



10+



60-90 min



2-4

MEXICA

UN JEU
DE M. KIESLING
ET W. KRAMER

JEU DE PLACEMENT, DE BLOCAGE ET DE MAJORITÉ

INTRODUCTION HISTORIQUE

« Là, où l'aigle posé sur un figuier de barbarie vivant sur l'eau, mange un serpent, vous vous poserez et vous construirez votre ville ! »

C'est en 1325, que cette prophétie du dieu Huitzilopochtli apparut enfin aux Aztèques qui depuis bien longtemps migraient régulièrement au travers des terres d'Amérique centrale.

Cela mit définitivement fin à leur longue vie d'errance et c'est donc à 2240m d'altitude, sur une île du lac de Texcoco où cette scène de l'aigle dévorant un serpent leur était apparue, que les Aztèques commencèrent l'édification de la grande cité de Tenochtitlan qui allait rapidement devenir la capitale de leur empire.

Ainsi, durant 200 ans, les Mexica (nouveau nom que prirent les Aztèques de cette région) édifièrent, embellirent et agrandirent de quartiers en quartiers la superbe et gigantesque cité de Tenochtitlan.

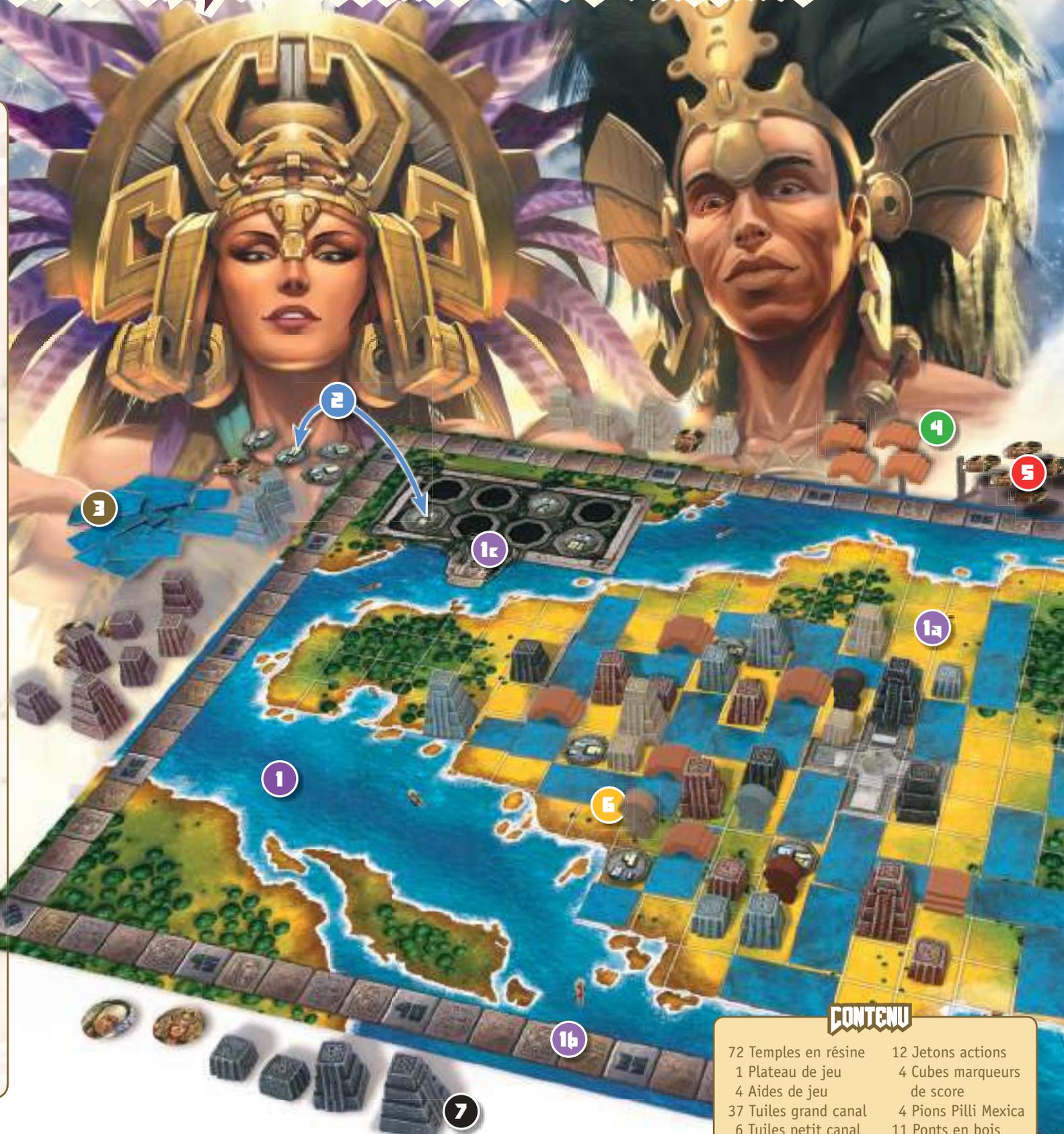
Ils construisirent d'abord des digues pour accéder sur l'île. Ensuite, ils créèrent une irrigation de toute la zone en y creusant des canaux. Chaque morceau de terre ainsi entouré d'eau formait un quartier à part entière appelé calpulli qui constituait la cellule de base de la société aztèque.

Pour circuler d'un calpulli à un autre, les Mexica construisaient des ponts de bois faciles à déplacer ailleurs en cas de pénurie de bois. On circulait d'un quartier à un autre, soit à pied en empruntant les ponts, soit à l'aide de barques naviguant de pont en pont au travers des canaux ou en faisant le tour de l'île.

Chaque calpulli élisait son chef et participait à l'édification de temples sous la direction d'un Pilli Mexica, grand noble de naissance appartenant à la lignée impériale.

Au début du XVIème siècle, sous le règne de Moctezuma II, Tenochtitlan s'étendait sur près de 15km² et comptait environ 200 000 habitants. Hélas, de cette cité grandiose, il ne reste aujourd'hui quasiment rien !

Entre 1519 et 1521, Hernán Cortés, le célèbre conquistador espagnol s'est emparé de tout l'empire aztèque pour le compte de l'Empereur Charles Quint. Lorsqu'il prit définitivement possession de la ville, après avoir fait exécuter son souverain, il fit raser quasiment toute la cité... principalement tous les temples qu'il considérait comme des lieux de cultes hérétiques. Ensuite il commença à faire assécher le lac et sur les ruines de Tenochtitlan, il édifia la cité de Mexico qui devint dès lors la capitale de la vice-royauté de Nouvelle-Espagne.



CONTENU

72 Temples en résine	12 Jetons actions
1 Plateau de jeu	4 Cubes marqueurs de score
4 Aides de jeu	4 Pions Pilli Mexica
37 Tuiles grand canal	11 Ponts en bois
6 Tuiles petit canal	1 Règle de jeu
15 Jetons calpulli	



1. BUT DU JEU

Aujourd'hui, grâce à vous, les Mexica n'ont pas dit leur dernier mot ! Ce jeu va vous permettre de faire revivre leur puissant empire...

