

TEOTIHUACAN

CITY OF GODS

LIVRET DE RÈGLES

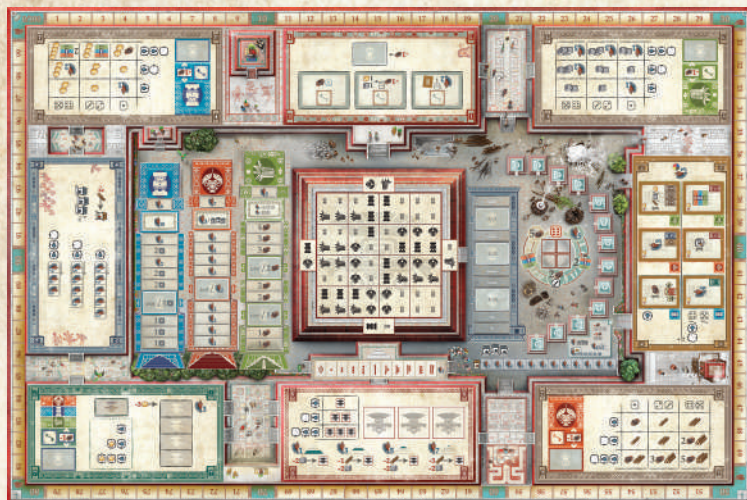


INTRODUCTION

Descendants de puissantes et nobles familles tentant d'atteindre la gloire éternelle tout en planifiant la construction de Teotihuacan, vous gagnez des points de victoire (PVs) en obtenant la faveur des dieux, en étant le plus grand architecte de la pyramide, et en vous assurant les parcelles les plus prestigieuses le long de l'Allée des Morts. Que les dieux vous guident vers la victoire !

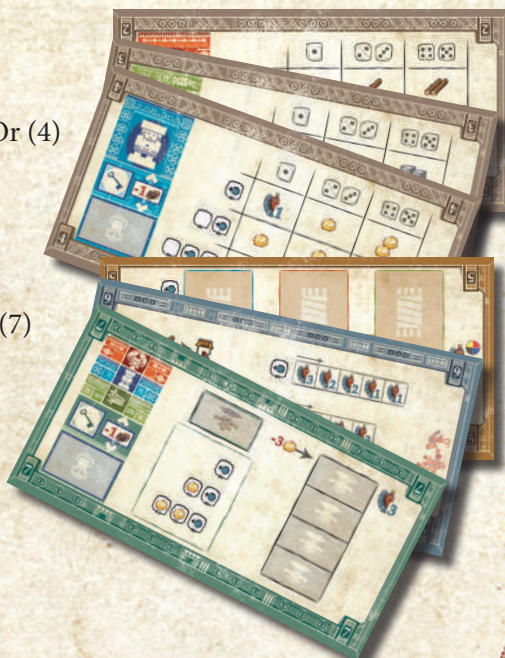
MATERIEL

- Plateau principal



- 6 plateaux Action (numéroté de 2 à 7)

- Forêt (2)
- Carrière (3)
- Gisement d'Or (4)
- Alchimie (5)
- Nobles (6)
- Décorations (7)



- 15 tuiles Décoration



- 54 tuiles Découverte



- 9 tuiles Technologie



- 18 tuiles Départ



- 9 tuiles Cour, réparties en 3 catégories (A, B, C)



- 7 tuiles Bonus de Temple



- 2 jetons Calendrier : 1 jeton Lune (noir), 1 jeton Soleil (blanc)



- 11 Bâtiments



- 32 tuiles Pyramide



- 4 jetons Ordre du Tour



- Matériel des joueurs (4 couleurs différentes) :

- 4 dés, représentant les ouvriers



- 12 jetons : 6 jetons Technologie et 6 jetons Progression



- 1 jeton Couleur



- Ressources :

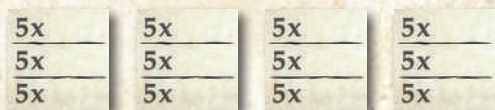
- Des jetons cacao représentant 1 ou 5 cacaos



- 60 ressources : 20 bois, 20 pierres et 20 or



- 4 jetons Multiplicateur



Le cacao et les ressources sont considérés comme étant illimités. Si la réserve venait à s'épuiser, utilisez les jetons Multiplicateur : placez-y une ressource afin d'indiquer que vous possédez 5 quantités de cette ressource.

Si c'est votre première partie de Teotihuacan, nous vous recommandons d'utiliser les plateaux Action préimprimés sur le plateau principal. Ignorez simplement les étapes 2 à 5 de la mise en place. Rangez les plateaux Action ainsi que les tuiles Cour, les tuiles Technologie et les tuiles Bonus de Temple dans la boîte, sans en placer aucune sur le plateau. Et, lors de la préparation des joueurs, suivez les indications du point 6 (voir p. 8).

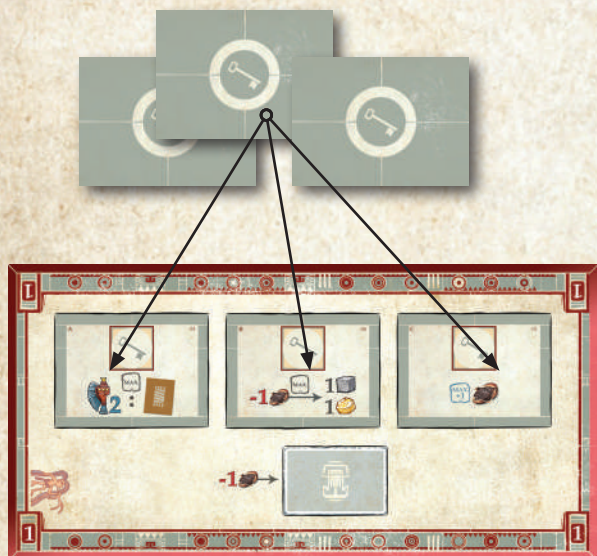
MISE EN PLACE

Préparation du plateau

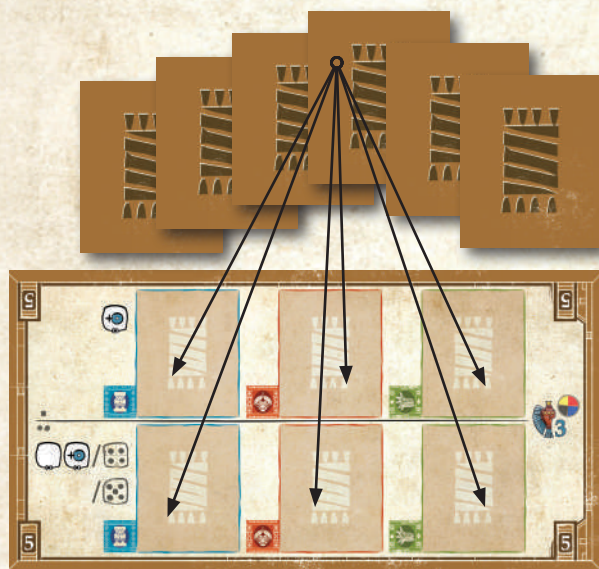
- Placez le plateau principal au centre de la table.
- Mélangez les plateaux Action numérotés de 2 à 7 et placez-les, face visible, sur les emplacements 2, 3, 4, 5, 6 et 7 (recouvrant ainsi les plateaux Action préimprimés). Les plateaux Action 1 et 8 ne sont jamais recouverts.



3. Les tuiles Cour sont divisées en 3 catégories, identifiables grâce au A, B ou C indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque tuile. Sélectionnez aléatoirement 1 tuile Cour de chaque catégorie et placez-les, face visible, sur les emplacements correspondants du plateau Citadelle (1).



4. Piochez 6 tuiles Technologie et triez-les selon leur numéro. Placez-les ensuite, face visible et dans l'ordre croissant (de gauche à droite en commençant par la rangée du haut), sur les emplacements du plateau Alchimie (5).



5. Sélectionnez aléatoirement 3 tuiles Bonus de Temple et placez-les sur l'avant-dernière dalle de chacun des temples.



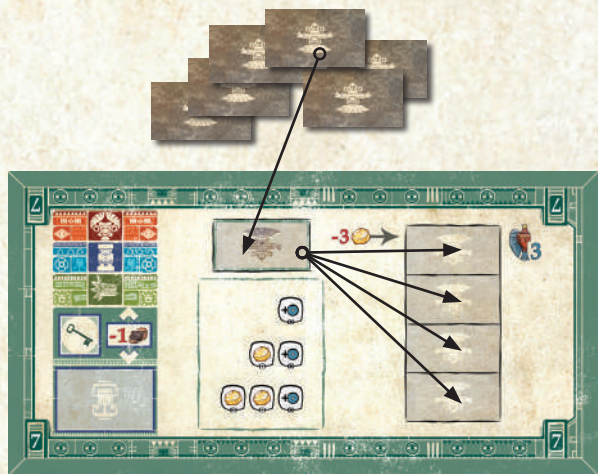
6. Placez le jeton Soleil sur la case 0 de la piste Calendrier. Placez le jeton Lune sur la case correspondant au nombre de joueurs :
- 4 joueurs : placez-le sur la case 12.
 - 3 joueurs : placez-le sur la case 11.
 - 2 joueurs : placez-le sur la case 10.



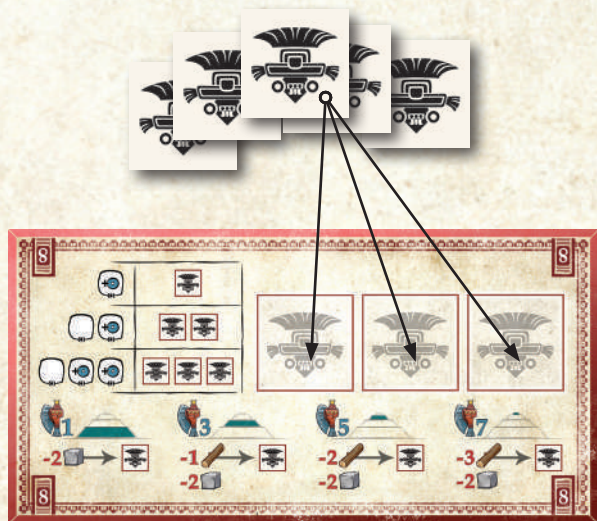
7. Placez un Bâtiment sur chaque case de la ligne de Bâtiments du plateau principal, à l'exception de la case la plus à gauche.



