

2-5

13+

90 mn

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

TRIBUS ET PROPHÉTIES



CONTENU DU JEU

Vous trouverez dans cette boîte plusieurs extensions qui rendront vos parties de Tzolk'in encore plus intéressantes. Vous pouvez utiliser chaque extension séparément ou les combiner selon vos envies.

CUBES RESSOURCE SUPPLÉMENTAIRES

- 15+ cubes Ressource



Les Ressources (Bois, Pierre et Or) sont considérées comme illimitées. Ces nouveaux cubes doivent être ajoutés à votre réserve de base afin de s'assurer qu'aucune Ressource ne sera épuisée lors d'une partie à 5 joueurs.

TRIBUS

- 13 Tuiles Tribu



Chaque joueur possède une capacité spéciale unique qui modifie les règles du jeu et incite à jouer chaque partie de manière différente.

PROPHÉTIES

- 13 Tuiles Prophétie



- 1 plateau Prophétie



Chaque Prophétie prend effet durant un quart de la partie et complique à chaque fois l'un des aspects du jeu. Les joueurs qui relèveront ce défi seront récompensés et gagneront des Points de Victoire supplémentaires lors du prochain Jour de Festin.

NOUVEAUX BÂTIMENTS

- 8 nouveaux Bâtiments



Quatre nouveaux Bâtiments par Période (avec de nouveaux effets).

CINQUIÈME JOUEUR

- Le matériel nécessaire pour un cinquième joueur



- Un nouveau plateau individuel



- 7 nouvelles tuiles Récolte

(4 tuiles Récolte de Maïs et 3 tuiles Récolte de Bois)



- 13 Tuiles Action Rapide



- 1 plateau Action Rapide



Vous pouvez désormais jouer à Tzolk'in à 5 joueurs. Utiliser les Tuiles Action Rapide dans une partie à moins de 5 joueurs est également possible.

TRIBUS

Nous les appelons tous "Mayas", et pourtant leur empire est composé de dizaines de cités-État, chacune possédant une identité propre. L'extension Tribus vous propose de diriger une tribu dotée d'un talent particulier.

MISE EN PLACE

Après avoir mis en place la partie (y compris après avoir révélé les Bâtiments, les Monuments et placé des Ouvriers Neutres si nécessaire), mélangez les 13 Tuiles Tribu et distribuez-en 2 à chaque joueur (au hasard, face cachée). Les Tuiles Richesse de Départ peuvent

également être distribuées avec les Tuiles Tribu. En même temps qu'il choisit ses Tuiles Richesse de Départ, chaque joueur choisit 1 Tuile Tribu, qu'il conserve (il défautse la seconde).

CAPACITÉ SPÉCIALE

Votre Tuile Tribu vous octroie une capacité spéciale que vous pourrez utiliser tout au long de la partie. Cette capacité est illustrée sur la Tuile. Vous trouverez une description détaillée de certaines capacités dans l'Annexe (à la fin de ce livret).

PROPHÉTIES

Grâce à leurs talents divinatoires, les prophètes ont prédit que trois calamités s'abattront sur le peuple Maya. Les chefs les plus avisés se préparent en conséquence, espérant faire rejaillir la gloire sur leur tribu.

PORTÉE DE LA PROPHÉTIE

Chaque Prophétie prédit une calamité qui s'appliquera pendant un quart de la partie. Les effets de la première Prophétie s'appliquent le jour suivant le premier Jour de Festin. Cette calamité durera jusqu'à la fin du deuxième

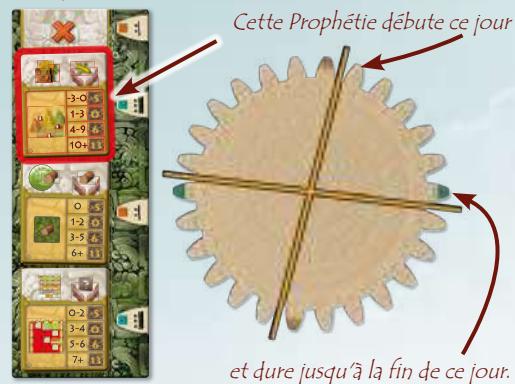
Jour de Festin. Le jour suivant, la seconde Prophétie se réalisera et la seconde calamité s'abattrra sur les joueurs jusqu'à la fin du troisième Jour de Festin. La troisième Prophétie se réalisera alors et durera jusqu'à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place de la partie (en même temps que vous révélez les Bâtiments et les Monuments, mais avant que les joueurs ne choisissent leurs Tuiles Richesse de Départ), mélangez les Tuiles Prophétie et piochez-en 3 au hasard. Placez-les aléatoirement sur le plateau Prophétie.

