Lors de la phase III de chaque tour, vous devez essayer de compléter exactement 1 de vos missions, ce qui vous rapporte 6 points de victoire si vous y parvenez. Les tuiles indiquent les conditions minimum à remplir. Vous pouvez posséder plus d'éléments que ce qui est représenté sur la tuile (certaines cartes, tuiles Ferme ou Étude, plume, etc) mais jamais moins. Lorsque vous complétez une mission, vous devez seulement prouver que vous possédez les éléments requis - vous n'avez pas besoin de défausser des cartes ou quoi que ce soit d'autre. Vous devez toujours choisir une de vos trois tuiles Mission: si vous réussissez à la compléter, placez-la face cachée sur la case prévue à cet effet de votre plateau Masque, sinon retirez-la du jeu.



Tuiles Étude et Ferme: Ces tuiles ont 12 capacités différentes. Chaque capacité est présente 3 fois parmi les tuiles Ferme et Étude mélangées. Vous pouvez gagner des tuiles Étude ou Ferme en jouant des cartes Dieu ou grâce à certaines cases action et vous les placez ensuite sur les cases vides de votre plateau Masque. Plus tard dans la partie, vous pouvez les faire glisser vers le bas afin de gagner de la nourriture ou d'augmenter votre savoir. Lors de la phase II, vous pouvez utiliser la capacité d'une de vos tuiles Étude et d'une de vos tuiles Ferme (voir les règles pour plus de détails sur la combinaison de deux tuiles avec la même capacité). Vous gagnez également 12 points de victoire si vous possédez 12 tuiles Étude ou Ferme à la fin de la partie.



Piste de savoir (université): L'ordre de jeu dépend de l'ordre de vos marqueurs sur la piste de savoir. Le joueur qui est en tête sur la piste de savoir lors de la phase III devient le nouveau premier joueur. Vous avancez sur la piste de savoir en jouant certaines cartes Dieu, en utilisant certaines cases action ou grâce à la bénédiction du feu. Lors de chaque tour, vous gagnez des points de victoire en fonction de votre position sur la piste de savoir. A la fin de la phase III, tous les marqueurs sont replacés sur la case 0 de la piste de savoir.



Prêtres sur les escaliers du temple: Lorsque vous placez un prêtre sur une des marches du temple, vous gagnez une bénédiction du feu. Il ne peut y avoir qu'un seul prêtre sur chaque marche du temple. Lorsque vous placez un prêtre sur une marche qui en contient déjà un, vous devez descendre celui qui est déjà en place d'une marche, ce qui peut créer une réaction en chaîne. Lorsqu'un prêtre est éjecté de la dernière marche, il est expulsé du temple et retourne dans la réserve de son propriétaire. Chaque prêtre présent sur une marche du temple vous rapporte des points de victoire à la fin de chaque tour. Le joueur avec le plus de prêtres sur les marches du temple reçoit également un médaille Inti. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le prêtre est sur la marche la plus haute qui reçoit le médaille.



Marché: Lors de la phase III de chaque tour, vous pouvez acheter une tuile Marchandise au marché. Il y a 6 types de marchandises différentes et vous les achetez en dépensant de la nourriture. Vous gagnez immédiatement les points de victoire indiqués sur les tuiles que vous achetez. Vous gagnez également 6 points de victoire si vous possédez 6 tuiles Marchandise en fin de partie.



Palais du Sapa Inca: Lors de la phase III de chaque tour, vous devez tenter de compléter une mission du Sapa Inca. Que vous y arriviez ou non, vous devez ensuite prendre une nouvelle mission sur le palais et la placer sur votre plateau Masque. Vous gagnez également 9 points de victoire si vous avez réussi à compléter 9 missions à la fin de la partie.



Points de victoire (PV): Vous gagnez des points de victoire grâce aux différentes actions que vous effectuez pendant les trois phases de chaque tour ainsi qu'à la fin de la partie. Déplacez votre marqueur de score en conséquence sur la piste de score. Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.