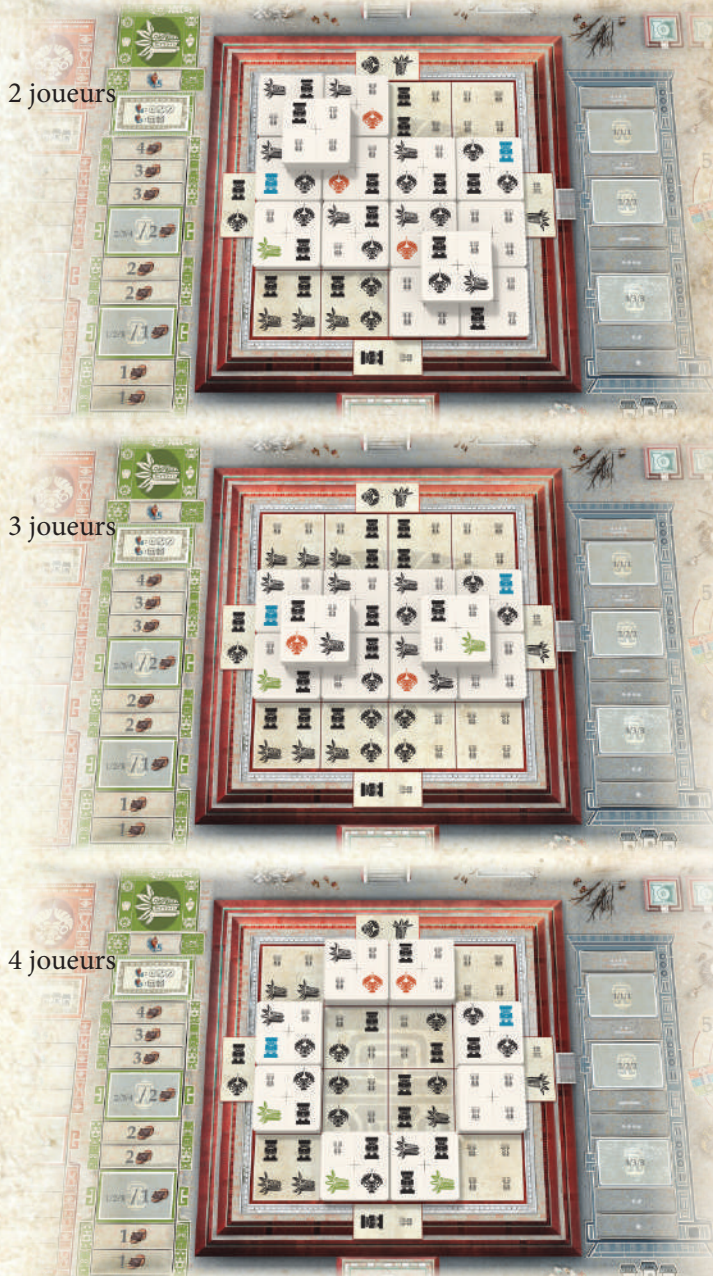
8. Mélangez toutes les tuiles Décoration et placez-les en une pioche, face cachée, sur le plateau Décorations (7), piochez ensuite 4 tuiles Décoration et placez-les sur les emplacements correspondants de ce plateau Action.



9. Mélangez toutes les tuiles Pyramide et formez plusieurs pioches, face cachée, sur le plateau Construction (8), piochez ensuite 3 tuiles Pyramide et placez-les, face visible, sur les emplacements correspondants de ce plateau Action.



10. Ensuite, piochez des tuiles Pyramide et placez-les sur la grille Pyramide afin de créer l'un des motifs suivants (pour une partie à 2 joueurs, 3 joueurs ou 4 joueurs) :



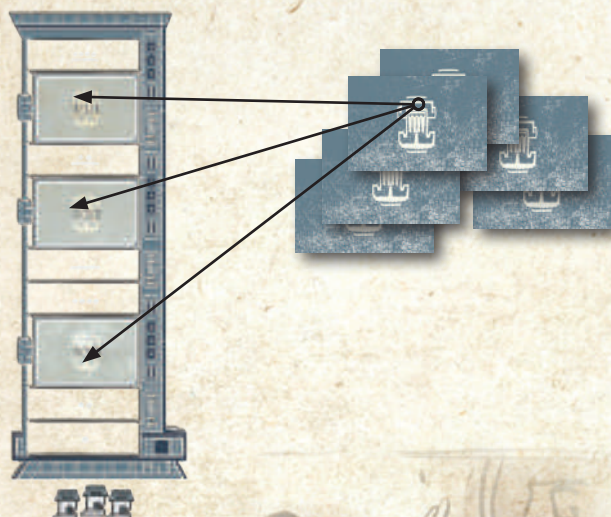
11. Mélangez toutes les tuiles Découverte et placez-les en plusieurs pioches, face cachée, non loin du plateau principal.



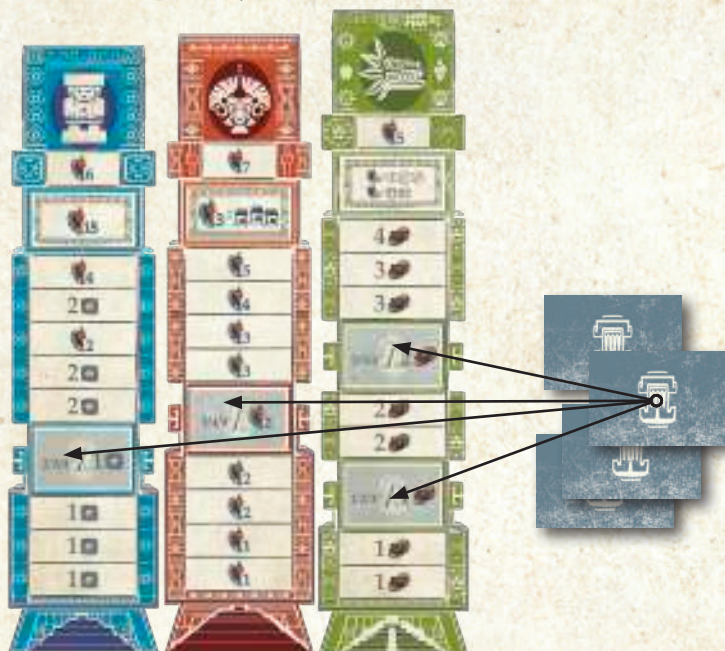
12. Piochez 5 tuiles Découverte et placez-les, face visible, sur les cases situées en dessous de l'action Adoration des plateaux suivants : Citadelle (1), Forêt (2), Carrière (3), Gisement d'Or (4) et Décorations (7).



13. Piochez 6 tuiles Découverte et placez-les, face visible, sur les dalles de l'Allée des Morts : 3 sur la troisième dalle, 2 sur la sixième et 1 sur la huitième.



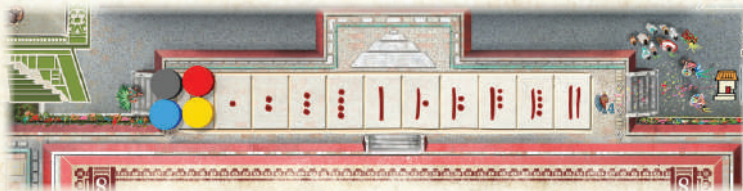
14. Piochez des tuiles Découverte supplémentaires et placez autant de tuiles, face visible, qu'indiqué sur les paliers principaux de chaque temple : le premier nombre correspond à une partie à 2 joueurs, le deuxième pour 3 joueurs et le troisième pour 4 joueurs.



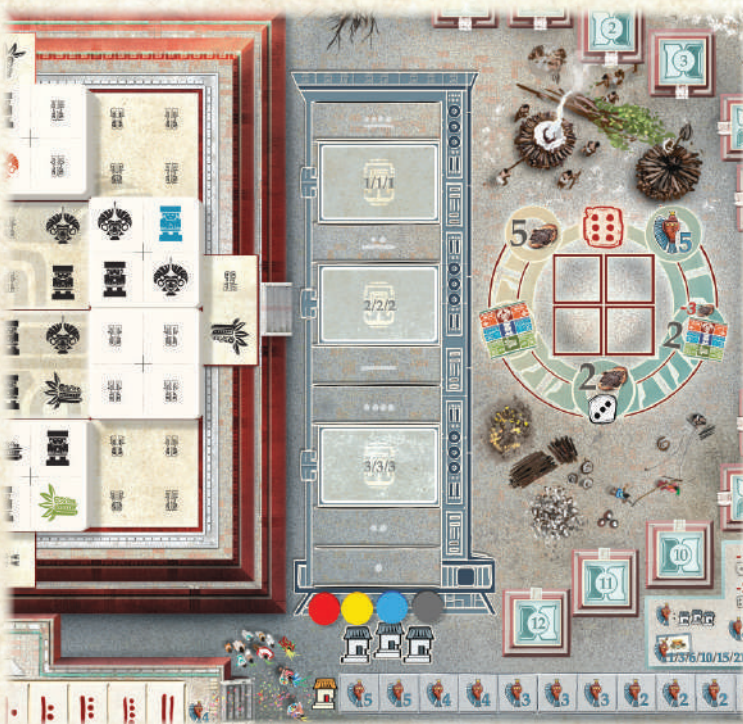
Préparation des joueurs

1. Chaque joueur reçoit un jeton Couleur de son choix ainsi que les ouvriers (dés) de la couleur correspondante.
2. Déterminez aléatoirement le premier joueur : il reçoit 1 cacao et le jeton Ordre du Tour "1".
3. Le joueur assis à la droite du premier joueur reçoit 3 cacaos ainsi que le jeton Ordre du Tour ayant la même valeur que le nombre de joueurs ("2" pour une partie à 2 joueurs, "3" pour 3 joueurs ou "4" pour 4 joueurs). Ce jeton s'appelle : le jeton Dernier Joueur.
4. Chaque autre joueur reçoit 2 cacaos ainsi qu'une tuile Ordre du Tour correspondant à leur position dans l'ordre du jeu (le joueur assis à la gauche du premier joueur reçoit le "2", etc.).
5. Chaque joueur reçoit les 12 jetons à sa couleur. Il en conserve 6 qui seront utilisés pour l'apprentissage des Technologies. Placez les 6 jetons Progression sur chacun de ces lieux :

- Sur la case 0 de la piste Pyramide.



- En dessous de l'Allée des Morts.



- En dessous de la dalle la plus en bas de chaque Temple.



- Sur la case 0 PV (Point de Victoire) de la piste de score.



6. S'il s'agit de votre première partie :

- Chaque joueur place l'un de ses ouvriers (affichant une valeur de force de 3) sur la roue de l'Élévation.



- En complément du cacao de départ, chaque joueur reçoit les ressources suivantes :

- Le premier joueur reçoit 5 cacaos, 1 bois, 2 pierres, 4 or, et avance de 1 sur la piste du temple vert (il gagne 1 cacao supplémentaire). Il place les ouvriers suivants dans la zone principale (voir encadré) des plateaux Action : dé de force 2 sur le plateau Nobles (6), de force 1 sur la Forêt (2), et de force 1 sur le plateau Construction (8).