Nous sommes en 1325, redécouvrez l'île d'origine au jour de la prophétie et rebâissez Tenochtitlan la future capitale aztèque.

Chacun d'entre vous est un Pilli Mexica, un grand noble. Afin de vous faire une place toujours plus importante auprès du souverain, construisez des canaux pour créer des quartiers (calpulli) de tailles précises, commandés par l'Empereur. Déplacez-vous en personne dans ces quartiers afin de les fonder officiellement avant les autres.

Construisez des ponts sur ces canaux, pour relier les quartiers entre eux.

Déplacez-vous à pied (de terrain en terrain ou en passant sur ces ponts) ou en barque (en naviguant d'un pont à un autre).

Edifiez un ou plusieurs temples dans les quartiers, afin que la somme des étages qui les composent soit supérieure à celle des autres. Ainsi vous montrerez votre suprématie en matière de grandeur spirituelle et gagnerez davantage les faveurs de l'Empereur.

La création, puis la fondation de quartiers, ainsi que la prédominance de vos temples dans chacun d'entre eux, vous rapporteront des points de prestige qui seront comptabilisés sur la piste qui entoure le plateau de jeu.

Celui qui sera en tête à la fin du jeu, sera déclaré vainqueur, et appelé par l'Empereur à ses côtés aux plus hautes fonctions !

2. MATERIEL ET INSTALLATION

Lors de la première utilisation du jeu, détachez soigneusement à la main toutes les tuiles cartonnées de leurs planches prédécoupées.

- Placez le plateau de jeu au centre de la table 1. Il représente l'île où vous allez bâtir Tenochtitlan. Il est composé de l'île 1a découpée en cases terrain, entourée du lac, de la piste de

prestige 1b qui servira à comptabiliser le prestige des joueurs au cours de la partie et avec dans le coin inférieur droit 1c le tableau des commandes par l'Empereur.

- Mélangez les 15 jetons calpulli (quartiers) 2 de différentes valeurs face cachée. Les valeurs indiquent la taille du quartier commandé par l'Empereur et les points de prestige qu'il procure lors de sa fondation puis à la fin des deux périodes. Retournez-en 8 au hasard, et placez-les sur l'espace prévu pour cela sur le plateau de jeu 1c en les disposant dans l'ordre croissant du nombre jaune 2a situé en haut de chaque jeton (pour une facilité de lecture de la taille des quartiers à créer durant le jeu).

Les 7 autres jetons, toujours face cachée, sont mis à l'écart et serviront lors de la seconde période du jeu.

- Placez les 43 tuiles canaux (6 d'une case et 37 de deux cases) 3, qui serviront à délimiter la construction des quartiers, en deux tas l'un à côté de l'autre. Positionnez deux tuiles canaux de 2 cases sur le canal déjà creusé sur le plateau 1c afin d'en recouvrir parfaitement l'illustration.

- Placez les 11 ponts 4 pour relier les quartiers entre eux et pour faciliter les déplacements, à côté du plateau.

- Placez les 12 jetons « Point d'Action » 5 en tas près du plateau.

- Chaque joueur récupère 1 des 4 plaquettes « Aide de jeu », elle résume Face A : le nombre de jetons calpulli et les temples avec lesquels vous allez jouer au début de chaque période, et Face B : les actions que vous pouvez faire dans un tour et leur coût en Points d'Action (PA).



JETONS CALPULLI

Les jetons calpulli servent à identifier les quartiers fondés. Il y a un nombre limité de jetons calpulli à placer au cours de chaque période.

Les valeurs indiquent la taille du quartier ainsi que les points de prestige gagnés lors de sa fondation et à la fin de chaque période.

LORS DE LA FONDATION

- 2a Taille du quartier : nombre de cases qui doivent le composer.

- 2b Prestige gagné par le joueur qui fonde le quartier.

- 2c Prestige gagné par les joueurs dont le Pilli Mexica est présent dans le quartier au moment de sa fondation.



A LA FIN DE CHAQUE PERIODE

- 2a Prestige gagné par le joueur ayant le plus de valeur spirituelle.

- 2b Prestige gagné par le 2^e joueur ayant le plus de valeur spirituelle.

- 2c Prestige gagné par le 3^e joueur ayant le plus de valeur spirituelle.

- Puis chaque joueur choisit une couleur (noir, gris, sable ou rouge) et récupère :

- le marqueur de points de prestige de sa couleur qu'il place sur la case « 0 » P de la piste de prestige 1b,

- le Pilli Mexica de sa couleur 6,

- les 18 temples de 1 à 4 étages de sa couleur 7.



- Parmi ses 18 temples (comme indiqué sur la face A – Partie I de l'aide de jeu) chacun en sélectionne 9 :

- 3 temples de 1 étage,
- 3 temples de 2 étages,
- 2 temples de 3 étages,
- 1 temple de 4 étages,

et les pose devant lui pour les utiliser durant la première période du jeu.

Les 9 temples restants sont provisoirement mis à l'écart et ne seront utilisés que lors de la seconde période du jeu (la face A – Partie II).

- Chaque joueur retourne enfin son aide de jeu sur la face B représentant les différentes actions possibles à son tour de jeu et la valeur (en Points d'Action) de celles-ci.



Pour la règle spéciale « 2 joueurs », après avoir lu l'intégralité des règles se reporter au chapitre 7.

PLACEMENT EN DEBUT DE PARTIE

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur le plus âgé sera le premier joueur par respect des anciens chez les Mexica.

3. DEROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se déroule en deux périodes distinctes, divisées chacune en un nombre variable de tours de jeu.

PREMIERE PERIODE

La première période se termine dès que les 2 conditions suivantes sont remplies :

- Les 8 jetons calpulli disponibles dans le tableau des commandes de l'Empereur ont servi à fonder des quartiers ;
- au moins un joueur a posé ses 9 temples de départ sur le plateau.

À ce moment-là, les joueurs terminent le tour (afin que chacun ait joué autant de fois) et effectuent alors le premier décompte de points de prestige.

Ce décompte met fin à la première période et la seconde période débute aussitôt.

SECONDE PERIODE



- Chacun reçoit devant lui les 9 autres temples de sa couleur qu'il avait écartés au début du jeu.

Attention ! Le ou les joueurs qui ont déjà posé leurs 9 premiers temples sur le plateau de jeu n'ont donc que les 9 nouveaux temples à leur disposition durant la seconde période. Par contre, les joueurs auxquels il reste des temples de la première période les conservent et jouent avec, en plus des 9 nouveaux temples, durant cette seconde période.



- Le joueur qui débute la seconde période est le même que lors de la première. Toutes les règles restent valables pour la seconde période.
- Si les joueurs constatent durant la seconde période qu'un jeton calpulli encore disponible ne permet plus de fonder un quartier, ce jeton est alors immédiatement retiré du jeu.

Ceci est possible (par exemple) :

- lorsqu'il n'y a plus, ou plus assez, de tuiles canaux disponibles pour créer un quartier de la bonne taille,
- lorsqu'il ne reste plus aucune zone de terre suffisamment grande pour créer un quartier du nombre de cases de la bonne taille.