Les effets de chaque Prophétie s'appliquent le jour suivant un Jour de Festin et persistent jusqu'à la fin du prochain Jour de Festin. Cela reste valable même si le Jour de Festin intervient un jour plus tard que prévu (si un joueur, utilisant son privilège, fait avancer le calendrier de 2 jours). Aucune Prophétie ne se réalise lors du premier quart de la partie. Les Prophéties prennent effet l'une après l'autre lors des 3 derniers quarts de la partie.

Exemple



LES CALAMITÉS

La partie supérieure de chaque Tuile Prophétie indique quelle calamité va s'abattre sur les joueurs. Lorsqu'elle se réalise, une calamité rend certains aspects du jeu plus difficiles à utiliser.

La calamité dure jusqu'à la fin d'un Jour de Festin. Elle s'applique même lorsque vous recevez les récompenses de ce Jour de Festin. Si une calamité vous demande de payer lorsque vous recevez une récompense (d'un

Temple ou d'un Bâtiment), vous pouvez choisir de ne pas payer et de ne pas recevoir la récompense.

De même, si une Action vous permet de gagner plusieurs éléments et qu'une calamité vous demande de payer pour l'un d'entre eux, vous pouvez choisir de ne pas payer et de ne pas le recevoir. Dans ce cas, vous recevez tout de même les autres éléments de l'Action.

Exemple



Cette Prophétie vous demande de payer 1 Maïs chaque fois que vous recevez un cube d'Or. L'Action 5 de Yaxchilan vous donne 1 Or, 1 Pierre et 2 Maïs. Si cette Prophétie est en cours et que vous effectuez cette Action, vous avez deux possibilités :

1. recevoir 1 Pierre et 2 Maïs
2. Ou recevoir 1 Or, 1 Pierre et 1 Maïs.

Vous remarquerez qu'il est possible de payer le coût de la calamité avec le Maïs que vous obtenez en réalisant l'Action. Vous pouvez également payer 1 Maïs, puis recevoir 1 Or, 1 Pierre et 2 Maïs, ce qui revient au même.

Imaginez que vous avez le troisième niveau de la technologie Extraction. Selon les règles normales, vous pouvez obtenir 2 Ors, 2 Pierres, et 2 Maïs avec cette

action. Cependant, tant que cette prophétie fait effet, vous avez 3 options :

1. Prenez 2 Pierres et 2 Maïs ;
2. Prenez 1 Or, 2 Pierres et 1 Maïs ;
3. Ou prenez 2 Ors, et 2 Pierres.

Vous trouverez une description détaillée de chaque Prophétie dans l'Annexe (à la fin de ce livret).

POINTS DE VICTOIRE SUPPLÉMENTAIRES

Lorsqu'une calamité prend fin (une fois que chaque joueur a nourri ses Ouvriers et reçu ses récompenses), les joueurs peuvent gagner des Points de Victoire supplémentaires comme indiqué sur la partie inférieure de la Tuile Prophétie. Il est également possible de perdre des Points de Victoire de cette façon (si vous perdez plus de Points que vous n'en avez, vous pouvez vous retrouver avec un score négatif).

La récompense est en lien avec la calamité qui vient de se terminer. Par exemple, si un prophète prédit que les Bâtiments seront plus chers à construire, alors les joueurs seront récompensés pour leurs Bâtiments. Tous les Bâtiments en votre possession sont alors pris en compte, peu importe à quel moment ils ont été construits. Un chef avisé a donc tout intérêt à construire des Bâtiments avant que leur coût ne devienne plus élevé.