Les règles font souvent référence à la zone principale des plateaux Action. Lorsque vous devez y placer un ouvrier (dé), assurez-vous qu'il ne cache pas les détails de l'Action principale.

Seuls les ouvriers bloqués sur une case Adoration NE sont PAS dans la zone principale d'un plateau Action, tous les autres ouvriers présents sont considérés comme étant dans la zone principale.

- Le deuxième joueur reçoit 5 cacaos , 4 bois  et 1 pierre . Il avance de 1 sur les pistes des temples rouge  et bleu  (il gagne 1 PV et 1 pierre  de plus). Il place les ouvriers suivants dans la zone principale des plateaux Action : dé de force 2 en Décorations (7), de force 1 sur la Forêt (2), et de force 1 sur la Carrière (3).

Certaines capacités dépendent de la force de votre ouvrier. Variant entre 1 et 5, elle correspond à la valeur du dé Ouvrier.

Si jamais un dé atteint une force de 6, il S'élève immédiatement. L'Élévation est détaillée page 16.

- *Partie à 3 ou 4 joueurs* : Le troisième joueur avance de 1 sur l'Allée des Morts , reçoit 4 cacaos , 3 bois , 4 pierres , et il avance de 1 sur le temple bleu  (il gagne 1 or ). Il place les ouvriers suivants dans la zone principale des plateaux Action : dé de force 1 sur la Citadelle (1), de force 1 sur la Forêt (2), et de force 1 sur le plateau Décorations (7).
- *Partie à 4 joueurs* : Le quatrième joueur reçoit 2 bois , 5 or , et avance de 1 sur la piste du temple vert  (il gagne 1 cacao ). Il place également un jeton sur la tuile 3^{ème} tuile Technologie  de plus petite valeur (il avance donc sur le temple vert et gagne 1 cacao  supplémentaire). Il place les ouvriers suivants dans la zone principale des plateaux Action : dé de force 1 sur la Carrière (3), de force 1 sur le Gisement d'Or (4), et de force 1 sur le plateau Alchimie (5).

7. Sinon :

- Chaque joueur place 1 ouvrier de force 3 sur la roue d'Élévation, et place ses 3 autres ouvriers de force 1 à côté de leur jeton Couleur.
- Distribuez aléatoirement 4 tuiles Départ à chaque joueur. Si un joueur reçoit des tuiles Départ indiquant une tuile Découverte , il pioche une tuile Découverte au hasard pour chacune d'elles : il pourra revendiquer ces tuiles s'il choisit les tuiles Départ correspondantes (et est capable de payer leurs coûts).
- Chaque joueur choisit simultanément 2 tuiles Départ et défusse les 2 autres.
- Chaque joueur collecte tous les bénéfices des tuiles conservées :
 - Renforcement  : augmente la force de départ de l'un de ses dés.
 - Lorsqu'ils avancent sur la piste d'un temple   , il gagne immédiatement le bénéfice associé.
 - Lorsqu'il gagne une tuile Technologie , il doit placer son jeton sur la tuile Technologie de plus petite valeur. Bien qu'il ne paye aucun or, il avance normalement sur la piste du temple associé.
- Enfin, chaque joueur doit placer ses ouvriers de départ dans les zones principales des plateaux Action : il doit choisir 3 zones différentes parmi celles indiquées sur les tuiles Départ qu'il a choisies (un même joueur ne peut pas avoir 2 dés lui appartenant sur un même plateau Action).

8. Parties à 2 ou 3 joueurs uniquement :

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, piochez 2 tuiles Départ et placez 3 ouvriers de la couleur non utilisée sur les 3 premiers plateaux Action (différents) indiqués.
- Dans une partie à 2 joueurs, renouvelez l'opération avec la dernière couleur non utilisée.
- Ces ouvriers "neutres" sont considérés comme des ouvriers d'une couleur différente pour tous les effets de jeu.

9. Rangez toutes les tuiles Départ (utilisées ou non) dans la boîte.

- Toutes les tuiles Découverte non revendiquées sont remélangées dans les piles de tuiles Découverte.



DÉROULEMENT DU JEU

Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur joue son tour comme décrit ci-dessous. Il n'y a ni phase ni manche dans Teotihuacan : chaque joueur résout simplement ses choix l'un après l'autre, jusqu'à ce qu'une Éclipse (décompte) survienne (voir p. 16).

Tour d'un joueur

À votre tour, vous devez choisir l'une de ces deux options :

- Jouer un tour normal OU
- Libérer gratuitement tous vos ouvriers bloqués (voir ci-contre).

Une fois l'option choisie résolue, si vous avez le jeton Dernier Joueur, avancez d'une case le jeton Soleil sur le Calendrier. Cela peut déclencher une **Éclipse** (voir p. 16).



Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

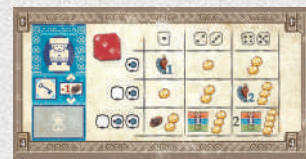
Si vous choisissez de jouer un tour normal, vous devez choisir un (et un seul) de vos ouvriers libres (voir ci-contre) et le déplacer de 1, 2 ou 3 plateaux Action dans le sens horaire.

Remarque : Si vous n'avez aucun ouvrier libre et que vous ne pouvez/souhaitez pas payer pour les débloquent, vous ne pouvez pas jouer un tour normal : vous devez alors choisir l'option de débloquent gratuitement vos ouvriers à la place.

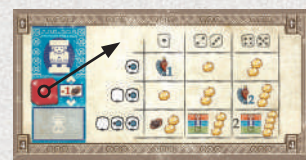
Les ouvriers peuvent être libres ou bloqués. Un ouvrier est bloqué s'il est sur une case Adoration (case à bordure épaisse ayant une clé à l'intérieur).



Si ce n'est pas le cas, il est considéré comme libre.



Vous NE pouvez PAS déplacer vos ouvriers bloqués, mais vous pouvez, à tout moment de votre tour normal, payer 3 cacaos pour tous les libérer. Vous pouvez également choisir l'option "Libérer gratuitement tous vos ouvriers bloqués" à la place de votre tour normal. Lorsque vous libérez un ouvrier, déplacez-le vers la zone principale de son plateau Action.



Remarque : Vous pouvez payer 3 cacaos ou choisir l'option de tous les libérer même si tous vos ouvriers ne sont pas bloqués.

Vous devez ensuite réaliser l'une des 3 actions du plateau Action sur lequel votre ouvrier **termine** son déplacement :

- Récolter du Cacao
- Adoration
- Résoudre l'Action principale



Récolter du Cacao

Tous les plateaux Action vous permettent de Récolter du Cacao. Avant de placer l'ouvrier déplacé dans la zone principale du plateau Action, décomptez le nombre d'ouvriers de couleurs différentes qui y sont présents (sans prendre en compte ceux sur une case Adoration) et gagnez 1 cacao de plus que ce nombre. Placez ensuite l'ouvrier déplacé dans la zone principale de ce plateau Action.

EXEMPLE

Noir déplace un ouvrier vers la Carrière (3) pour Récolter du Cacao. Il y a déjà des ouvriers de 2 couleurs différentes sur ce plateau Action : Rouge et Jaune. Noir récolte donc 3 cacaos. L'ouvrier Bleu bloqué et l'ouvrier Noir arrivant sur ce plateau ne sont pas pris en compte.



1. Si un ouvrier appartenant à un autre joueur est présent sur la case Adoration choisie, payez 1 cacao à la réserve et libérez cet ouvrier (placez-le dans la zone principale du plateau). Placez ensuite votre ouvrier déplacé sur la case Adoration. Vous ne pouvez pas libérer vos propres ouvriers de cette façon !

2. Choisissez ensuite l'une des options suivantes :

- Utiliser la capacité de la case Adoration :
 - Les capacités de chaque tuile Cour de la Citadelle (1) sont expliquées en Annexe.
 - Pour les plateaux Forêt (2), Carrière (3) et Gisement d'Or (4), avancez de 1 sur la piste du temple correspondant (voir p. 11 pour plus de détails).
 - Pour le plateau Décorations (7), avancez de 1 sur la piste du temple de votre choix.
- Revendiquer la tuile Découverte attenante en payant les ressources (cacao, bois, pierre, or) indiquées dessus. **EXCEPTION IMPORTANTE** : Lorsque vous placez votre ouvrier sur la Citadelle (1), vous devez choisir l'une des tuiles Cour et réaliser l'action associée, et ne pouvez pas revendiquer de tuile Découverte.
- Vous pouvez payer 1 cacao supplémentaire (avant de résoudre les effets) pour réaliser les deux options ci-dessus. Cette option est également disponible à la Citadelle (1).

3. Si vous revendiquez une tuile Découverte, piochez-en une nouvelle et placez-la, face visible, à la place de la tuile revendiquée.

Adoration

L'action Adoration ne peut être réalisée que sur les plateaux Action suivants :

- Citadelle (1)
- Forêt (2)
- Carrière (3)
- Gisement d'Or (4)
- Décorations (7)

Choisissez une case Adoration d'un plateau Action. La Citadelle (1) dispose de 3 tuiles Cour occupant une case Adoration chacune, alors que les autres plateaux possèdent un bandeau de Temple, ayant chacun une case Adoration.

Vous revendiquez une tuile Découverte en payant les ressources indiquées dans son coin supérieur gauche (si aucune ressource n'est indiquée, la tuile n'a aucun coût supplémentaire). Vous devez payer ce coût peu importe la façon par laquelle vous obtenez cette tuile : via un temple, une action Adoration, ou en progressant sur une case présentant une tuile Découverte sur l'Allée des Morts. Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas payer ce coût, vous ne pouvez pas revendiquer la tuile.

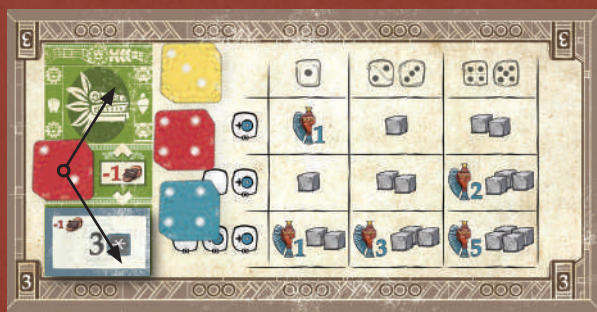
Une fois revendiquée, la tuile est placée, face visible, devant vous. S'il s'agit d'un masque, il vous rapportera des PVs à chacune des prochaines Éclipses. Sinon, vous pouvez la retourner face cachée à tout moment de votre tour (même immédiatement après l'avoir revendiquée) pour gagner le bénéfice indiqué. Conservez les tuiles utilisées car elles peuvent vous rapporter des PVs à la fin de la partie.