Marqueur de tours: Placez ce marqueur à droite du marché et déplacez-le d'une case vers le bas à la fin de chaque tour.



Pion Anneau pour la phase III: Lors de la mise en place, posez ce pion sur le «Pont 1», à côté de la piste de savoir de l'université. Lors de la phase III, déplacez-le de pont en pont afin d'indiquer les zones que vous êtes en train de résoudre. Vous pouvez également utiliser le pion Stefan Feld à la place du pion Anneau.

LES CARTES DIEU

Illapa (dieu de la foudre et du tonnerre)



01) Utilisation lors de la phase II: Vous pouvez utiliser les capacités d'une tuile Étude et d'une tuile Ferme deux fois au lieu d'une seule.

Exemple 1: Tuile Étude 01: Vous obtenez deux offrandes au lieu d'une. Si vous possédez une autre tuile identique, vous obtenez 3 offrandes car vous ne pouvez doubler que la capacité d'une seule tuile Étude.

Exemple 2: Tuile Ferme 04: Si vous possédez une seule tuile, vous pouvez utiliser la route pavée qui nécessite un résultat compris entre 1 et 4 (au lieu de 1 et 2). Si vous possédez deux tuiles, vous pouvez utiliser n'importe quelle route pavée.



02) Utilisation lors de la phase I: Avant d'utiliser l'action d'échange, faites glisser vers le haut jusqu'à 2 tuiles Étude et/ou Ferme sur votre plateau Masque. Vous n'êtes pas forcé d'utiliser ensuite ces tuiles pendant votre action.



03) Utilisation lors de la phase III: Lorsque vous achetez une tuile Marchandise au marché, gagnez deux fois les points de victoire.

Exemple: Vous achetez la tuile Marchandise Bijoux et gagnez immédiatement 9 PV + une deuxième fois 9 PV grâce à cette carte, soit 18 PV au total.

Mama Quilla (déesse de la lune)



04) Utilisation lors de la phase III ou lors de la fin de partie: Vous pouvez compléter une de vos missions en remplissant 1 condition de moins que ce qui est demandé. Vous ne gagnez que 4 PV au lieu de 6. Placez ensuite la tuile Mission sur votre plateau Masque comme d'ordinaire.

Vous pouvez également utiliser cette carte en fin de partie. Chaque carte n'est valable que pour une seule tuile Mission.

Exemple: Mission 01: Vous ne possédez que 2 des 3 plumes orange demandées mais grâce à cette carte vous pouvez tout de même compléter la mission (en ignorant 1 des conditions) et vous gagnez 4 PV (au lieu de 6).



05) Utilisation lors de la phase I: Jouez une nouvelle fois immédiatement après votre tour comme si vous placiez un dé avec un résultat de 1 (*ne placez pas vraiment de dé*). Vous pouvez utiliser n'importe quelle case action qui ne contient pas déjà un dé avec un résultat de 1, à l'exception de la case action Points de victoire (*qui est toujours disponible*).



06) Utilisation lors de la phase I: Déplacez un dé de la couleur de votre choix sur une autre case action avant de commencer votre tour.

Important: Vous avez le droit d'ignorer les règles de placement pour déplacer ce dé. Par exemple, vous pouvez placer un dé avec un résultat de 6 sur une case avec un 3.

Viracocha (dieu de la création)



07) Utilisation lors de la phase I: Vous pouvez placer votre dé sur une case action même si son résultat est égal ou supérieur à celui d'un autre dé déjà sur cette case.



08) Utilisation lors de la phase I/II: Lorsque vous gagnez une bénédiction du feu, prenez 3 tuiles Nourriture et avancez de 3 cases sur la piste de savoir au lieu des récompenses habituelles.

Note: Cette carte remplace complètement les avantages habituels accordés par la bénédiction du feu.