Les récompenses des Prophéties sont expliquées dans l'Annexe (à la fin de ce livret).

NOUVEAUX BÂTIMENTS

Chez les Mayas, comme dans toute civilisation, un nouveau bâtiment est parfois construit sur les ruines d'un bâtiment plus ancien.

EFFETS

Les nouveaux effets des Bâtiments (qui n'existaient pas dans le jeu de base) sont expliqués dans l'Annexe (à la fin de ce livret). Un nouvel effet s'applique à tous les nouveaux Bâtiments de la 1^{re} Période : la Rénovation.

RÉNOVATION



Les quatre nouveaux Bâtiments de la 1^{re} Période peuvent être rénovés. Cet effet vous aide à construire un nouveau Monument ou un nouveau Bâtiment. La

Rénovation vous permet de démanteler un ancien Bâtiment et réutiliser ses Ressources pour en construire un nouveau.

Défassez le Bâtiment portant l'icône Rénovation. Cela revient à payer pour chaque cube de Ressource que les deux cartes (l'ancienne construction et la nouvelle) ont en commun. Il vous suffit ensuite de payer pour les Ressources qui n'avaient pas été nécessaires à la construction de l'ancien Bâtiment. (Mais tout cube nécessaire à l'ancienne construction qui ne l'est pas à la nouvelle est perdu. On ne vous rend pas la monnaie.)

Si vous construisez un Bâtiment grâce à l'Action 4 d'Uxmal, vous devez d'abord effectuer la Rénovation avant de convertir en Maïs le coût restant.

Vous ne pouvez pas rénover plus d'un Bâtiment pour construire un Bâtiment ou un Monument.

Un Bâtiment défausssé suite à une Rénovation ne fait plus partie de vos constructions (vous ne profitez plus de ses effets et ne pourrez pas recevoir de récompense le concernant). En particulier, si vous défaussez un Bâtiment vous donnant une Ressource, un Crâne de Cristal ou du Maïs à chaque Jour de Festin, vous ne recevrez plus cette récompense.

Exemple



Vert a construit les Bâtiments suivants.



Elle veut construire celui-ci.

Elle a trois possibilités :

1. Conserver ses anciens Bâtiments et payer 3 pierres et 1 maïs pour le nouveau.
2. Défausser uniquement le premier Bâtiment et payer 3 pierres et 1 maïs pour le nouveau (ou payer 6 pierres si elle utilise l'Action 4 d'Uxmal).
3. Défausser uniquement le second Bâtiment et payer 1 maïs pour le nouveau (ou payer 2 pierres si elle utilise l'Action 4 d'Uxmal).

Elle ne peut pas défausser les deux Bâtiments pour construire le nouveau gratuitement puisqu'il est interdit d'utiliser deux effets de Rénovation pour construire un unique Bâtiment (ou Monument).

CINQUIÈME JOUEUR

Depuis qu'un nouveau chef s'est élevé, la concurrence est encore plus vive chez les Mayas. Les Ouvriers n'ont pas d'autre solution que de travailler encore plus vite.

MISE EN PLACE POUR 5 JOUEURS

Vous trouverez dans cette extension le matériel nécessaire pour un cinquième joueur, dans une nouvelle couleur.



Comme à chaque partie, le nombre de champs de la Jungle doit correspondre au nombre de joueurs. Utilisez les tuiles Récolte fournies dans cette extension pour mettre en place un cinquième champ

pour chacune des Actions de Récolte de Palenque (2, 3, 4 et 5).

Le plateau Action Rapide et les Tuiles Action Rapide doivent être mises en place comme expliqué ci-dessous.

ACTIONS RAPIDES

Une Action Rapide est une Action spéciale uniquement disponible pendant quelques tours de jeu. L'Action Rapide disponible change fréquemment. Une telle Action est dite "Rapide" car le joueur qui la choisit doit la résoudre à la fin du tour.

MISE EN PLACE DES ACTIONS RAPIDES



Placez le plateau Action Rapide sur le plateau principal afin qu'il recouvre l'emplacement Premier Joueur, comme illustré ci-contre.