EXEMPLE

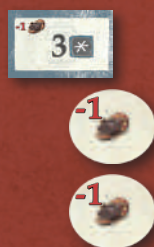
Rouge déplace un ouvrier vers la Carrière (3) pour réaliser une action Adoration.



Bleu possède déjà un ouvrier sur le bandeau de temple. Rouge doit donc payer 1 cacao pour libérer cet ouvrier Bleu bloqué : il le place dans la zone principale du plateau.



Rouge avance sur la piste du temple Vert (comme indiqué sur le bandeau), et gagne 2 cacaos. Ensuite, Rouge décide de revendre la tuile Découverte présente dans le bandeau : il paye 1 cacao (plus 1 cacao supplémentaire indiqué sur la tuile).



Lorsque vous progressez sur la piste d'un des trois temples, avancez votre jeton d'une dalle à la fois.

Si vous arrivez sur une dalle mineure, gagnez immédiatement le bénéfice indiqué sur cette dalle.



Remarque : Le symbole  correspond à n'importe quelle ressource (bois, or ou pierre).

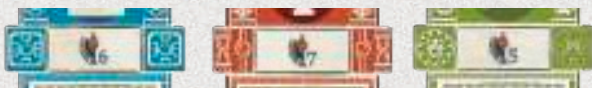
S'il s'agit d'une dalle majeure, vous pouvez revendiquer l'une des tuiles Découverte présentes sur la dalle (s'il y en a) OU gagner le bénéfice indiqué à la place.



S'il s'agit de l'avant-dernière dalle, rien ne se passe, vous débloquent simplement la condition de fin de partie indiquée sur la tuile Bonus de Temple placée sur cette dalle.



S'il s'agit de la dernière dalle, vous ne pouvez y avancer que s'il n'y a aucun autre jeton. Si un jeton est déjà présent sur cette dalle, votre progression est perdue.



Résoudre l'Action principale

Pour réaliser l'Action principale d'un plateau, décomptez le nombre d'ouvriers de couleurs différentes qui y sont présents (sans prendre en compte l'ouvrier qui y est déplacé ni ceux bloqués) et payez ce coût en cacao. Si vous ne le pouvez pas, vous ne pouvez pas résoudre l'Action principale.

Placez ensuite l'ouvrier déplacé dans la zone principale de ce plateau.

Après avoir payé le coût en cacao, résolvez l'Action principale du plateau, comme expliqué ci-dessous. Chaque plateau Action dispose d'une Action principale spécifique, à l'exception de la Citadelle (1) qui n'a aucune Action principale.

Lorsque vous décomptez les ouvriers pour résoudre l'Action principale d'un plateau, le coût à payer est limité à 3 cacaos. Même si des ouvriers des 4 couleurs sont présents lorsque vous résolvez votre Action, ils sont considérés comme n'étant que 3. Lorsque vous décomptez les ouvriers pour les effets de l'Action, vous devez toujours inclure l'ouvrier que vous venez de déplacer.

Vous ne pouvez pas choisir de Résoudre l'Action principale uniquement pour renforcer l'un de vos ouvriers sans résoudre ses effets dans leur intégralité.

EXEMPLE

Noir déplace un ouvrier vers la Carrière (3) pour y réaliser l'Action principale. Il y a des ouvriers de 3 couleurs différentes présents : Rouge, Jaune et Noir (l'un des ouvriers Noirs placé précédemment). Le coût est donc de 3 cacaos. L'ouvrier Bleu bloqué n'est pas pris en compte pour calculer le coût de cette Action.



Description des Actions principales

Citadelle (1)

La Citadelle (1) ne dispose d'AUCUNE Action principale. Lorsque vous y déplacez des ouvriers, vous pouvez les placer sur une tuile Cour pour faire une action Adoration ou dans la zone principale pour Récolter du Cacao.

Forêt (2), Carrière (3), Gisement d'Or (4)

Le bénéfice gagné dépend du nombre de vos ouvriers présents et de la force du plus faible d'entre eux. (A) Décomptez le nombre de vos ouvriers dans la zone principale de ce plateau Action (incluant l'ouvrier venant d'être déplacé) : cela définit la ligne à considérer. (B) Regardez ensuite la valeur de votre ouvrier le plus faible : elle définit la colonne à considérer. Gagnez les bénéfices (bois, pierre, or, cacao, PVs, ou progression sur un temple) indiqués à l'intersection de la colonne et de la ligne considérées.

Vous pouvez ensuite renforcer l'un de vos ouvriers présents sur ce plateau Action. Si vous avez 3 ouvriers ou plus, vous pouvez en renforcer deux au lieu d'un (mais uniquement des ouvriers présents sur le plateau Action actuellement résolu).

EXEMPLE

Bleu résout l'Action principale de la Forêt (2) avec deux ouvriers (deuxième ligne) : l'un est de force 2 et l'autre de force 5. Comme son ouvrier le plus faible est de force 2 (deuxième colonne), Bleu gagne 2 bois. Il peut ensuite renforcer l'un de ses ouvriers.



Alchimie (5)

Choisissez la tuile Technologie du plateau Alchimie (5) que vous souhaitez apprendre, en respectant les limitations suivantes :

1. Si vous n'avez qu'un seul ouvrier sur ce plateau, vous devez choisir l'une des tuiles de la première rangée (celle du haut).
2. Si vous avez deux ouvriers ou plus sur ce plateau, vous pouvez choisir parmi les tuiles des deux rangées.
3. **EXCEPTION** : Si vous n'avez qu'un seul ouvrier, mais que celui-ci est de force 4 ou 5, vous pouvez également choisir une tuile de la deuxième rangée. Mais en faisant cela, vous abandonnez la possibilité de renforcer votre ouvrier.

Payez le coût en or indiqué sur la tuile choisie et placez-y l'un de vos jetons Technologie pour indiquer que vous connaissez désormais cette Technologie. Consultez l'Annexe pour connaître les effets permanents de chaque tuile Technologie.

Chaque autre joueur possédant un jeton sur la tuile que vous venez d'apprendre gagne immédiatement 3 PVs. Vous ne pouvez pas apprendre une Technologie que vous connaissez déjà (vous ne pouvez pas placer un jeton sur une tuile Technologie possédant déjà l'un de vos jetons).

Après avoir placé un jeton Technologie, avancez d'une dalle sur le temple correspondant à la Technologie que vous avez apprise :  pour la colonne de gauche,  pour celle du centre et  pour la colonne de droite.

Enfin, renforcez l'un de vos ouvriers présents sur le plateau Alchimie (5), sauf si vous avez bénéficié de l'exception pour choisir une Technologie de la rangée du bas avec un seul dé.

EXEMPLE

Bleu réalise l'Action principale du plateau Alchimie (5) en utilisant son ouvrier de force 4. Il peut soit choisir une Technologie de la première rangée puis renforcer son ouvrier (qui serait alors de force 5), soit apprendre une Technologie de la deuxième rangée, mais il ne pourra alors pas renforcer son ouvrier.



Lorsqu'une capacité vous permet de renforcer l'un de vos ouvriers, faites tourner son dé afin qu'il indique une force supérieure de 1 (ex : un ouvrier de force 3 devient un ouvrier de force 4). Si la force de l'ouvrier atteint 6, cela déclenche immédiatement son Élévation (voir p. 16).



Si une capacité vous permet de faire deux renforcements, vous pouvez renforcer deux fois un même ouvrier ou renforcer deux ouvriers différents, une fois chacun.

Nobles (6)

Payez 2 bois pour prendre le Bâtiment disponible le plus à gauche du plateau principal (ils sont pris de gauche à droite), et le placer sur l'un des emplacements vides les plus à gauche d'une rangée de Bâtiments du plateau Nobles (6) :

- Si vous avez 1 ouvrier sur ce plateau : placez le Bâtiment dans l'emplacement vide le plus à gauche de la rangée supérieure. Si aucun emplacement n'est vide, vous ne pouvez pas faire cette action.
- Si vous avez 2 ouvriers sur ce plateau : placez le Bâtiment dans l'emplacement vide le plus à gauche de la rangée centrale. Si aucun emplacement n'est vide dans cette rangée, placez-le dans la rangée supérieure, si possible.
- Si vous avez 3 ouvriers sur ce plateau, placez le Bâtiment sur l'emplacement vide le plus à gauche de la rangée inférieure. Si aucun emplacement n'est vide dans cette rangée, placez-le dans l'une des deux rangées supérieures, si possible.

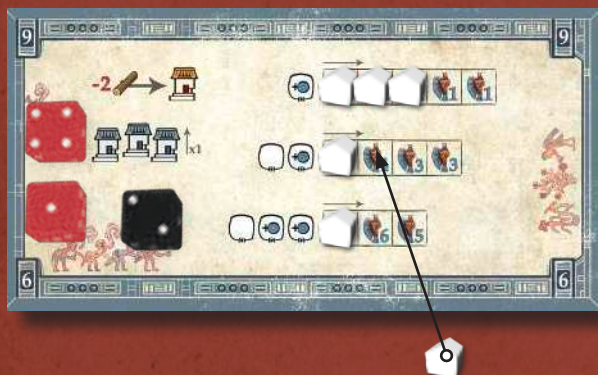
Puis, gagnez les PVs indiqués sur l'emplacement que vous venez de remplir avec le Bâtiment et progressez d'une dalle sur l'Allée des Morts (jusqu'à un maximum de 9).

Enfin, renforcez l'un de vos ouvriers présents sur le plateau Nobles (6). Si vous avez 3 ouvriers, vous pouvez effectuer deux renforcements (uniquement sur des ouvriers présents sur ce plateau).



EXEMPLE

Rouge réalise l'Action principale du plateau Nobles (6) en utilisant deux ouvriers. Rouge paye 2 bois et place un Bâtiment sur l'emplacement le plus à gauche de la rangée centrale.



Rouge avance son jeton d'une case sur l'Allée des Morts et gagne immédiatement 4 PVs.