09) Utilisation lors de la phase I: Après avoir récupéré une tuile Ferme ou Étude, vous pouvez chercher une tuile de votre choix dans les piles de défausse et la placer sur votre plateau Masque. (*Cette tuile peut avoir une couleur et une capacité différente de celle que vous venez de récupérer*).

Note: Vous pouvez regarder dans la défausse des tuiles Ferme et des tuiles Étude et vous prenez cette tuile en plus de celle que vous avez récupérée sur le plateau Cuzco. S'il n'y a aucune tuile dans la défausse, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Pachamama (déesse de la terre)



10) Utilisation lors de la phase I: Lorsque vous placez un jeton Quipu sur un village, gagnez immédiatement les PV indiqués sur ce village.



11) Utilisation lors de la phase II: Utilisez une tuile Étude supplémentaire parmi celles de votre plateau Masque. Elle doit avoir une capacité différente de celle que vous avez utilisée de base.

Note: Si vous possédez plusieurs tuiles Étude identiques à celle que vous utilisez en plus, vous pouvez toutes les utiliser ensemble en suivant les règles ordinaires.



12) Utilisation lors de la phase I: Lorsque vous placez un prêtre sur une marche du temple déjà occupée, remplacez directement le prêtre déjà présent dans la réserve de son propriétaire au lieu de le faire descendre d'une marche.

Mama Sara (déesse du maïs)



13) Utilisation lors de la phase I: Lorsque vous placez un dé sur une case action, vous pouvez l'utiliser comme s'il avait un résultat de 6 (*ne changez pas la face du dé*).

Note: Vous devez suivre les règles de placement habituelles lorsque vous placez ce dé.



14) Utilisation lors de la phase I: Lorsque vous utilisez une des cases action Déplacement, votre Chasqui peut se déplacer sur le village de votre choix sans tenir compte du résultat de votre dé ni de si vous empruntez une route pavée ou un pont de corde.



15) Utilisation lors de la phase II: Utilisez une tuile Ferme supplémentaire parmi celles de votre plateau Masque. Elle doit avoir une capacité différente de celle que vous avez utilisée de base.

Note: Si vous possédez plusieurs tuiles Ferme identiques à celle que vous utilisez en plus, vous pouvez toutes les utiliser ensemble en suivant les règles ordinaires.

LES TUILES ÉTUDE ET LES TUILES FERME



01) Offrande:

Lorsque vous utilisez cette tuile, prenez une offrande de la réserve et placez-la sur votre plateau Masque. Si vous possédez 2 ou 3 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), prenez respectivement 2 ou 3 offrandes.



02) Points de victoire (PV):

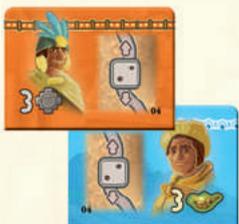
Lorsque vous utilisez cette tuile, avancez votre marqueur de score de 2 cases sur la piste de score. Si vous possédez 2 ou 3 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), avancez respectivement de 4 ou 6 cases.



03) Plume:

Lorsque vous utilisez cette tuile, prenez une plume de votre choix de la réserve et placez-la sur un emplacement de la couleur correspondante sur votre plateau Masque. Si vous possédez 2 ou 3 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), prenez respectivement 2 ou 3 plumes. Elles peuvent être de la même couleur ou de couleurs différentes.

Important: N'oubliez pas que vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 plumes de la même couleur!



04) Route pavée:

Lorsque vous utilisez cette tuile, déplacez votre Chasqui en utilisant une route pavée comme si vous aviez placé un dé avec un résultat de 2 sur la case action Route pavée. Vous pouvez donc emprunter une route pavée qui représente un dé avec un

résultat de 1 ou 2. Si vous possédez 2 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), vous pouvez utiliser une route pavée avec un résultat de dé qui va de 1 à 4. Si vous possédez 3 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), vous pouvez utiliser n'importe quelle route pavée.



05) Savoir:

Lorsque vous utilisez cette tuile, avancez votre marqueur de savoir d'une case sur la piste de savoir. Si vous possédez 2 ou 3 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), avancez respectivement de 2 ou 3 cases.