Triez les Tuiles Action Rapide en fonction de leur dos et mélangez chaque groupe de Tuiles séparément, face cachée.

Mettez de côté les Tuiles Action Rapide de la 2ème Période. Elles seront utilisées plus tard dans la partie.

Prenez toutes les Tuiles Action Rapide de la 1ère Période et placez-les aléatoirement sur le rouage Tzolk'in, face visible, de façon à ce que chaque Tuile corresponde à 2 jours de la 1ère Période. Les Tuiles recouvriront ainsi la moitié supérieure du rouage, de la première dent bleu-vert à la dent bleu-vert opposée.



La Tuile Action Rapide correspondant à la première dent bleu-vert est la première Action Rapide disponible de la partie. Prenez-la et placez-la sur le plateau Action Rapide.

CHOISIR UNE ACTION RAPIDE

Lorsque vous placez des Ouvriers, vous pouvez décider d'en placer un sur une Case Action Rapide.

Chaque Case Action Rapide a un coût de 1. Vous ne pouvez pas placer vos Ouvriers sur plus d'une Case Action Rapide par tour (mais vous pouvez placer un Ouvrier sur une Case Action Rapide et un autre sur la Case Premier Joueur). Si toutes les Cases Action Rapide sont occupées, vous ne pouvez pas choisir une Action Rapide lors de ce tour.

RÉALISER UNE ACTION RAPIDE

L'Action Rapide disponible est celle illustrée sur la Tuile placée sur le plateau Action Rapide. Les Actions Rapides sont expliquées dans l'Annexe (à la fin de ce livret).

Une Case Action Rapide fonctionne de la même manière que la Case Premier Joueur :

- ❖ Vous devez profiter de la Case à la fin de ce tour. Une fois que vous avez terminé de placer vos Ouvriers, vous devez réaliser l'Action Rapide. (Si vous avez aussi placé un Ouvrier sur la Case Premier Joueur, vous pouvez récupérer le Maïs accumulé avant de réaliser l'Action Rapide.)
- ❖ Vous n'avez pas à attendre un tour de reprise d'Ouvriers pour récupérer votre Ouvrier. Il vous est rendu automatiquement à fin de la manche.

Vous n'êtes pas autorisé à placer un Ouvrier sur une Case Action Rapide si vous ne pouvez pas réaliser l'Action. Par exemple, si l'Action Rapide vous permet de payer 1 Maïs puis de construire un Bâtiment, vous ne pouvez pas choisir cette Action si vous n'avez pas les Ressources nécessaires à la construction d'un des Bâtiments disponibles et au moins 1 Maïs à dépenser pour réaliser l'Action. Si vous choisissez une Action Rapide, vous devez la réaliser à la fin de votre tour.

Même si les Actions Rapides sont similaires aux Actions du plateau, aucune de vos Technologies ne peut s'appliquer à une Action Rapide. Par exemple, si une Action Rapide vous permet de gagner 1 Bois, le 1er niveau de la Technologie Extraction de Ressources ne vous permet pas de gagner 1 Bois supplémentaire (cette Technologie ne s'applique qu'à certaines Actions du Yaxchilan et Palenque). Par contre, les Actions Rapides peuvent être affectées par d'autres éléments du jeu, comme les Prophéties et les capacités spéciales des Tribus.

CHANGER L'ACTION RAPIDE

Lorsque le rouage Tzolk'in tourne et que la flèche indique une dent correspondant à une nouvelle Action Rapide, retirez l'ancienne Tuile Action Rapide du plateau Action Rapide et remplacez-la par la nouvelle. De cette façon, l'Action Rapide disponible change toutes les deux manches (ou plus vite si un joueur fait avancer le calendrier de 2 crans).

LES ACTIONS RAPIDES DE LA 2^{ÈME} PÉRIODE

Les Actions Rapides de la 2^{ème} Période sont révélées lors du premier Jour de Festin, après avoir nourri les Ouvriers. 4 ou 5 Tuiles Action Rapide ont certainement déjà été retirées du rouage Tzolk'in.