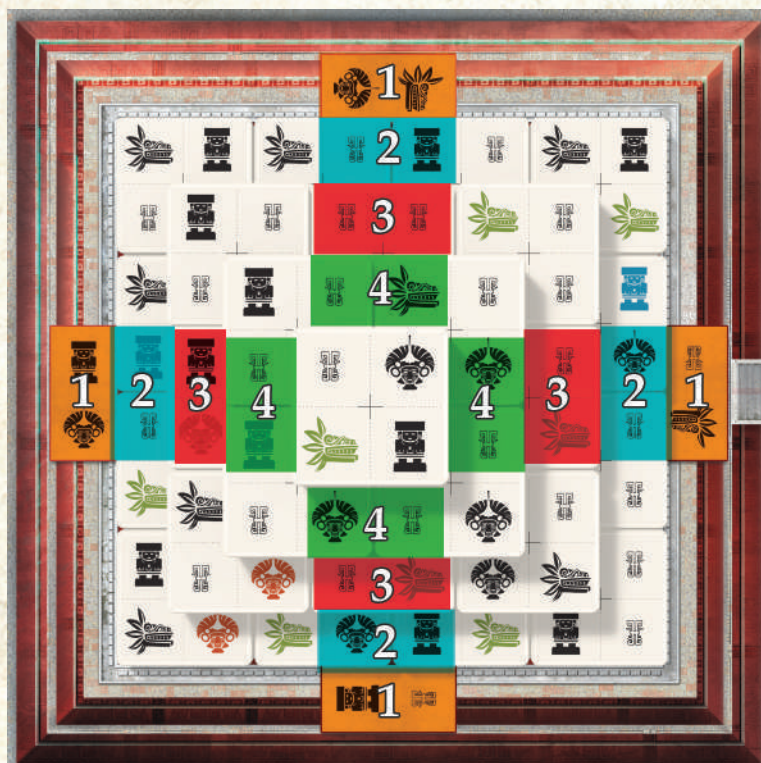


Décorations (7)

Payez 3 or pour choisir l'une des 4 tuiles Décorations disponibles. Si vous avez 2 ouvriers sur ce plateau : payez 1 or de moins. Si vous en avez 3 : payez 2 or de moins.

Placez la tuile Décoration choisie sur la Pyramide, en respectant les restrictions suivantes :

- Elle doit être placée sur l'un des emplacements marqués.
- Vous ne pouvez la placer sur un emplacement marqué "2" que s'il y a des tuiles Pyramide sous ses deux carrés ET qu'il y a une Décoration sur l'emplacement "1" le plus proche.
- Vous ne pouvez la placer sur un emplacement marqué "3" que s'il y a des tuiles Pyramide sous ses deux carrés ET qu'il y a une Décoration sur l'emplacement "2" le plus proche.



- Vous ne pouvez la placer sur un emplacement marqué "4" que s'il y a des tuiles Pyramide sous ses deux carrés ET qu'il y a une Décoration sur l'emplacement "3" le plus proche.
- La tuile doit être placée de façon à ce que sa flèche pointe vers le centre de la Pyramide.

Lorsque vous placez une tuile, vérifiez les symboles que vous recouvrez. Pour chaque symbole recouvert par un symbole identique sur la tuile Décoration, gagnez 1 PV.

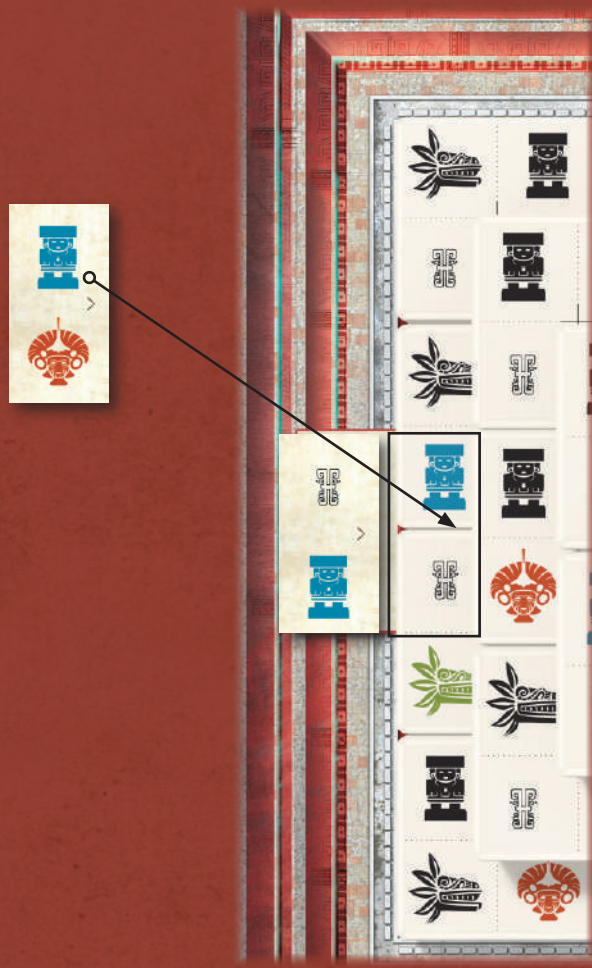
Si vous gagnez 1 PV pour un symbole rouge , vert , ou bleu  de la tuile Décoration (la couleur du symbole recouvert n'a pas d'importance), avancez également d'une dalle sur la piste du temple correspondant.

Gagnez ensuite 3 PVs supplémentaires et avancez votre jeton de 1 case sur la piste Pyramide.

Enfin, renforcez l'un de vos ouvriers présents sur le plateau Décorations (7), et piochez une nouvelle tuile Décoration pour remplacer celle que vous venez de placer.

EXEMPLE

Noir place une tuile Décoration, ayant un  bleu et un  rouge, sur un emplacement de niveau 2. Comme l'un des symboles de la tuile vient recouvrir un symbole identique, Noir gagne $1+3 = 4$ PVs, et il avance d'une dalle sur le temple bleu. Noir ne pouvait pas placer la tuile Décoration au niveau 3 bien que les deux symboles correspondent car l'emplacement de niveau 2 le plus proche était vide.



Construction (8)

Choisissez des tuiles Pyramide disponibles dans la limite du nombre de vos ouvriers présents sur le plateau Pyramide (8) et placez-les sur la Pyramide. Vous devez choisir au moins une tuile.

- Payez 2 pierres pour placer une tuile Pyramide au premier étage (en bas) dans l'un des emplacements vides : gagnez 1 PV par tuile placée au premier étage.
- Payez 2 pierres et 1 bois pour placer une tuile Pyramide au deuxième étage, sur l'intersection de 4 tuiles du premier étage : gagnez 3 PVs par tuile placée au deuxième étage.
- Payez 2 pierres et 2 bois pour placer une tuile Pyramide au troisième étage, sur l'intersection de 4 tuiles du deuxième étage : gagnez 5 PVs par tuile placée au troisième étage.
- Payez 2 pierres et 3 bois pour placer la dernière tuile Pyramide (quatrième étage), sur l'intersection de 4 tuiles du troisième étage : gagnez 7 PVs lorsque vous placez la tuile au sommet de la Pyramide. **Effet additionnel** : Lorsqu'une tuile est placée au quatrième étage de la Pyramide, la Pyramide est considérée comme étant finie. Le joueur actif doit immédiatement placer le jeton Soleil sur le jeton Lune, déclenchant ainsi l'Éclipse finale (voir Éclipse & Fin de partie, p. 16) et la fin de partie.

Lorsque vous placez une tuile Pyramide, vous pouvez l'orienter dans le sens de votre choix. Faites attention aux symboles que vous recouvrez : chaque symbole recouvert par un symbole identique de la tuile Pyramide placée vous rapporte 1 PV.

Si vous gagnez 1 PV pour un symbole rouge , vert , ou bleu  de la tuile Pyramide placée (la couleur du symbole recouvert n'a pas d'importance), avancez également d'une dalle sur la piste du temple correspondant.

Puis, avancez d'une case sur la piste Pyramide pour chaque tuile Pyramide placée.

Enfin, renforcez l'un de vos ouvriers présents sur le plateau Construction (8). Si vous avez 3 ouvriers, vous pouvez effectuer deux renforcements (uniquement sur des ouvriers présents sur ce plateau). Piochez ensuite de nouvelles tuiles Pyramide pour remplacer celles placées.

EXEMPLE

Bleu place la tuile ci-dessous sur la Pyramide, l'orientant au mieux afin de maximiser son bénéfice. Ce placement lui coûte 2 pierres et 1 bois (car la tuile est placée au deuxième étage), et lui permet de gagner $3+3=6$ PVs, 3 pour le deuxième étage et 3 supplémentaires pour avoir recouvert trois symboles par des symboles identiques sur sa tuile Pyramide. De plus, il progresse d'une dalle sur le temple bleu car l'un des symboles lui rapportant 1 PV est bleu.



Élévation

L'Élévation survient lorsque la force d'un ouvrier atteint 6, suite à un renforcement. Lorsque cela se produit, suivez les étapes suivantes :

- Avancez votre jeton sur l'Allée des Morts (thématiquement, votre ouvrier est enterré le long de l'Allée), jusqu'à un maximum de 9.
- Placez le dé parvenu à 6 sur la Citadelle (1) (dans la zone principale), et remettez sa force à 1 : c'est désormais un "nouvel" ouvrier.
- Choisissez l'une des récompenses de la Roue d'Élévation :
 - Gagnez 5 points de victoire (PVs)
 - Gagnez 6 cacaos
 - Progressez d'une dalle sur le temple de votre choix

- Payez 3 cacaos pour progresser sur deux temples (soit deux fois sur le même, soit sur deux temples différents)
- Si vous n'avez que 3 ouvriers en jeu, gagnez votre 4^{ème} ouvrier (celui-ci est au centre de la Roue d'Élévation) : placez cet ouvrier, avec une force de 3, dans la zone principale de la Citadelle (1). Gagnez également 2 cacaos.
- Faites avancer d'une case le jeton Soleil sur la piste Calendrier. Cela peut déclencher une Éclipse.

Remarque : Il est possible que plusieurs de vos ouvriers s'Élèvent lors d'un même tour, tout en déclenchant une Éclipse. Dans ce cas, résolvez entièrement la phase d'Élévation et ne déclenchez l'Éclipse qu'à la fin de votre tour.



Une Éclipse (un décompte) est déclenchée lorsque le jeton Soleil de la piste Calendrier atteint la case occupée par le jeton Lune. Le jeton Soleil ne peut pas passer au-dessus du jeton Lune. Si un effet le faisait avancer au-delà de la case du jeton Lune, ignorez les déplacements excédentaires.

- Si le jeton Soleil atteint le jeton Lune lors du tour du Dernier Joueur, jouez un tour complet (chaque joueur joue un tour supplémentaire jusqu'à revenir au Dernier Joueur) avant de procéder au décompte (voir ci-dessous).
- Si le jeton Soleil atteint le jeton Lune lors du tour de n'importe quel autre joueur, finissez le tour en cours (incluant le Dernier Joueur), puis chaque joueur joue un tour complet supplémentaire comme décrit ci-dessus, avant de procéder au décompte.

EXEMPLE

Dans une partie à 4 joueurs, le deuxième joueur (ayant le jeton Ordre du Tour "2") résout l'Élévation d'un ouvrier, conduisant le jeton Soleil sur la case de la piste Calendrier occupée par le jeton Lune. Une fois son tour fini, le troisième et le quatrième (dernier) joueur jouent leur tour. Puis, tous les joueurs jouent chacun un tour supplémentaire avant que les joueurs ne procèdent à la résolution de l'Éclipse.