06) Pont de corde:

Appliquez les mêmes règles que pour la tuile «04 Route pavée» mais en les transposant à un pont de corde.



07) Carte Dieu:

Lorsque vous utilisez cette tuile, prenez une carte Dieu parmi celles placées face visible. Si vous possédez 2 ou 3 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), prenez respectivement 2 ou 3 cartes Dieu de la pile de votre choix.



08) Jeton Quipu:

Lorsque vous utilisez cette tuile, déplacez un de vos jetons Quipu situé sur votre plateau Masque vers votre réserve. Si vous possédez 2 ou 3 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), déplacez respectivement 2 ou 3 jetons Quipu.



09) Tuile Cercle:

Lorsque vous utilisez cette tuile, activez une de vos tuiles Cercle sur votre plateau Masque comme si vous aviez placé un dé avec un résultat de 3 sur la case action Coiffe. Si vous possédez 2 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), vous activez une tuile Cercle comme si vous aviez placé un dé avec un résultat de 6. Si vous possédez une troisième tuile identique (*Ferme ou Étude*), cela ne vous apporte rien.



10) Tuile Nourriture:

Lorsque vous utilisez cette tuile, prenez une tuile Nourriture de la réserve et placez-la sur votre plateau Masque. Si vous possédez 2 ou 3 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), prenez respectivement 2 ou 3 tuiles Nourriture.



11) Agriculture:

Lorsque vous utilisez cette tuile, prenez une tuile Ferme du plateau Cuzco comme si vous aviez placé un dé avec un résultat de 3 sur la case action Agriculture. Si vous possédez 2 tuiles identiques (*Ferme ou Étude*), prenez une tuile Ferme comme si vous aviez placé un dé avec un résultat de 6 sur cette case. Si vous possédez une troisième tuile identique (*Ferme ou Étude*), cela ne vous apporte rien.



12) Étude:

Appliquez les mêmes règles que pour la tuile «11 Agriculture» mais en les transposant à une tuile Étude.

LES TUILES MISSION DU SAPA INCA

Missions de départ (verso gris)

- S-01:** Un de vos prêtres doit se trouver sur une des marches du temple **et** vous devez avoir au moins 1 tuile Ferme sur votre plateau Masque.
- S-02:** Un de vos prêtres doit se trouver sur une des marches du temple **et** vous devez avoir au moins 1 tuile Étude sur votre plateau Masque.
- S-03:** Vous devez posséder au moins une tuile Étude **et** 1 tuile Ferme sur votre plateau Masque.

- S-04:** Vous devez posséder au moins une tuile Étude sur votre plateau Masque **ainsi que** le jeton Ordre de jeu 1.
- S-05:** Vous devez posséder au moins une tuile Ferme et 1 tuile Marchandise sur votre plateau Masque.
- S-06:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur au moins deux villages.

Missions générales (verso doré)