Par contre, il peut toujours être possible de créer de nouveaux quartiers, même s'il n'y a plus de jetons calpulli correspondants.

La seconde période se termine dès que les 2 conditions suivantes sont remplies :

- Les 7 derniers jetons calpulli disponibles dans le tableau des commandes de l'Empereur ont servi à fonder des quartiers (ou ont été retirés du jeu parce qu'aucun quartier correspondant ne pouvait être fondé) ;
- au moins un joueur a posé tous ses temples sur le plateau.

À ce moment-là, les joueurs terminent le tour (afin que chacun ait joué autant de fois) et effectuent alors le dernier décompte de points de prestige.

Ceci met fin au jeu après un nombre variable de tours de jeu.

Celui qui est en tête sur la piste de prestige est déclaré vainqueur !

4. TOUR D'UN JOUEUR



A chaque tour de jeu, vous disposez d'un crédit de 6 Points d'Action, en abrégé : 6 PA.

Ce crédit de 6 PA diminue durant votre tour, selon les actions que vous effectuez.

Comme indiqué sur la face B de l'aide de jeu placée devant vous, chacune de ces actions coûte (ou non) un certain nombre fixe de Points d'Action. A votre tour de jeu, vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos 6 PA ; les PA non utilisés à ce tour sont perdus. Quand vient votre tour, vous pouvez effectuer les actions suivantes, chacune autant de fois que vous le voulez (ou le pouvez) et dans l'ordre que vous souhaitez :

ACTION	COÛT DE L'ACTION
Construire un canal	1 PA
Fonder un quartier (en présence de son Pilli Mexica dans le quartier)	0 PA
Construire ou déplacer un pont	1 PA
Edifier un temple (en présence de son Pilli Mexica dans le quartier)	1-4 PA
Déplacer son Pilli Mexica	1/5 PA
Récupérer un jeton « Point d'Action »	1 PA
Utiliser un jeton « Point d'Action »	0 PA

A. CONSTRUIRE UN CANAL

Les nobles ne participent pas personnellement à la construction des canaux, ils laissent cette tâche manuelle au peuple, aussi la présence du Pilli Mexica n'est pas nécessaire aux côtés des tuiles canaux que l'on pose.

Au début, l'ensemble des cases terrain de l'île forme un seul grand quartier. Au cours de la partie, les joueurs divisent ce quartier en quartiers plus petits en construisant des canaux pour entourer d'eau (canaux / lac) autant de cases terrain qu'ils veulent. Il suffit que les canaux se touchent par un coin pour fermer un quartier. Le nombre de quartiers créés croît ainsi au fil de la partie.

Un quartier créé mais pas encore fondé, c'est-à-dire un quartier dans lequel ne se trouve aucun jeton calpulli (voir plus loin) n'est pas protégé. Il peut encore être réduit par n'importe quel joueur simplement en posant une nouvelle tuile canal et même être subdivisé en plusieurs quartiers plus petits.



- Construire un canal coûte 1 PA, qu'il soit simple ou double (tuile de forme carrée ou rectangulaire).
- Vous pouvez construire un canal où vous voulez, contigu ou non à un autre canal, sur des cases terrain vides.



REMARQUES

- Attention, vous ne pouvez pas poser tout ou partie d'une tuile canal :
 - sur une des 5 cases du palais (A),
 - sur une autre tuile canal (B),
 - sur le lac (C),

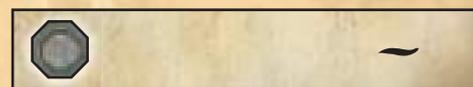
- sur une case face à un pont (D),
- dans un quartier déjà fondé (E).
- Un joueur peut créer des quartiers n'importe où dans l'île, quel que soit l'endroit où se trouve son pion Pilli Mexica.

B. FONDER UN QUARTIER

Fonder un nouveau quartier est un acte important de la vie de la cité et cette célébration officielle ne peut avoir lieu qu'en la présence physique dans ce quartier d'un Pilli Mexica qui gagne alors en prestige auprès de l'Empereur.

Un quartier est fondé lorsqu'un joueur place sur une de ses cases un jeton calpulli correspondant à la taille de ce quartier ; ce jeton doit être disponible sur le plateau de jeu, dans le tableau des commandes de l'Empereur (1c).

Ces jetons symbolisent la taille des quartiers que l'Empereur souhaite vous voir fonder et indique la valeur de prestige qui y sera associée.



- Fonder un quartier coûte 0 PA (action gratuite).
- Pour fonder un quartier (calpulli), deux conditions doivent être remplies :
 - Votre Pilli Mexica doit se trouver sur une des cases du quartier à fonder.
 - Un jeton calpulli correspondant doit être disponible sur le tableau des commandes de l'Empereur. Un jeton calpulli convient si son 1^{er} nombre (2a) correspond exactement au nombre de cases encloses par le lac et/ou les canaux entourant ce quartier.

Le joueur qui fonde un quartier prend alors le jeton calpulli qui correspond à sa taille et le place où il veut sur l'une des cases terrain demeurées libres du quartier (c'est-à-dire une case sans rien dessus).

Un quartier fondé est donc reconnaissable au jeton calpulli qui est posé (comme un acte gravé dans la pierre), jeton qui ne pourra plus jamais être déplacé durant la partie. Il devient interdit de pénétrer sur cette case ou de construire par-dessus.

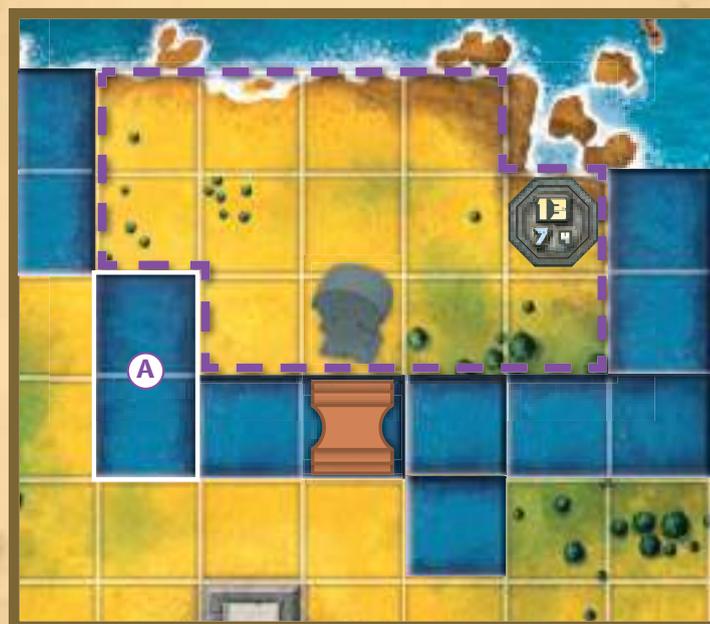
REMARQUES

- Vous pouvez très bien créer et fonder un quartier dans le même tour de jeu ou dans des tours de jeu différents.
- Vous pouvez fonder un quartier qui a été créé par un autre joueur.
- Peu importe qu'un joueur crée d'abord un quartier en posant un canal, puis y pénètre avec son Pilli Mexica, ou qu'il crée un quartier autour de

Fonder un quartier fait marquer immédiatement des points de prestige !
(voir Chapitre 5)

son pion. L'important est que son Pilli Mexica se trouve dans le quartier au moment où le jeton calpulli y est placé par lui-même.