Décompte d'une Éclipse

Chaque Éclipse est résolue en suivant les étapes suivantes :

1. Consultez la plus petite valeur visible sur la ligne des Bâtiments du plateau principal : chaque joueur gagne ce nombre de PVs pour chaque case qu'il a parcourue sur l'Allée des Morts.
2. Le ou les joueurs en tête sur la piste Pyramide gagnent 4 PVs.
3. Chaque joueur gagne des PVs pour chaque case parcourue sur la piste Pyramide :
 - 4 PVs lors de la première Éclipse,
 - 3 PVs lors de la deuxième Éclipse,
 - 2 PVs lors de la troisième Éclipse.
4. Remettez à zéro l'avancement de tous les joueurs sur la piste Pyramide en replaçant leurs jetons Progression sur la case "0".
5. Chaque joueur organise ses masques en un ou plusieurs groupes, chaque groupe ne pouvant contenir que des masques **différents**. Ils gagnent ensuite des PVs pour **chaque** groupe, en fonction du nombre de masques le composant :
 - Un groupe de 1/2/3/4/5/6/7 masques différents rapporte 1/3/6/10/15/21/28 PVs.
6. Chaque joueur doit payer le salaire de ses ouvriers : il paye 1 cacao pour chacun de ses ouvriers et 1 cacao supplémentaire pour chaque ouvrier de force 4 ou 5. Pour chaque cacao qu'un joueur ne peut/veut pas payer, ce joueur perd 3 PVs. Si cela conduit le joueur à avoir un score négatif, les PVs perdus en dessous de 0 sont ignorés.
7. S'il s'agit de la première ou de la deuxième Éclipse : remplacez le jeton Soleil sur sa position de départ et le jeton Lune selon le nombre de joueurs :

▪ Partie à 2 joueurs :

- Première Éclipse : sur la case 9.
- Deuxième Éclipse : sur la case 8.
- De plus, piochez 2 tuiles Départ et placez 3 ouvriers d'une couleur non utilisée sur les 3 premiers plateaux Action (différents) indiqués.
- Répétez l'opération : piochez 2 tuiles Départ supplémentaires et placez 3 ouvriers de la couleur restante sur les 3 premiers plateaux Action (différents) indiqués.

▪ Partie à 3 joueurs :

- Première Éclipse : sur la case 10.
- Deuxième Éclipse : sur la case 9.
- De plus, piochez 2 tuiles Départ et placez 3 ouvriers de la couleur restante sur les 3 premiers plateaux Action (différents) indiqués.

▪ Partie à 4 joueurs :

- Première Éclipse : sur la case 11.
- Deuxième Éclipse : sur la case 10.

8. S'il s'agit de la troisième Éclipse, ou si l'Éclipse a été déclenchée lors du placement de la dernière tuile Pyramide, chaque joueur ayant débloqué un ou plusieurs Bonus de Temple (en atteignant l'avant-dernière ou la dernière dalle d'un temple) gagne les PVs de toutes les tuiles Bonus qu'ils ont débloquées. Consultez l'Annexe pour plus de détails sur ces tuiles Bonus.

Après avoir résolu la troisième Éclipse (ou l'Éclipse résultant de l'achèvement de la Pyramide), la partie prend fin. Le joueur ayant le plus de PVs est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus de cacao l'emporte. Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur à égalité ayant le plus petit jeton Ordre du Tour.



Après avoir fait quelques parties de Teotihuacan, vous pourriez être intéressé par une méthode alternative de répartition des tuiles Départ. Mais attention, cette variante n'est recommandée qu'aux joueurs ayant à la fois une bonne connaissance des règles et suffisamment d'expérience pour définir une stratégie dès le tout début de la partie.

Au lieu de distribuer 4 tuiles Départ à chaque joueur, placez un nombre de tuiles Départ au centre de la table dépendant du nombre de joueurs :

- Pour une partie à 2 joueurs : placez 6 tuiles Départ
- Pour une partie à 3 joueurs : placez 8 tuiles Départ
- Pour une partie à 4 joueurs : placez 10 tuiles Départ

Pour chaque tuile Départ permettant au joueur de recevoir une tuile Découverte, piochez une tuile Découverte et placez-la à côté de la tuile Départ ayant permis de la piocher.

Dans l'ordre du tour, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur choisit et prend une tuile Départ (et la tuile Découverte associée). Puis, chaque joueur prend une deuxième tuile Départ, mais cette fois dans l'ordre inverse du tour : le Dernier Joueur va donc choisir ses 2 tuiles Départ l'une après l'autre.

Une fois que tous les joueurs ont pris leurs 2 tuiles Départ, procédez normalement au reste de la mise en place.

ÉCLIPSE SOMBRE : VARIANTE MORT SUBITE

Dans une partie normale de Teotihuacan, les joueurs ont amplement le temps de se préparer aux Éclipses. Mais si vous voulez une partie plus tendue (redonnant toute leur superbe aux Éclipses), vous pouvez utiliser les règles alternatives suivantes :

- Une Éclipse (décompte) survient immédiatement à la fin du tour du joueur ayant conduit les deux jetons à se rencontrer. Aucun tour supplémentaire n'est joué : les joueurs décomptent simplement leurs PVs et préparent le tour suivant (ou terminent la partie) normalement, en reprenant par le joueur suivant.
- La même règle s'applique pour la fin de partie : elle peut donc survenir abruptement au milieu d'un tour si la troisième Éclipse, ou si l'Éclipse finale liée à l'achèvement de la Pyramide, est déclenchée.
- Si des joueurs sont à égalité à la fois en nombre de PVs et de cacao à la fin de la partie, le joueur ayant le jeton Ordre du Tour de plus grande valeur l'emporte (au lieu du plus faible).

Remarque : Nous ne recommandons cette variante qu'aux groupes particulièrement compétitifs, appréciant notamment l'interaction négative.



TEOTIBOT : JEU SOLO

Dans ce mode solo, vous serez opposé à un adversaire automatique appelé Teotibot (ou bot pour les intimes), et retrouverez les interactions d'une partie à 2 joueurs.

Remarque sur la difficulté : Les règles ci-dessous ont été testées par des joueurs expérimentés et elles proposent donc un défi relevé. Si vous jouez votre première partie ou que vous souhaitez une expérience un peu moins complexe, vous pouvez utiliser tout ou partie des ajustements de difficulté proposés à la fin de ces règles solo.

Matériel supplémentaire



- 7 tuiles Action



- 2 tuiles Direction

Modification de Mise en Place

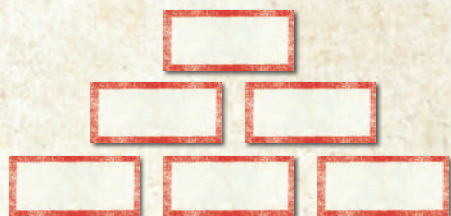
Préparez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs, sauf que Teotibot débute la partie avec 2 or, 2 pierres, 2 bois (et pas de cacao).

Teotibot démarre sur la case 0 de la piste Pyramide, mais sur la première dalle (pas celle du bas) de chaque temple (sans gagner le bénéfice associé), et la première (pas celle du bas) case de l'Allée des Morts. Teotibot commence avec un jeton sur la tuile Technologie située en haut de la colonne verte (mais ne gagne aucune avancée supplémentaire sur ce temple).

Les ouvriers de Teotibot sont placés sur les plateaux Action suivants :

- Gisement d'Or (4) - Zone principale : ouvrier de force 2.
- Nobles (6) - Zone principale : ouvrier de force 2.
- Construction (8) - Zone principale : ouvrier de force 2.
- Décorations (7) - Action Adoration : ouvrier de force 1.

Piochez aléatoirement 6 tuiles Actions et formez la pyramide d'actions de Teotibot. Placez la septième tuile Action à proximité.



Placez les deux tuiles Direction à côté de la pyramide d'actions, l'une au-dessus de l'autre (faces visibles définies aléatoirement).

Placez deux dés d'une couleur non utilisée (non placés lors de la mise en place) à proximité des tuiles Action de Teotibot. Il les utilisera lors de son tour pour déterminer ses actions.

Le joueur commence la partie (gagnant ainsi 1 cacao).

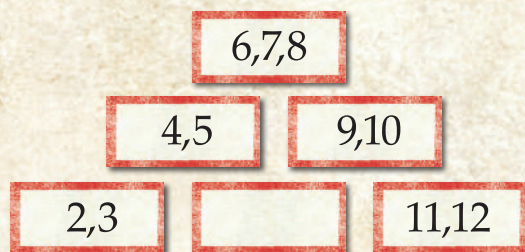
Modification de Règles

Lorsque vous jouez en solo, et que vous ou Teotibot construisez une tuile Pyramide (en utilisant l'Action du plateau Construction (8)) ou placez une tuile Décoration (en utilisant l'action du plateau Décorations (7)), au lieu de remplir les tuiles manquantes, décalez toutes les tuiles vers la gauche/le haut puis remplites les emplacements les plus à droite/en bas.

Lorsque vous libérez un ouvrier de Teotibot d'une case Adoration, au lieu de le placer dans la zone principale du plateau, placez-le sur la case Adoration du prochain temple libre (ignorez la Citadelle (1)) dans le sens horaire. Ne résolvez pas les effets de ce nouveau placement pour Teotibot. Dans le cas peu probable où aucune case Adoration n'est disponible, l'ouvrier de Teotibot libère votre prochain ouvrier (sens horaire) présent sur une case Adoration.

Tour de Teotibot

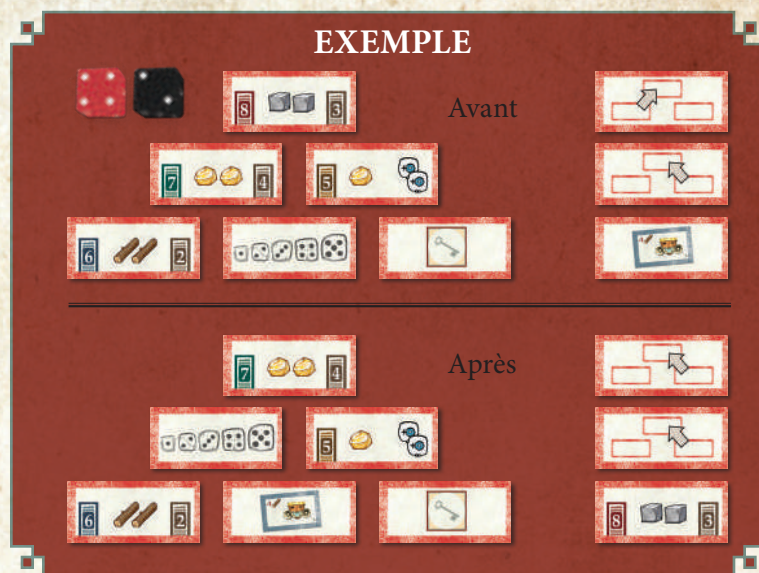
1. Lancez les deux dés neutres et additionnez-les : consultez ci-dessous la tuile Action ainsi activée :



2. Résolvez l'action indiquée sur la tuile.

3. Retirez la tuile venant d'être activée. Décalez ensuite vers le haut les tuiles situées en dessous (s'il y en a) en suivant le sens indiqué par la tuile Direction du haut. Placez enfin la tuile Action laissée de côté dans l'emplacement ainsi libéré au bas de la pyramide d'actions.