- 01:** Vous devez posséder 3 plumes orange au-dessus de votre plateau Masque.
- 02:** Vous devez posséder 3 plumes violettes au-dessus de votre plateau Masque.
- 03:** Vous devez posséder 3 plumes rose au-dessus de votre plateau Masque.
- 04:** Vous devez posséder 3 plumes turquoises au-dessus de votre plateau Masque.
- 05:** Vous devez posséder au moins une plume de chaque couleur au-dessus de votre plateau Masque.
- 06:** Vous devez posséder au moins 7 plumes au-dessus de votre plateau Masque, peu importe leurs couleurs.
- 07:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur au moins 9 villages.
- 08:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur chacun des 3 villages avec une plume turquoise.
- 09:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur chacun des 3 villages avec une plume rose.
- 10:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur chacun des 3 villages avec une plume violette.
- 11:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur chacun des 3 villages avec une plume orange.
- 12:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur chacun des 3 villages avec 3 PV.
- 13:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur au moins 3 villages avec 2 PV.
- 14:** Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur chacun des 5 villages avec des PV différents (*cad 1-2-4-5-7 PV*).
- 15:** Vous devez posséder au moins 3 tuiles Étude avec des capacités différentes sur votre plateau Masque.
- 16:** Vous devez posséder au moins 3 tuiles Ferme avec des capacités différentes sur votre plateau Masque.
- 17:** Vous devez avoir fait glisser vers le bas au moins 3 tuiles Étude sur votre plateau Masque.
- 18:** Vous devez avoir fait glisser vers le bas au moins 3 tuiles Ferme sur votre plateau Masque.
- 19:** Vous devez avoir fait glisser vers le bas au moins 5 tuiles Étude et/ou Ferme sur votre plateau Masque.
- 20:** Vous devez posséder au moins 4 tuiles Étude sur votre plateau Masque.
- 21:** Vous devez posséder au moins 4 tuiles Ferme sur votre plateau Masque.
- 22:** Vous devez avoir au moins 4 cartes Dieu de différentes couleurs dans votre main.
- 23:** Vous devez avoir au moins 3 cartes Dieu de la même couleur dans votre main.
- 24:** Vous devez posséder au moins deux tuiles Marchandise Soupe sur votre plateau Masque.



25: Vous devez posséder au moins deux tuiles Marchandise Vêtements sur votre plateau Masque.



26: Vous devez posséder au moins deux tuiles Marchandise Vase sur votre plateau Masque.



27: Vous devez posséder au moins deux tuiles Marchandise Carafe sur votre plateau Masque.



28: Vous devez posséder au moins deux tuiles Marchandise Outils sur votre plateau Masque.



29: Vous devez posséder au moins deux tuiles Marchandise Bijoux sur votre plateau Masque.



30: Vous devez posséder au moins trois tuiles Marchandise différentes sur votre plateau Masque.



31: Vous devez posséder au moins 4 tuiles Marchandise sur votre plateau Masque, peu importe leur type.

Note: Vous ne pouvez pas utiliser de médaillon Inti comme substitut pour les cartes Dieu requises dans les missions suivantes (tuiles Mission 32 à 36)!



32: Vous devez avoir au moins 2 cartes Dieu Illapa dans votre main.



33: Vous devez avoir au moins 2 cartes Dieu Mama Quilla dans votre main.



34: Vous devez avoir au moins 2 cartes Dieu Viracocha dans votre main.



35: Vous devez avoir au moins 2 cartes Dieu Pachamama dans votre main.



36: Vous devez avoir au moins 2 cartes Dieu Mama Sara dans votre main.



37: Vous devez avoir au moins 3 de vos prêtres placés sur les escaliers du temple.



38: Vous devez posséder au moins 5 tuiles Nourriture sur votre plateau Masque.



39: Vous devez avoir activé au moins 4 tuiles Cercle (côté décoré visible).



40: Vous devez posséder au moins 2 médaillons Inti sur votre plateau Masque.



41: Vous devez posséder au moins 4 offrandes sur votre plateau Masque.



42: Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur au moins 4 villages de l'intérieur.



43: Vous devez avoir placé un de vos jetons Quipu sur au moins 4 villages de l'extérieur.



44: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Offrande» sur votre plateau Masque.



45: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Points de victoire» sur votre plateau Masque.



46: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Savoir» sur votre plateau Masque.



47: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Pont de corde» sur votre plateau Masque.



48: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Route pavée» sur votre plateau Masque.



49: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Plume» sur votre plateau Masque.



50: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Carte Dieu» sur votre plateau Masque.



51: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Jeton Quipu» sur votre plateau Masque.



52: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Tuile Cercle» sur votre plateau Masque.



53: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Tuile Nourriture» sur votre plateau Masque.



54: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Étude» sur votre plateau Masque.



55: Vous devez posséder au moins 2 tuiles Ferme et/ou Étude «Agriculture» sur votre plateau Masque.



est. 1989