- Il est permis de fonder un quartier qui contient les cases départ et la case Emblème au centre. Ces 5 cases comptent dans le nombre de cases terrain du quartier. Mais il est interdit de placer un jeton calpulli dessus car ces 5 cases représentent le palais de l'Empereur, le cœur de la ville.



EXEMPLE

Le joueur vient de construire le canal (A) et de fonder un quartier de 13 cases (2a). Il pose le jeton calpulli correspondant sur une des cases du quartier fondé et avance son marqueur de points de prestige de 7 cases (2b). Comme il n'y a pas d'autre Pilli Mexica dans le quartier fondé, personne ne marque de points de prestige supplémentaires (2c).



C. CONSTRUIRE UN PONT (OU LE DÉPLACER)

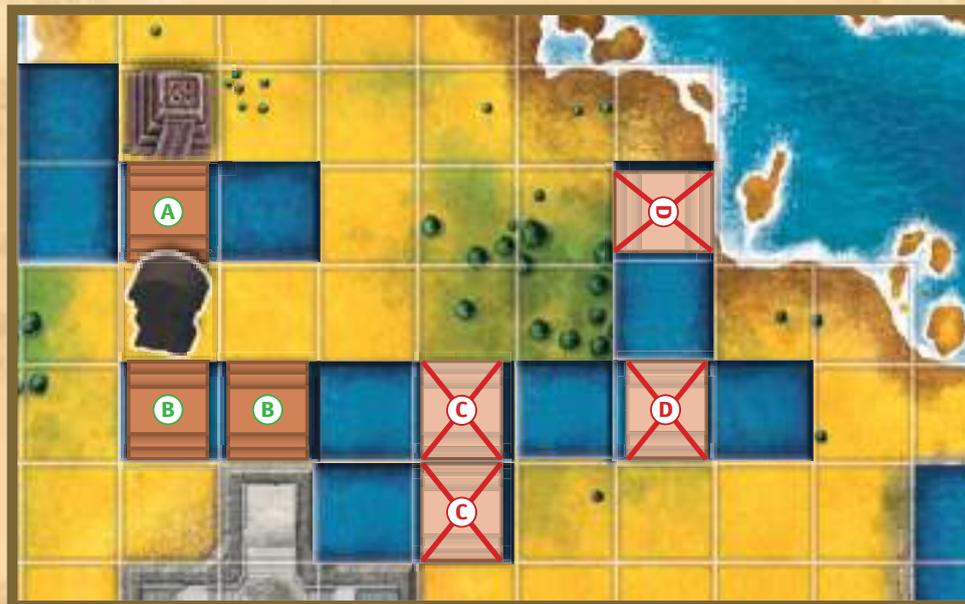
Comme pour les canaux, les nobles ne participent pas personnellement à la construction des ponts, ils laissent cette tâche aux ouvriers, aussi la présence du Pilli Mexica n'est pas nécessaire aux côtés des ponts que l'on pose ou déplace.



- Construire ou déplacer un pont coûte 1 PA.
- Vous pouvez bâtir un pont sur n'importe quelle tuile canal à condition que ses 2 rampes d'accès soient tournées vers des cases terrain (libres ou occupées).

REMARQUES

- Les deux cases terrain donnant accès à un pont peuvent être occupées par des édifices, des jetons calpulli ou des pions Pilli Mexica. L'accès à ce pont peut ainsi être momentanément ou définitivement rendu impossible à partir de ces cases (A).
- Deux ponts peuvent enjamber un même canal et se retrouver accolés l'un contre l'autre sur deux cases contiguës (B).



- À contrario, un pont ne peut pas être directement relié à un autre (C) ; une case terrain doit au moins séparer leurs rampes respectives.
- Un pont ne peut pas déboucher directement sur le lac ou sur un canal (D).
- Un pont peut aussi être déplacé pour 1 PA, exclusivement lorsque tous les ponts de la réserve se retrouvent déjà construits sur le plateau de jeu et qu'il n'y a pas de pion Pilli Mexica dessus. Le fait de le déplacer d'un emplacement à un autre (c'est-à-dire en réalité le démolir et le reconstruire ailleurs) ne coûte qu'1 seul PA.

D. EDIFIER UN TEMPLE

Achever la construction d'un temple et le dédier à une divinité est un temps majeur dans la vie de la cité. La présence du Pilli Mexica du joueur est donc absolument nécessaire dans le quartier au moment de l'édification du temple.

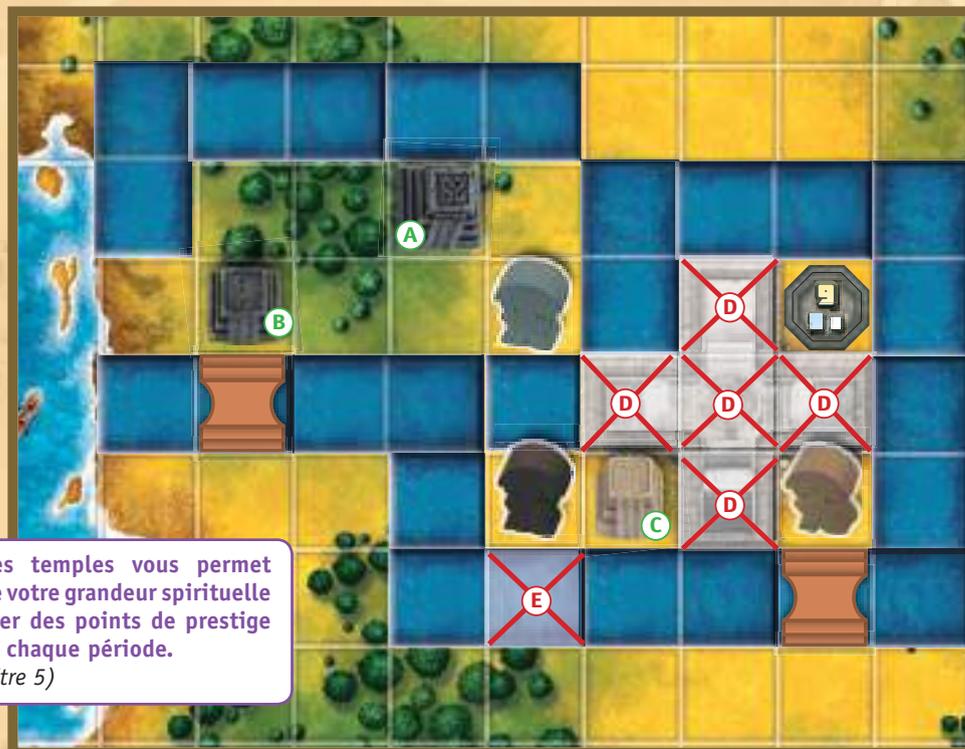


- Edifier un temple coûte de 1 à 4 PA en fonction de son nombre d'étages. Pour faciliter la vision du jeu, au sommet de chaque temple est gravé le nombre de points qu'il coûte à bâtir, correspondant à son nombre d'étages. Plus un temple a d'étages, plus il coûte de PA.
- Vous pouvez édifier un temple sur n'importe quelle case terrain libre d'un quartier (même s'il n'est pas fondé) où se trouve votre Pilli Mexica en dépensant un nombre de PA équivalent à son nombre d'étages.