4. Retournez la tuile Direction du haut sur son autre face et placez-la en dessous de l'autre tuile Direction.
5. Si Teotibot possède 10 cacaos ou plus, il paye 10 cacaos à la réserve et gagne 3 PVs.
6. Faites avancer le jeton Soleil d'une case sur la piste Calendrier. Cela peut déclencher une Éclipse (comme pour une partie normale).



Description des actions de Teotibot

Généralités

Teotibot ne paye pas pour réaliser des actions. Il ne collecte du cacao que pour l'échanger contre des PVs (ou des masques).

Lorsque Teotibot doit renforcer un ouvrier et que plusieurs ouvriers sont présents sur le plateau Action, il renforce toujours celui ayant la plus grande force.

Lorsqu'il doit cibler l'ouvrier le plus fort ou le moins fort, et que plusieurs ouvriers sont de même force, il choisit celui qui est :

- Le plus éloigné, dans le sens horaire, de la Citadelle (1) lorsqu'il doit cibler le plus fort.
- Le plus proche, dans le sens horaire, de la Citadelle (1) lorsqu'il doit cibler le moins fort.

- Lorsque Teotibot doit avancer un ouvrier, il le déplace :
 - Vers le prochain plateau Action dans le sens horaire, si l'ouvrier a une force de 3 ou moins.
 - Vers le second plateau suivant dans le sens horaire, si l'ouvrier a une force de 4 ou 5 (l'ouvrier ignore donc le plateau Action le plus proche de son plateau actuel).

Dans les deux cas, l'ouvrier ignore toujours la Citadelle (1) et la traverse systématiquement.

Lorsque Teotibot doit avancer sur un temple de son choix, il progresse toujours sur le temple sur lequel il est le plus avancé (en ignorant les temples dont il a déjà atteint la dalle la plus haute). En cas d'égalité, il choisit le temple à égalité le plus à gauche (bleu, puis rouge, puis vert).

Lorsqu'il gagne des ressources après avoir progressé sur le temple bleu, Teotibot prend une ressource dont il a le moins. En cas d'égalité, Teotibot choisira en priorité de prendre de l'or, puis de la pierre et enfin du bois.

Lors de l'Élévation, Teotibot choisit toujours de gagner 5 PVs et avance normalement sur l'Allée des Morts.

Teotibot ne revendique et n'utilise jamais de tuile Découverte (autres que l'effet de la tuile Action Collection de Masques). Lorsqu'il atteint une dalle majeure dans un temple, il choisit toujours de recevoir le bénéfice indiqué sur la dalle.



Construction

1. Si Teotibot possède 2 pierres ou plus et au moins un ouvrier sur le plateau Construction (8), il paye 2 pierres et place la tuile Pyramide de l'emplacement le plus à gauche (il la tourne au hasard) sur l'emplacement en haut à gauche de l'étage le plus bas disponible de la Pyramide sur le plateau principal, puis il :
 - Gagne les PVs de cet étage.
 - Progresse sur la piste Pyramide.
 - Gagne 2 PVs supplémentaires et avance d'une dalle sur le temple de son choix (**Remarque :** Cela représente son gain moyen s'il s'était attaché à faire correspondre les symboles).
2. S'il n'a pas pu faire l'étape précédente et qu'il a au moins un ouvrier sur la Carrière (3), il gagne 2 pierres.
3. S'il a pu réaliser l'une des étapes précédentes, il renforce un ouvrier du plateau Action correspondant (et résout normalement l'Élévation si nécessaire). Il déplace ensuite l'ouvrier renforcé (ou le nouvel ouvrier si l'ancien s'est Élevé).

4. S'il n'a pu réaliser aucune des étapes précédentes, il gagne 5 cacaos à la place, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.



Décorations

1. Si Teotibot possède 2 or ou plus et au moins un ouvrier sur le plateau Décorations (7), il paye 2 or et place la tuile Décoration la plus haute sur un emplacement Décoration disponible de la Pyramide sur le plateau principal (choisi dans le sens horaire en partant du haut). Puis il :
 - Gagne 5 PVs
 - Avance sur la piste Pyramide.
 - Avance d'une dalle sur le temple de son choix.
2. S'il n'a pas pu faire l'étape précédente et qu'il a au moins 1 ouvrier sur le Gisement d'Or (4), il gagne 2 or.
3. S'il a pu réaliser l'une des étapes précédentes, il renforce un ouvrier du plateau Action correspondant (et résout normalement l'Élévation si nécessaire). Il déplace ensuite l'ouvrier renforcé (ou le nouvel ouvrier si l'ancien s'est Élevé).
4. S'il n'a pu réaliser aucune des étapes précédentes, il gagne 5 cacaos à la place, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.



Alchimie

1. Si Teotibot possède 1 or ou plus et au moins un ouvrier sur le plateau Alchimie (5), il dépense 1 or et apprend la Technologie de plus faible valeur ne possédant aucun jeton (les vôtres ou ceux de Teotibot).
 - Si l'un de vos jetons est présent sur toutes les tuiles restantes, Teotibot gagne la Technologie de plus faible valeur sur laquelle il ne possède pas encore de jeton : vous gagnez 3 PVs normalement.
 - Dans tous les cas, il avance sur le temple correspondant à la Technologie apprise et renforce un ouvrier du plateau Action correspondant (et résout normalement l'Élévation si nécessaire). Il déplace ensuite l'ouvrier renforcé (ou le nouvel ouvrier si l'ancien s'est Élevé).

Remarque : Teotibot ne bénéficie pas des effets des tuiles Technologie.

2. S'il n'a pas pu réaliser l'étape précédente, il renforce deux fois son ouvrier le plus faible sans réaliser aucune action ni déplacer d'ouvrier.



Nobles

1. Si Teotibot possède 2 bois et un ouvrier sur le plateau Nobles (6), il dépense 2 bois et construit un Bâtiment.
 - Avant la première Éclipse, il le place dans la première rangée (celle du haut).
 - Après la première Éclipse (mais avant la deuxième), il le place dans la rangée centrale.
 - Après la deuxième Éclipse, il le place dans la troisième rangée (celle du bas).
 - Si une rangée est pleine, il le place sur l'emplacement lui faisant gagner le moins de PVs parmi les trois rangées.
 - Il gagne les PVs indiqués sur l'emplacement rempli et avance sur l'Allée des Morts (comme n'importe quel joueur).
2. S'il n'a pas pu faire l'étape précédente et qu'il a au moins un ouvrier sur la Forêt (2), il gagne 2 bois.
3. S'il a pu réaliser l'une des étapes précédentes, il renforce un ouvrier du plateau correspondant (et résout normalement l'Élévation si nécessaire). Il déplace ensuite l'ouvrier renforcé (ou le nouvel ouvrier si l'ancien s'est Élevé).
4. S'il n'a pu réaliser aucune des étapes précédentes, il gagne 5 cacaos à la place, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.



Excellence

1. Teotibot cible son ouvrier libre le plus fort.
2. Il résout, si possible, l'action du plateau correspondant :
 - Forêt (2) : voir l'étape 2 de la tuile Action Nobles.
 - Carrière (3) : voir l'étape 2 de la tuile Action Construction.
 - Gisement d'Or (4) : voir l'étape 2 de la tuile Action Décorations.
 - Alchimie (5) : voir l'étape 1 de la tuile Action Alchimie.
 - Nobles (6) : voir l'étape 1 de la tuile Action Nobles.
 - Décorations (7) : voir l'étape 1 de la tuile Action Décorations.
 - Construction (8) : voir l'étape 1 de la tuile Action Construction.

3. S'il n'a pas pu réaliser l'action précédente, il cible son ouvrier libre le plus fort suivant et répète l'étape 2 (ci-dessus).
4. S'il a pu réaliser une action, il renforce l'ouvrier concerné (et résout normalement l'Élévation si nécessaire). Il déplace ensuite l'ouvrier renforcé (ou le nouvel ouvrier si l'ancien s'est Élevé).

5. Dans le cas exceptionnel où aucun ouvrier ne réalise une action, Teotibot gagne 5 cacaos à la place, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.



Adoration

1. Il déplace son ouvrier situé sur une case Adoration vers la case Adoration suivante dans le sens horaire (Rappel : Il ignore toujours la Citadelle (1)).
 - Si l'un de vos ouvriers est présent sur cette case, il le libère.
 - Teotibot progresse de 2 dalles sur le temple correspondant et gagne les bénéfices indiqués sur les deux dalles (Rappel : Il gagne le bénéfice indiqué au lieu de la tuile Découverte).
 - Si la case Adoration activée est celle du plateau Décorations (7), il progresse de 3 dalles sur le temple de son choix à la place.
2. Défaussez la tuile Découverte située à côté de la case Adoration et piochez-en immédiatement une en remplacement.



Collection de Masques

1. Si Teotibot n'a pas encore gagné l'un des masques visibles à côté de l'une des cases Adoration (de la Citadelle (1) ou de l'un des 4 bandeaux de temple) et qu'il peut s'acquitter de son coût, il paye ce coût et gagne immédiatement ce masque. Piochez alors une tuile en remplacement, mais ne déplacez aucun dé. Si plusieurs masques peuvent être pris, il choisit celui ayant la plus petite valeur. Si plusieurs masques présentent la même rareté, il choisit le premier dans le sens horaire, en partant (et incluant) le plateau Citadelle (1).
2. S'il n'a gagné aucun masque à l'étape précédente, Teotibot gagne 5 cacaos à la place, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.



Modification des Éclipses

- Teotibot NE paye PAS de salaire (il ne dépense aucun cacao).
- Teotibot gagne normalement des PVs pour ses masques, ainsi que pour les pistes Pyramide et l'Allée des Morts.
- Lors de la troisième Éclipse, il gagne des PVs supplémentaires :
 - 1 PV par ressource et cacao restants.
 - 2 PVs par tuile Technologie sur laquelle il possède un jeton.
 - Il gagne systématiquement 15 PVs pour chaque Bonus de Temple qu'il a débloqué (au lieu de les décompter normalement).
- Vous l'emportez uniquement si vous avez plus de PVs que Teotibot à la fin de la partie (après la troisième Éclipse). En cas d'égalité, ou s'il a plus de PVs que vous, vous avez perdu.