Placez aléatoirement les Tuiles Action Rapide de la 2^{ème} Période sur le rouage Tzolk'in, comme vous l'avez fait avec les Tuiles de la 1^{ère} Période. Cette fois-ci, vous n'en placez que 6, en commençant par la dent qui suit immédiatement la prochaine dent bleu-vert.



La dernière Action Rapide deviendra disponible 2 jours avant la dernière manche, ce qui signifie qu'elle restera disponible durant 3 jours (à moins que le calendrier ne soit avancé plus rapidement).

UTILISER LES ACTIONS RAPIDES DANS DES PARTIES À MOINS DE 5 JOUEURS

Si vous voulez utiliser les Actions Rapides dans une partie à moins de 5 joueurs, vous devez ajouter 6 Ouvriers Neutres sur les rouages (pour qu'ils soient autant occupés que dans une partie à 5 joueurs). Utilisez les Tuiles Richesse de Départ pour placer les Ouvriers Neutres, comme expliqué dans le jeu de base. Pour représenter les Ouvriers Neutres, nous conseillons désormais d'utiliser des marqueurs de score (aux couleurs non-utilisées par les joueurs). Cela permet de mieux distinguer les Ouvriers Neutres des autres Ouvriers.

- ❖ Dans une partie à 2 joueurs, utilisez 18 Ouvriers Neutres et placez les 2 premiers sur des Cases Action Rapide.
- ❖ Dans une partie à 3 joueurs, utilisez 12 Ouvriers Neutres et placez le premier sur une Case Action Rapide.
- ❖ Dans une partie à 4 joueurs, utilisez 6 Ouvriers Neutres et placez le premier sur une Case Action Rapide.

Un Ouvrier Neutre placé sur une Case Action Rapide bloque l'accès à cette Case pour toute la partie.

Remarque : Il peut arriver que vous n'ayez pas suffisamment de Tuiles Richesse de Départ pour placer tous les Ouvriers Neutres. Dans ce cas-là, placez autant d'Ouvriers Neutres que vous le pouvez. Une fois que les joueurs ont choisi leurs Tuiles Richesse de Départ, utilisez celles qu'ils ont défaussées pour placer les derniers Ouvriers Neutres.

ANNEXE

FERMES

Dans le jeu de base, il fallait 2 Maïs pour nourrir les Ouvriers lors des Jours de Festin. Dans cette extension, la Prophétie Fringale et la Tribu Yaluk peuvent vous obliger à dépenser davantage de Maïs. Si vos Ouvriers ont besoin de plus de 2 Maïs, vous devez appliquer les règles suivantes :



La signification (plus précise) de ce symbole est désormais la suivante : "Cette Ferme procure 2 Maïs à l'un de vos Ouvriers". Dans le jeu de base, cela signifie qu'un Ouvrier est totalement nourri. Aucun Ouvrier ne peut bénéficier de plusieurs effets de ce type.



La signification de ce symbole est toujours la même : tous vos Ouvriers ont besoin d'1 Maïs de moins pour être nourris. Il est possible de cumuler : tous vos Ouvriers peuvent bénéficier de plusieurs de ces effets. (Ils auront alors besoin de 2 Maïs de moins à chaque Jour de Festin, ce qui ne signifie pas forcément qu'ils n'auront plus besoin d'être nourris.)

EXEMPLES :



C'est une période de Fringale, le peuple Maya est affamé. Tous les Ouvriers ont besoin de 3 Maïs (au lieu de 2). Vous disposez de 3 Ouvriers et des trois Fermes ci-dessus.

Les deux effets [Nourrir tous (1)] fournissent 2 Maïs à chaque Ouvrier. L'effet [Nourrir un Seul (2)] procure 2 Maïs à un Ouvrier. Cet Ouvrier est donc pleinement nourri (mieux que ça : il a même reçu 4 Maïs alors que son besoin était de 3). Il vous reste à nourrir les deux autres Ouvriers, pour un total de 2 Maïs.



C'est à nouveau une période de Fringale et vous êtes le chef de la Tribu Yaluk, qui doit fournir 1 Maïs supplémentaire à chaque Ouvrier. Tous vos Ouvriers ont donc besoin de 4 Maïs (au lieu de 2). Vous avez 5 Ouvriers et les trois Fermes ci-dessus.