Edifier des temples vous permet d'accroître votre grandeur spirituelle pour gagner des points de prestige à la fin de chaque période. (voir Chapitre 5)

REMARQUES

- Vous ne pouvez bâtir qu'un seul temple par case terrain. Un temple ne peut pas être construit sur un autre ni à la place d'un autre. Une fois construit, vous ne pouvez pas démolir un temple déjà construit, ni le remplacer par un autre.
- Vous pouvez construire un temple, même dans un quartier non encore fondé et ce, quelle qu'en soit la taille (A).



Attention : Au départ, l'île forme un seul quartier. Au fur et à mesure que vous allez construire des canaux, vous allez diviser ce quartier en quartiers plus petits qui pourront toujours être sous-divisés tant qu'ils ne sont pas fondés. Par conséquent vous pouvez bâtir un temple dès le début de la partie, voire à tout moment quelle que soit la taille du quartier.

- Vous pouvez construire un temple sur l'une des cases terrain permettant d'accéder à un pont (ce qui aura pour effet d'en condamner l'accès de ce côté-là) (B).

- De même, (sauf au 1^{er} tour) vous avez le droit d'enfermer un Pilli Mexica adverse, en construisant un temple (C). Ce pion ne pourra alors se déplacer sur une autre case terrain ou un autre pont libre qu'en bâtissant un pont ou par un transfert sur la case de son choix moyennant l'utilisation du « forfait » de déplacement de 5 PA.
- Vous ne pouvez construire un temple que sur une case terrain mais pas sur les 5 cases du palais de l'Empereur (D).
- Vous ne pouvez pas construire un temple sur l'eau (E).

E. DÉPLACER SON PILLI MEXICA

Votre Pilli Mexica se déplace sur la terre ferme, franchit les canaux en empruntant les ponts et se déplace aussi en barque, naviguant sur les canaux de pont en pont.

A PIED



- Déplacer votre Pilli Mexica vers une case terrain libre ou un pont adjacent libre coûte 1 PA.
- Ce déplacement est toujours horizontal ou vertical, jamais en diagonale.



REMARQUES

- Un Pilli Mexica peut faire des allées et venues pendant ses déplacements.
- Les Pilli Mexica adverses, les temples et les jetons calpulli sont des obstacles infranchissables. Il est interdit de s'y arrêter ou de les traverser.
- Si vous déplacez votre Pilli Mexica vers un pont, vous n'êtes pas obligé de le traverser dans le même tour de jeu et pouvez donc décider de rester sur le pont (par exemple pour en bloquer le passage...).

RÉSUMÉ DES ACTIONS POSSIBLES (AIDE DE JEU)

EN RÉSUMÉ

Il est rappelé que durant un tour de jeu, vous pouvez effectuer tout ou partie de ces différentes actions, chacune, autant de fois que vous le voulez (ou le pouvez) et dans l'ordre que vous souhaitez. Cela dans un maximum de 6 Points d'Action (6 PA) auxquels peuvent s'ajouter une ou plusieurs « actions supplémentaires » par le fait de dépenser un nombre correspondant de jetons « Point d'Action ».

Chaque joueur possède devant lui une « Aide de jeu - face : B » lui permettant de facilement mémoriser ou retrouver les actions possibles ainsi que leur coût respectif en nombre de Points d'Action (PA).





EN BARQUE (D'UN PONT A L'AUTRE)



- Déplacer votre Pilli Mexica d'un pont vers le prochain pont connecté coûte 1 PA.
- Pour déplacer votre Pilli Mexica sur un canal, vous devez obligatoirement commencer ce déplacement en étant sur un pont pour emprunter une barque.
- Un pont est connecté à un autre pont si vous pouvez les relier par une ligne ininterrompue de canaux en passant ou non par le lac. Le lac peut à cette occasion être emprunté et permet ainsi de franchir de longues distances pour très peu de PA.

REMARQUES

- Les barques ne sont pas représentées comme telles sur le plateau de jeu. Leur utilisation est simulée. On considère donc qu'il y en a toujours de disponibles en dessous de chaque pont.
- Pour se déplacer d'un pont à un autre, les canaux doivent former une liaison ininterrompue. Les canaux qui ne se touchent que par un coin ne sont pas reliés et les barques ne peuvent donc pas les emprunter.
- Vous ne pouvez pas interrompre votre déplacement et rester sur un canal. Vous devez obligatoirement terminer votre déplacement sur un pont libre.
- Vous pouvez déplacer votre Pilli Mexica vers un pont occupé par un autre Pilli Mexica. Il ne constitue pas un obstacle pour les déplacements sur l'eau puisque votre déplacement se fait en barque, vous passez donc « sous » les ponts.

Cependant, vous ne pouvez pas vous y arrêter, ce déplacement vous coûte quand même 1 PA et vous devez continuer votre déplacement jusqu'au prochain pont connecté.

- Si le canal utilisé donne sur le lac, votre Pilli Mexica peut continuer son déplacement en utilisant le lac, mais doit forcément entrer dans un autre canal qui s'ouvre également sur le lac pour pouvoir finir son déplacement sur un pont. Vous pouvez ainsi parcourir de longues distances pour 1PA seulement.
- Que vous soyez sur un canal ou sur le lac, vous ne pouvez pas interrompre le déplacement de votre Pilli Mexica sur une case terrain. Vous êtes obligé de l'arrêter sur un pont libre (sous lequel il est censé accrocher sa barque). De même, vous ne pouvez pas commencer votre déplacement sur l'eau à partir d'une case terrain, vous ne pouvez le commencer qu'à partir d'un pont libre. Chaque déplacement entre deux ponts, que l'on passe en dessous pour continuer jusqu'au pont suivant, ou que l'on s'y arrête coûte 1 PA.

EN UTILISANT LE FORFAIT



- Déplacer votre Pilli Mexica vers la case terrain libre ou le pont libre de votre choix coûte 5 PA.
- Le « forfait » de déplacement vous permet de transférer votre Pilli Mexica sur n'importe quelle case terrain libre ou n'importe quel pont libre du plateau de jeu, cela afin d'éviter d'éventuelles situations de blocage et/ou d'enfermement, ou afin de permettre à un joueur de revenir rapidement se placer sur n'importe quelle case libre de l'île.

REMARQUE

- Il est strictement interdit de bloquer un joueur ou de l'enfermer à l'aide de Pilli Mexica, de temples et/ou de canaux durant le premier tour de jeu.

F. RECUPERER UN JETON « POINT D'ACTION »



- Piocher un jeton « Point d'Action » coûte 1 PA.

REMARQUES

- Vous ne pouvez au maximum récupérer dans la réserve que 2 jetons « Point d'Action » par tour de jeu (en payant 1 PA par jeton).
- S'il n'y a plus de jetons « Point d'Action » disponibles dans la réserve, il n'est plus possible pour le moment d'en récupérer.