Ajustements de difficulté

Vous pouvez ajuster la difficulté de Teotibot en jouant sur les paramètres suivants (diminuer rend Teotibot plus facile à battre) :

- Augmentez ou diminuez de 1 la force de jusqu'à 3 des ouvriers de départ libres de Teotibot.
- Augmentez ou diminuez de 1 or, 1 bois et 1 pierre ses ressources de départ.
- Augmentez ou diminuez de 1 ou 2 les PVs gagnés lorsqu'il dépense 10 cacaos.
- Augmentez ou diminuez de 1 le nombre de dalles qu'il parcourt sur un temple lorsqu'il réalise l'action Adoration.
- Augmentez ou diminuez de 5 ou 10 PVs le bonus qu'il gagne pour chaque tuile Bonus de Temple qu'il débloquent.
- Augmentez ou diminuez de 1 ou 2 le nombre de PVs qu'il gagne par tuile Technologie.

CREDITS

Auteur : Daniele Tascini

Auteur du mode Solo : Dávid Turczi

Développement : Andrei Novac, Dávid Turczi, Blażej Kubacki

Règles anglaises : Dávid Turczi, Andrei Novac, Blażej Kubacki

Relecteur : Rachael Mortimer

Illustrateur : Odysseas Stamoglou

Graphiste : Agnieszka Kopera

Version française : Pixie Games - **Traduction :** MeepleRules.fr

Un remerciement tout particulier à Nick Shaw pour ses heures de tests sur le mode solo.

L'auteur et l'équipe de NSKN Games souhaitent remercier pour leurs tests, leurs conseils, et leurs retours : Wai-yee Phuah, Adam Turczi, Bijan Mehdinejad, Katy & James Faulkner, Mark Harris, Anthony Howgego, Fabio Lopiano, Katalin & Tamás Rábel, Chantal Dysli, Lars Gerdts, Markus Hicks, Florian Kammel, Nadine Kowski, Martin Restle, Jan Warnecke.

Daniele Tascini remercie également : Camilla Tascini, Antonio Petrelli, Daniel Marinangeli et Federico Pierlorenzi pour avoir testé le jeu, ainsi que tous les amis de La Torre Nera di Osimo et The Rolling Gamers.



Voici une tuile promotionnelle pour **Dice Settlers**, un jeu de civilisation, de développement territorial et de "bag building", offrant des mécaniques rapides, de sublimes illustrations et plus de 50 dés personnalisés! Rendez-vous sur www.pixiegames.fr pour télécharger les règles de cette tuile spéciale.

© 2018 NSKN Games. Tous droits réservés. Plus d'informations sur **Teotihuacan : La Cité des Dieux**, rendez-vous sur www.nskn.net

Matériel manquant ou endommagé : Nous sommes particulièrement vigilants à la bonne production de nos jeux. Néanmoins, si vous constatez un matériel manquant ou défectueux, n'hésitez pas à nous contacter afin que nous puissions le remplacer rapidement.

ANNEXE

Tuiles Cour



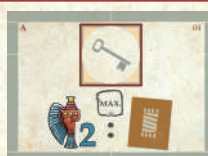
Gagnez 1 cacao de plus que la force de l'ouvrier bloqué.



Payez 1 cacao pour gagner 1 bois et 1 pierre. Vous pouvez répéter cette action dans la limite de la force de l'ouvrier bloqué.



Payez 1 ressource pour gagner 2 cacaos. Vous pouvez répéter cette action dans la limite de la force de l'ouvrier bloqué.



Gagnez 2 PVs par Technologie possédant l'un de vos jetons (max = 2 PVs par point de force de l'ouvrier bloqué).



Gagnez 2 PVs par case parcourue sur la piste Pyramide (max = 2 PVs par point de force de l'ouvrier bloqué).



Payez 1 cacao pour gagner 1 or et 1 pierre. Vous pouvez répéter cette action dans la limite de la force de l'ouvrier bloqué.



Dépensez 1 cacao et 1 ressource pour gagner autant de ressources que la force de l'ouvrier bloqué (dans la combinaison de votre choix).



Dépensez 1 cacao pour avancer d'une dalle sur le temple de votre choix. Vous pouvez répéter cette action dans la limite de la force de l'ouvrier bloqué moins 1.

Remarque : Bloquer un ouvrier de force 1 ici n'a aucun effet.

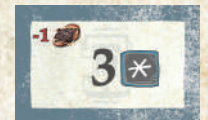
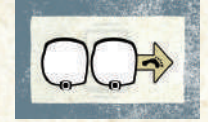


Gagnez 1 PV par case parcourue sur l'Allée des Morts (max = 2 PVs par point de force de l'ouvrier bloqué plus un).

Tuiles Technologie

 Chaque fois qu'un de vos ouvriers traverse ou termine son déplacement dans la Citadelle (1), gagnez 1 cacao.	 Chaque fois que vous réalisez l'Action principale des plateaux Alchimie (5) ou Nobles (6), gagnez 3 PVs.	 Chaque fois que vous réalisez l'Action principale de la Forêt (2), de la Carrière (3) ou du Gisement d'Or (4), vous gagnez respectivement 1 bois, 1 pierre ou 1 or supplémentaire.
 Chaque fois que vous réalisez l'Action principale de la Forêt (2), de la Carrière (3) ou du Gisement d'Or (4), gagnez 1 cacao et 1 PV.	 Chaque fois que vous réalisez l'Action principale du plateau Décorations (7), gagnez 4 PVs.	 Chaque fois que vous réalisez l'Action principale du plateau Construction (8), gagnez 3 PVs (quel que soit le nombre de tuiles placées).
 Chaque fois que l'un de vos ouvriers se renforce suite à une Action principale, vous pouvez payer 1 cacao pour renforcer un ouvrier supplémentaire (le même ou un autre) du même plateau.	 Chaque fois que vous réalisez l'Action principale du plateau Construction (8), résolvez-la comme si vous aviez un ouvrier supplémentaire. Le coût de construction est diminué de 1 ressource.	 Chaque fois que vous réalisez l'Action principale du plateau Construction (8), avancez d'une dalle sur le temple de votre choix (quel que soit le nombre de tuiles placées).

Tuiles Découverte

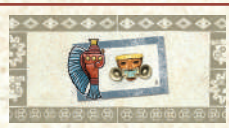
 Gagnez 3 ressources.	 Gagnez 2 ressources.	 Gagnez 4 cacaos.
 Avancez de 1 sur le temple vert.	 Avancez de 1 sur le temple bleu.	 Avancez de 1 sur le temple rouge.
 Avancez de 1 sur le temple de votre choix.	 Gagnez 4 PVs.	 Renforcer jusqu'à 2 de vos ouvriers libres (ou deux fois le même).
 À utiliser lors du déplacement d'un ouvrier : déplacez un deuxième ouvrier à partir du même plateau Action vers un même plateau Action.	 À utiliser à la place de votre déplacement normal : déplacez l'un de vos ouvriers sans limite de distance. (Peut être combiné avec le double-déplacement.)	 À utiliser lorsque vous résolvez l'Action principale du plateau Alchimie (5), Nobles (6), ou Construction (8) : résolvez cette action comme si vous aviez un ouvrier supplémentaire.
 À utiliser pour ignorer le coût en cacao d'une transaction : - Coût d'une Action principale. - Coût d'une action Adoration (incluant le coût de libération d'un ouvrier d'un autre joueur). - Salaires pendant une Éclipse.		 Avancez de 1 case sur l'Allée des Morts (jusqu'à un maximum de 9).
		
		
Ce sont les masques décomptés lors d'une Éclipse. Le petit chiffre indique le nombre de copies existantes de ce masque. Plus ce chiffre est faible, plus le masque est rare et plus il a de la valeur.		

Tuile Départ

 Avancez sur l'Allée des Morts et gagnez 2 cacaos et 3 bois.	 Avancez sur le temple vert (gagnez le bonus) et gagnez 2 pierres et 3 or.	 Avancez sur le temple bleu (gagnez le bonus) et gagnez 4 bois et 1 pierre.
 Placez gratuitement un jeton sur la tuile Technologie de plus faible valeur du plateau Alchimie (5). Gagnez l'avancée de temple associé (et son bonus) ainsi que 2 ressources de votre choix.	 Placez gratuitement un jeton sur la tuile Technologie de plus faible valeur du plateau Alchimie (5). Gagnez l'avancée de temple associé (et son bonus) ainsi que 2 or.	 Renforcez l'un de vos ouvriers de départ. Gagnez 3 bois et 2 or.
 Avancez sur le temple rouge (gagnez le bonus) et gagnez 5 cacaos et 2 or.	 Avancez sur le temple bleu (gagnez le bonus) et gagnez 2 cacaos et 4 pierres.	 Avancez sur chacun des trois temples (gagnez les bonus).
 Gagnez 3 cacaos et 5 bois.	 Gagnez 3 cacaos, 2 bois et 3 pierres.	 Gagnez 1 bois, 2 pierres et 3 or.

 Avancez sur le temple rouge (gagnez le bonus), renforcez l'un de vos ouvriers de départ, et gagnez 5 cacaos.	 Avancez sur le temple vert (gagnez le bonus), renforcez l'un de vos ouvriers de départ, et gagnez 5 cacaos.	 Avancez sur le temple bleu (gagnez le bonus) et gagnez 2 ressources de votre choix.
 Gagnez 2 cacaos et 3 or. Vous pouvez revendiquer une tuile Découverte (payez son coût). Vous pouvez consulter la tuile Découverte avant de choisir cette tuile.	 Gagnez 3 pierres et 1 or. Vous pouvez revendiquer une tuile Découverte (payez son coût). Vous pouvez consulter la tuile Découverte avant de choisir cette tuile.	 Avancez sur l'Allée des Morts et gagnez 1 bois et 2 pierres.

Tuiles Bonus de Temple

 Décomptez une fois de plus votre groupe de masques de plus forte valeur.	 Gagnez 5 PVs par tuile Technologie ayant l'un de vos jetons.	 Gagnez 15 PVs.
 Gagnez 3 PVs par case parcourue sur l'Allée des Morts.	 Gagnez 9 PVs par tuiles Bonus de Temple débloquée, incluant celle-ci.	 Gagnez 2 PVs par tuile Découverte non-masque en votre possession (utilisée ou non).
 Gagnez des PVs pour vos ouvriers : 4 PVs par ouvrier de force 1 à 3 et 9 PVs par ouvrier de force 4 à 5.		