Chaque effet [Nourrir un Seul (2)] procure 2 Maïs à un Ouvrier. Vous disposez de 6 effets de ce type sur vos Fermes, mais comme un Ouvrier ne peut cumuler plusieurs de ces effets, vous ne pouvez en utiliser que 5. L'effet [Nourrir tous (1)] procure 1 autre Maïs à chaque Ouvrier. Il vous reste donc à nourrir chacun d'eux avec 1 Maïs, soit un total de 5 Maïs.

PRÉCISIONS SUR LES TRIBUS

AH CHUY KAK: Les 2 Ouvriers (ou plus) doivent être placés sur les rouages. La Case Premier Joueur et les Cases Action Rapide ne sont pas placées sur des rouages et ne sont donc pas prises en compte. Lorsque vous reprenez l'Ouvrier, vous disposez des mêmes options que lors d'un tour de reprise d'Ouvriers : utiliser l'action correspondante, utiliser une action d'un cran inférieur en payant 1 Maïs, ou ne rien faire.

AHAU CHAMAHEZ: Cette capacité peut être combinée avec le 1er niveau de la Technologie Théologie et permet de déplacer un Crâne de Cristal deux cases plus haut à Chichen Itza (pour 1 Maïs). Vous pouvez utiliser cette capacité même si l'Action réalisée est une Action qui permet "d'exécuter n'importe quelle Action". Par exemple, sur l'Action 5 de Tikal, vous pouvez payer 1 Maïs pour réaliser l'Action 6, qui vous permet de choisir n'importe quelle Action de Tikal sans coût supplémentaire.

AHMAKIO: Effectivement, cette capacité va à l'encontre de la règle qui vous oblige chaque tour soit à placer des Ouvriers soit à en reprendre.

BACAB: La première capacité vous assure de commencer chaque tour avec au moins 2 Maïs, sans quérir. Vous n'avez pas à descendre d'une marche sur un Temple pour l'activer. Par contre, si vous décidez de quérir, vous commencez votre tour avec 4 Maïs ET vous devez descendre d'une marche sur le Temple de votre choix.

BALAM: Vous gagnez 1 Maïs au total, et non 1 Maïs par cran inférieur. Vous pouvez immédiatement utiliser ce Maïs pour payer le coût associé à l'Action. Il est même possible d'utiliser cette capacité sur une Action permettant d'exécuter "n'importe quelle Action du rouge". Par exemple, sur l'Action 6 ou 7 de Yaxchilan, vous pouvez réaliser une Action de cran inférieur et gagner 1 Maïs, plutôt que de réaliser une Action de cran inférieur gratuitement.

CIT-BOLON-TUM: Par exemple, placer 1 Ouvrier sur une Action 5 ne vous coûtera que 3 Maïs. Placer 2 Ouvriers sur deux Actions 5 vous coûtera 3 Maïs pour placer le premier, puis 5+1 pour placer le second (ou 5 Maïs pour le premier et 3+1 pour le second), pour un total de 9 Maïs.

Lorsque votre Ouvrier est déplacé sur une case Action supplémentaire (8 sur la plupart des rouages, 11 sur Chichen Itza), il n'est pas éjecté du rouage. Par exemple, si votre Ouvrier est placé sur Palenque 6, un joueur peut utiliser son privilège et déplacer votre Ouvrier sur Palenque 8. Une fois sur Palenque 8, le prochain tour de rouage éjectera votre Ouvrier du rouage.

HURACAN: Vous pouvez payer pour exécuter une Action de cran inférieur sur l'un des deux rouages associés. Par exemple, sur Palenque 4, vous pouvez payer 1 Maïs pour réaliser l'Action 3 de Yaxchilan ou l'Action 3 de Palenque.

ITZAMNÀ: Cela vous coûte 1 cube de Ressource pour passer du 1^{er} au 2^{ème} niveau de Technologie, et 2 cubes pour passer du 2^{ème} au 3^{ème}. À chaque fois que vous dépassiez le 3^{ème} niveau d'une Technologie, vous pouvez gagner le bonus du 4^{ème} niveau de n'importe quelle Technologie. Par exemple, si vous avez atteint le 3^{ème} niveau en Agriculture, vous pouvez payer 1 cube pour obtenir un Crâne de Cristal, même si vous étiez au niveau 0 en Théologie.