G. DEPENSER UN JETON « POINT D'ACTION »



- Dépenser un jeton « Point d'Action » coûte 0 PA et permet de disposer d'1 PA de plus durant ce tour de jeu (donc de dépasser la limite des 6 PA).

REMARQUES

- Tant qu'il vous reste des jetons « Point d'Action » vous pouvez en dépenser autant que vous voulez dans un même tour.
- Les jetons joués retournent à la réserve et pourront ainsi être à nouveau piochés (par vous-même ou par un autre joueur).
- Bien avoir à l'esprit qu'utiliser des jetons « Point d'Action » ne permet pas à un joueur durant la partie de jouer plus de PA que les autres. En effet, le fait de piocher un jeton valant 1 PA, cela n'a pour effet que de différer le moment d'utilisation de ces PA.

Symbole	Actions	Coût (●)	Conditions à respecter
	Construire un canal (simple ou double)	1PA	Uniquement sur des cases terrain libres.
	Construire un pont / Déplacer un pont	1PA	Uniquement dans le sens de la traversée du canal.
	Déplacer le Pilli Mexica à pied vers une case terrain Déplacer le Pilli Mexica à pied vers un pont Déplacer le Pilli Mexica d'un pont vers une case terrain	1PA	Uniquement horizontalement et verticalement. Un Pilli Mexica ne peut ni franchir, ni s'arrêter sur une case terrain (ou un pont) occupée par un Pilli Mexica, un temple ou un jeton calpulli.
	Déplacer le Pilli Mexica en barque d'un pont à un autre pont	1PA	Uniquement en passant par les canaux et éventuellement le lac. Les ponts occupés ne sont pas des obstacles.
	Déplacer le Pilli Mexica (d'un seul coup) n'importe où sur l'île	5PA	Vers n'importe quelle case terrain libre ou pont libre.
	Edifier un temple de 1 étage Edifier un temple de 2 étages	1PA 2PA	Possible uniquement sur une case terrain libre dans un quartier (fondé ou non) dans lequel se trouve le Pilli Mexica du joueur.
	Edifier un temple de 3 étages Edifier un temple de 4 étages	3PA 4PA	
	Récupérer 1 jeton « Point d'Action » Récupérer 2 jetons « Point d'Action »	1PA 2PA	
	Dépenser 1 jeton « Point d'Action »	OPA	Un joueur peut dépenser autant de jetons qu'il veut dans un même tour.
	Fonder un quartier	OPA	Un quartier ne peut être fondé que si le jeton calpulli correspondant est disponible et que le Pilli Mexica du joueur se trouve dans ce quartier.

5. GAGNER DES POINTS DE PRESTIGE

A. GAGNER DES POINTS LORS DE LA FONDATION DE CHAQUE QUARTIER

Tout au long de la partie, les joueurs marquent des points de prestige au moment de la fondation de chaque quartier.

- Le joueur qui fonde un quartier marque immédiatement un nombre de points de prestige égal au chiffre bleu indiqué sur le jeton calpulli .
- Si d'autres Pilli Mexica se trouvent dans le quartier au moment de sa fondation, leurs propriétaires marquent chacun un nombre de points égal au chiffre blanc indiqué sur le jeton calpulli .

Le ou les joueurs avancent immédiatement leur marqueur de prestige du nombre de points correspondant sur la piste de prestige située autour du plateau de jeu.

B. GAGNER DES POINTS A LA FIN DE LA PREMIERE PERIODE

Rappel : la première période se termine dès que les 2 conditions suivantes sont remplies :

- Les 8 jetons calpulli disponibles sur le plateau ont servi à fonder des quartiers.
- Au moins un joueur a posé ses 9 temples de départ sur le plateau. Les joueurs terminent alors le tour pour que chacun ait joué autant de fois et le décompte commence aussitôt.

CALCULEZ LA GRANDEUR SPIRITUELLE DES QUARTIERS FONDES

Chaque quartier fondé permet de gagner des points de prestige en fonction de votre grandeur spirituelle. Pour connaître votre grandeur spirituelle, additionnez le nombre d'étages de vos temples bâtis dans ce quartier (et non le nombre de temples).

Exemple : le joueur qui a édifié dans un même quartier 2 temples de 3 étages et 1 temple de 2 étages a donc dans ce quartier une grandeur spirituelle de $3 + 3 + 2 = 8$.

- Si vos temples dans un quartier totalisent la plus grande valeur spirituelle, vous marquez un nombre de points égal au chiffre jaune indiqué sur le jeton calpulli du quartier .
- Si vos temples dans un quartier totalisent la deuxième plus grande valeur spirituelle, vous marquez un nombre de points égal au chiffre bleu indiqué sur le jeton calpulli du quartier .
- Si vos temples dans un quartier totalisent la troisième plus grande valeur spirituelle, vous marquez un nombre de points égal au chiffre blanc indiqué sur le jeton calpulli du quartier .
- A quatre joueurs, le quatrième ne marque rien.

C. GAGNER DES POINTS A LA FIN DE LA SECONDE PERIODE

Rappel : la seconde période se termine dès que les 2 conditions suivantes sont remplies :

- Les 7 nouveaux jetons calpulli disponibles sur le plateau ont servi à fonder des quartiers (si cela est possible - voir chapitre 3 : seconde période).
- Au moins un joueur a posé tous ses temples sur le plateau. Les joueurs terminent alors le tour pour que chacun ait joué autant de fois et le décompte commence aussitôt.

CALCULEZ LA GRANDEUR SPIRITUELLE DES QUARTIERS FONDES

Les règles de décompte de la grandeur spirituelle des quartiers fondés sont strictement identiques à celles de la première période et les quartiers déjà comptabilisés lors de la première période le sont à nouveau une seconde fois.

6. FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement après le décompte de points de la seconde période.

Le vainqueur est le joueur dont le marqueur de points est en tête sur la piste de prestige.

En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus de jetons « Point d'Action » gagne la partie et devient le Pilli Mexica favori de l'Empereur.

En cas de nouvelle égalité, ils sont tous les deux déclarés vainqueurs.

7. REGLE SPECIALE POUR 2 JOUEURS

Au début il faut choisir une troisième couleur, neutre, dont il y aura 10 temples :

- 4 temples de 1 étage,
- 3 temples de 2 étages,
- 2 temples de 3 étages,
- 1 temple de 4 étages.

Ces 10 temples qui représentent un total de

20 étages sont répartis aléatoirement en début de partie sur les cases de l'île en respectant les règles suivantes :

- les temples n'ont pas le droit d'être placés sur une case adjacente à la côte,
- les temples doivent être disposés en respectant un espace minimum de 4 cases entre eux.

En fin de chacune des deux périodes, ces temples doivent être pris en compte dans le décompte des points de prestige de chaque quartier, lorsqu'il

s'agit d'évaluer le placement atteint par chaque joueur (1^{er}, 2^e ou 3^e joueur).

Variante : On peut renforcer la difficulté de jeu, en augmentant la somme de la valeur des étages des temples du joueur neutre (somme totale des étages en ce cas strictement supérieure à 20).