IXTAB: Commencez par gagner les bonus de vos Tuiles Richesse de Départ avant de descendre d'une marche sur le Temple de votre choix.

VACUB-CAQUIX: Vous désignez 1 case Action sur 1 rouage : elle est alors considérée comme occupée. Tous les Ouvriers que vous placerez sur ce rouage pourront sauter cette case.

XAMAN EK: Cette capacité peut être utilisée une fois pendant votre tour, quand vous le souhaitez (avant de payer le coût associé à une Action, avant de payer pour le placement de vos Ouvriers...). Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour nourrir vos Ouvriers à la fin d'un Jour de Festin, puisque cette étape intervient après votre tour de jeu (et celui des autres joueurs). Pensez à anticiper !

YALUK: Le coût est toujours d'1 Maïs supplémentaire. Si vous subissez les effets de la Prophétie Fringale, vos Ouvriers auront besoin de 4 Maïs pour être nourris (au lieu de 3). Pour savoir comment cette capacité interagit avec les effets des Fermes, voir plus haut.

YUMKAAX: Pour déterminer le coût de placement de vos Ouvriers, référez-vous au barème inscrit sur votre Tuile Tribu (il remplace celui de votre plateau individuel). Les coûts de placement sur les Actions du plateau ne changent pas.

ACTIONS RAPIDES



Gagnez 3 Maïs.



Gagnez 1 Bois et 1 Maïs.



Gagnez 1 Pierre.



Gagnez 1 Or.



Progressez d'un niveau dans la Technologie de votre choix en payant le coût normal.



Échangez Maïs et Ressources autant de fois que vous le souhaitez (comme si vous exécutez l'Action 2 d'Uxmal).



Payez 1 Maïs et construisez 1 Bâtiment.

Rappel : les Technologies ne s'appliquent jamais aux Actions Rapides.

NOUVEAUX EFFETS DES BÂTIMENTS



Au moment de construire un Bâtiment ou un Monument, vous pouvez défausser un Bâtiment déjà construit portant ce symbole. Son coût de construction vient en déduction du coût de construction du nouveau Bâtiment ou Monument. Vous ne pouvez pas défausser plusieurs Bâtiments pour obtenir une plus grande réduction. Voir page 3 pour plus de précisions.



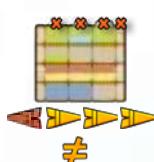
À partir de maintenant, à la fin de chaque Jour de Festin (une fois que chaque joueur a réalisé son tour de jeu, mais avant de nourrir vos Ouvriers), vous recevez la récompense indiquée (le Maïs ainsi gagné peut servir à nourrir vos Ouvriers).



À partir de maintenant, à la fin de chaque Jour de Festin (une fois que chaque joueur a réalisé son tour de jeu, mais avant de nourrir vos Ouvriers), vous recevez soit 1 Bois (à la fin des deux premiers Jours de Festin) soit 1 Crâne de Cristal (à la fin des deux derniers Jours de Festin).



Après avoir construit ce Bâtiment, placez immédiatement le Crâne de Cristal utilisé pour payer son coût de construction sur l'emplacement prévu de cette Tuile. Gagnez la récompense indiquée. Vous pouvez utiliser le 2^{ème} niveau de Théologie. Un Crâne de Cristal placé sur ce Bâtiment compte comme un Crâne de Cristal placé à Chichen Itza (pour le décompte des points du Monument correspondant). Vous devez posséder le Crâne de Cristal pour pouvoir construire le Bâtiment. Si vous le construisez grâce à l>Action 4 d'Uxmal, vous devez payer 2 Maïs et 1 Crâne de Cristal. Le 3^{ème} niveau d'Architecture s'applique uniquement aux Ressources, pas aux Crânes de Cristal.