« Cette règle spéciale pour 2 joueurs signée Peter STEINERT est publiée et validée avec l'autorisation des deux auteurs du jeu ».

JETONS CALPULLI

Les jetons calpulli servent à identifier les quartiers fondés. Il y a un nombre limité de jetons calpulli à placer au cours de chaque période.

Les valeurs indiquent la taille du quartier ainsi que les points de prestige gagnés lors de sa fondation et à la fin de chaque période.

LORS DE LA FONDATION

 **Taille du quartier :** nombre de cases qui doivent le composer.

 **Prestige gagné par le joueur qui fonde** le quartier.

 **Prestige gagné par les joueurs dont le Pilli Mexica est présent** dans le quartier au moment de sa fondation.



A LA FIN DE CHAQUE PERIODE

 **Prestige gagné par le joueur ayant le plus de valeur spirituelle.**

 **Prestige gagné par le 2^e joueur ayant le plus de valeur spirituelle.**

 **Prestige gagné par le 3^e joueur ayant le plus de valeur spirituelle.**

Les joueurs avancent alors leur marqueur de points sur la piste de prestige du nombre de points gagnés dans ce quartier et l'on recommence ainsi jusqu'à ce que tous les quartiers fondés aient été décomptés.

Afin d'éviter des erreurs de comptage, pour signaler qu'un quartier a déjà été comptabilisé, son jeton calpulli est aussitôt retourné.

REMARQUES

- En cas d'égalité entre joueurs, chacun marque la totalité des points attribués pour sa place.
- Si deux joueurs se partagent la première place, il n'y a pas de deuxième mais une troisième place.
- Si trois joueurs se partagent la première place, il n'y a ni deuxième, ni troisième places.
- Si plusieurs joueurs se partagent la deuxième place, il n'y a pas de troisième place.
- Les quartiers créés mais non fondés sont ignorés lors de ce premier décompte.

Si votre Pilli Mexica se trouve revenu sur une des 4 cases départ au moment du décompte, vous marquez 5 points supplémentaires de prestige (sinon, le lieu où il se trouve n'a aucune importance).

Tous les décomptes terminés, les jetons calpulli sont retournés face visible. Ils restent à la même place sur le plateau pour la suite de la partie.

Rappel : après la première période, les 7 jetons calpulli qui étaient à l'écart du plateau depuis le début de la partie sont retournés et placés, toujours dans l'ordre croissant de la taille des quartiers (chiffre jaune)  sur les emplacements devenus libres du tableau des commandes de l'Empereur.

Chaque joueur prend alors les 9 temples écartés en début de partie et les pose devant lui. Si un joueur possède encore des temples de la première période, il pourra également les poser lors de la seconde.

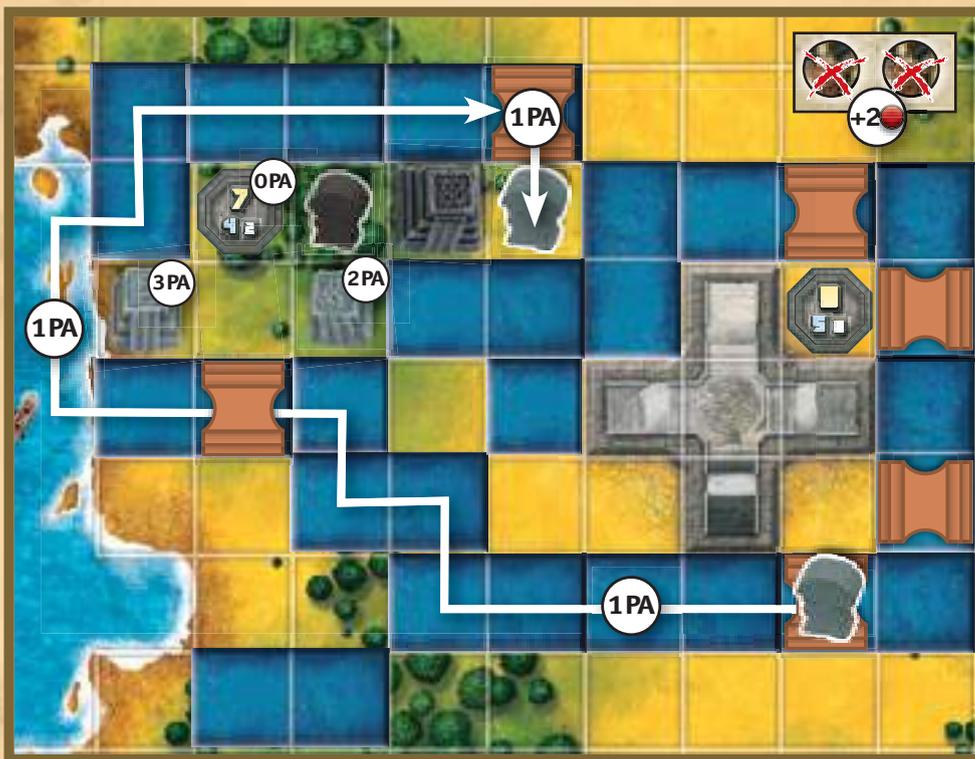
CALCULEZ LA GRANDEUR SPIRITUELLE DES QUARTIERS NON FONDES

Les quartiers non fondés, sans jeton calpulli, sont cette fois également comptabilisés selon les règles suivantes :

- Si vos temples dans un tel quartier totalisent la plus grande valeur spirituelle, vous marquez un nombre de points égal au nombre de cases de ce quartier.
- Si vos temples totalisent la deuxième plus grande valeur spirituelle vous marquez la moitié du nombre de cases de ce quartier (arrondi au supérieur).
- Si vos temples totalisent la troisième plus grande valeur spirituelle, vous marquez la moitié des points du deuxième (arrondi au supérieur).
- Le quatrième ne marque rien.

Si votre Pilli Mexica se trouve revenu sur une des 4 cases départ au moment du décompte, vous marquez 5 points supplémentaires de prestige (sinon, le lieu où il se trouve n'a aucune importance).





EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

C'est au joueur de jouer :

- Déplacement sur canal / Coût 2 , reste 4 .
 - Déplacement vers case terrain / Coût 1 , reste 3 .
 - Fonder un quartier / gratuit, reste 3 .
- Le joueur gagne 4 points de prestige.
Le joueur gagne 2 points de prestige parce qu'il se trouve dans le quartier lorsqu'il est fondé.
- Construction d'un temple de 3 étages / Coût 3 , reste 0 .
 - Dépense de 2 pions action / Coût gratuit +2 , reste 2 .
 - Construction d'un temple de 2 étages / Coût 2 , reste 0 .

Puis c'est au joueur à sa gauche de jouer...



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

C'est au joueur de jouer. Il est enfermé :

- Construire un pont / Coût 1 , reste 5 .
- Déplacement sur le pont / Coût 1 , reste 4 .
- Construction canal / Coût 1 , reste 3 .
- Déplacement sur canal vers le deuxième pont connecté / Coût 2 , reste 1 .
- Déplacement vers case terrain / Coût 1 , reste 0 .

C'est au joueur à sa gauche de jouer...

REMARQUE

- Le joueur aurait pu se rendre sur la même case finale en utilisant le forfait de déplacement / Coût 5 .



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

C'est au joueur de jouer :

- Déplacement vers case terrain / Coût 1 , reste 5 .
 - Déplacement vers case terrain / Coût 1 , reste 4 .
 - Déplacement sur le pont / Coût 1 , reste 3 .
 - Déplacement sur canal vers un pont connecté / Coût 1 , reste 2 .
 - Déplacement vers case terrain / Coût 1 , reste 1 .
 - Récupération d'un pion action / Coût 1 , reste 0 .
- C'est au joueur à sa gauche de jouer...



DEMARRAGE RAPIDE

- Placez le plateau au centre de la table, et deux canaux de 2 cases sur les canaux déjà dessinés.
- Placez les canaux, les calpulli et les pions action à portée de main autour du plateau.
- Chaque joueur récupère un aide mémoire et choisit une couleur.
- En commençant par le plus âgé, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son Pili Mexica sur une des cases du palais et son marqueur de prestige sur le case 0 de la piste de prestige.
- Le joueur le plus âgé sera le premier joueur lors des 2 périodes.

GAGNEZ DU PRESTIGE EN FONDANT DES QUARTIERS DURANT LES 2 PERIODES

- Chaque quartier rapporte des points de prestige lorsqu'il est fondé,
 - Le joueur qui fonde le quartier gagne autant de points que le chiffre médian (bleu) du calpulli **2b**.
 - Les autres joueurs qui ont leur Pili Mexica présent dans le quartier fondé gagnent le plus petit chiffre (blanc) **2c**.

1. PREMIERE PERIODE



- Un joueur pioche au hasard 8 jetons calpulli parmi les 15 disponibles et les place dans l'ordre croissant du chiffre supérieur dans le tableau des commande de l'Empereur sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur récupère les 9 temples de sa couleur correspondant à la première période et les place devant lui.

La période se termine dès que les 8 jetons calpulli ont servi pour fonder des quartiers et qu'un joueur a construit tous ses temples. Vous gagnez alors les points de prestige de la première période.

GAGNEZ DU PRESTIGE EN FIN DE 1^{RE} PERIODE

- Pour chaque quartier fondé,
 - Le joueur qui possède le plus de valeur spirituelle gagne le chiffre le plus fort (jaune) **2a**.
 - Le deuxième gagne le chiffre médian (bleu) **2b**.
 - Le troisième gagne le plus petit chiffre (blanc) **2c**.
- Les joueurs dont le Pili Mexica est placé sur le palais gagnent 5 points de prestige.

JETONS CALPULLI

LORS DE LA FONDATION

- 2a** Taille du quartier : nombre de cases qui doivent le composer.
- 2b** Prestige gagné par le joueur qui fonde le quartier.
- 2c** Prestige gagné par les joueurs dont le Pili Mexica est présent dans le quartier au moment de sa fondation.



A LA FIN DE CHAQUE PERIODE

- 2a** Prestige gagné par le joueur ayant le plus de valeur spirituelle.
- 2b** Prestige gagné par le 2^e joueur ayant le plus de valeur spirituelle.
- 2c** Prestige gagné par le 3^e joueur ayant le plus de valeur spirituelle.

2. DEUXIEME PERIODE



- Un joueur pioche les 7 jetons calpulli restant et les place dans l'ordre croissant du chiffre supérieur dans le tableau des commande de l'Empereur sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur récupère les 9 temples de sa couleur correspondant à la seconde période et les place devant lui, les ajoutant à ceux qui lui resteraient de la première période.

La période se termine dès que les 7 jetons calpulli ont servi pour fonder des quartiers (si possible) et qu'un joueur a construit tous ses temples. Vous gagnez alors les points de prestige de la seconde période.

GAGNEZ DU PRESTIGE EN FIN DE 2^{ME} PERIODE

- Pour chaque quartier fondé,
 - Le joueur qui possède le plus de valeur spirituelle gagne le chiffre le plus fort (jaune) **2a**.
 - Le deuxième gagne le chiffre médian (bleu) **2b**.
 - Le troisième gagne le plus petit chiffre (blanc) **2c**.
- Pour chaque quartier non fondé,
 - Le joueur qui possède le plus de valeur spirituelle gagne autant de points de prestige que de cases composant le quartier.
 - Le deuxième gagne la moitié du premier (arrondi au supérieur).
 - Le troisième gagne la moitié du deuxième (arrondi au supérieur).
- Les joueurs dont le Pili Mexica est placé sur le palais gagnent 5 points de prestige.

COMMENT JOUER

Le joueur le plus âgé commence, il va pouvoir utiliser tout ou partie de ses 6 Points d'Action pour faire des actions au choix.

Ce sera ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Une période s'arrête dès que tous les calpulli d'une période sont posés et qu'un joueur a construit tous ses temples disponibles. Les joueurs qui n'ont pas encore joué ce tour jouent une dernière fois et vous passez au gain des points de prestige de la période.

À chaque tour de jeu, vous disposez d'un crédit de 6 Points d'Action (PA), en abrégé : 6 PA.

Ce crédit de 6 PA diminue durant votre tour, selon les actions que vous effectuez.

Comme indiqué sur la face B de l'aide de jeu placée devant vous, chacune de ces actions coûte (ou non) un certain nombre fixe de Points d'Action.

À votre tour de jeu, vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos 6 PA ; les PA non utilisés à ce tour sont perdus.

Quand vient votre tour, vous pouvez effectuer les actions suivantes, chacune autant de fois que vous le voulez (ou le pouvez) et dans l'ordre que vous souhaitez :

ACTIONS	Coût de l'action
Construire un canal	1 PA
Fonder un quartier (<i>uniquement en présence de son Pili Mexica dans le quartier</i>)	0 PA
Construire ou déplacer un pont	1 PA
Édifier un temple (<i>uniquement en présence de son Pili Mexica dans le quartier</i>)	
- de 1 étage	1 PA
- de 2 étages	2 PA
- de 3 étages	3 PA
- de 4 étages	4 PA
Déplacer son Pili Mexica	1 PA
- à pied vers une case ou un pont	1 PA
- en barque d'un pont à un autre	1 PA
- n'importe où sur l'île (forfait)	5 PA
Récupérer un jeton « Point d'Action »	1 PA
Utiliser un jeton « Point d'Action »	0 PA



CREDITS

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
Rédaction et révision des règles : Bernard Philippon
Illustration de couverture : Paul Mafayon
Illustration de plateau : Christophe Swal
Chef de projet : Charles-Amir Perret
Direction Artistique : Igor Polouchine
Développement et maquette : Guillaume Gille-Naves



Merci à tous les testeurs, à tous ceux et celles qui nous ont aidés dans ce projet, à nos familles et nos amis pour leur soutien. Un merci particulier à Igor et Guillaume de Origames pour leur aide précieuse.

Mexica est un jeu édité par SUPERMEEPLE - 6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris

©2015 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Fabriquée en Chine par Whatz Games.

Suivez-nous sur