Choisissez une Technologie sur laquelle vous avez atteint au moins le 1^{er} niveau. Reculez d'un niveau sur cette Technologie et avancez d'un niveau sur chacune des autres Technologies, sans payer de Ressources. (Si vous progressez sur une Technologie qui est déjà au 3^{ème} niveau, gagnez le bonus habituel.)



Vous pouvez construire un Monument (comme si vous construisiez un Monument grâce à l>Action 4 de Tikal).

PROPHÉTIES

La plupart des Prophéties vous demande de payer un coût supplémentaire pour effectuer quelque chose (comme recevoir une Ressource ou monter d'une marche sur un Temple). Si vous ne payez pas le coût supplémentaire, vous ne pouvez pas le faire.



COURROUX DES DIEUX : À chaque fois que vous gravissez une marche sur un Temple, vous devez payer 1 Maïs.

Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de marches que vous avez gravies depuis le début de la partie. La marche de départ vaut 0, celle en-dessous vaut -1.



COLÈRE DIVINE : À chaque fois que vous gravissez une marche sur le Temple indiqué, vous devez payer 1 cube de Ressource. Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de marches que vous avez gravies sur ce Temple depuis le début de la partie.

FEUX DE FORÊT : À chaque fois que vous récoltez du Bois sur Palenque, vous recevez 1 cube de moins qu'habituellement. Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de tuiles Récolte de Bois en votre possession.



SÉCHERESSE : À chaque fois que vous récoltez du Maïs sur Palenque, vous recevez 1 Maïs de moins qu'habituellement (cela ne s'applique pas à l>Action 1, la Pêche). Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de tuiles Récolte de Maïs en votre possession.



PÉNURIE D'OR : À chaque fois que vous recevez un cube d'Or, vous devez payer 1 Maïs. (Si vous gagnez de l'Or et du Maïs en même temps, vous pouvez utiliser ce Maïs pour payer le coût de l'Or.)

Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de cubes d'Or en votre possession.



PROFANATION : À chaque fois que vous recevez un Crâne de Cristal, vous devez descendre d'une marche sur le Temple de votre choix. Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de Crânes de Cristal en votre possession (les Crânes posés ne comptent pas).



MANQUE DE MOYENS : À chaque fois que vous progressez d'un niveau sur une Technologie (même depuis le 3^{ème} niveau), vous devez payer une Ressource supplémentaire.

Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de niveaux de Technologie que vous avez atteints (les progressions au-delà du 3^{ème} niveau ne sont pas prises en compte).



SAVOIR OUBLIÉ : L'effet procuré par le 2^{ème} niveau de toutes les Technologies n'est plus activable (mais vous devez tout de même progresser sur le 2^{ème} niveau avant d'atteindre le 3^{ème} niveau).

Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de Technologies sur lesquelles vous avez atteint au moins le 2^{ème} niveau.



CITÉS SURPEUPLÉES : À chaque fois que vous construisez un Bâtiment (mais pas un Monument) vous devez payer 1 cube de Ressource supplémentaire (de n'importe quel type). Si vous construisez un Bâtiment en utilisant du Maïs, vous devez payer 2 Maïs supplémentaires (au lieu d'1 cube de Ressource supplémentaire). Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre de Bâtiments en votre possession (les Monuments ne comptent pas).



FRINGALE : Lorsque le Jour de Festin associé à cette Prophétie arrive, chaque Ouvrier a besoin d'1 Maïs de plus pour être nourri. Vous devrez donc nourrir chaque Ouvrier avec 3 Maïs au lieu de 2. Dans le jeu de base, un effet permettait à l'un de vos Ouvriers de ne pas avoir besoin de Maïs. Désormais, grâce à cet effet, il n'a besoin que d'1 Maïs pour être nourri.

Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre d'Ouvriers nourris. Un Ouvrier non nourri (qui vous fait perdre des Points de Victoire) ne vous fait rien gagner.



INONDATIONS : Lorsque vous placez un Ouvrier à Chichen Itza, vous devez payer 2 Maïs. Vous gagnez des Points de Victoire supplémentaires en fonction du nombre d'Ouvriers que vous avez sur le rouage Chichen Itza.

UN JEU DE
DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSTRACTIONS : MILAN VAVROŇ

GRAPHISME : FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK

TEST ET DÉVELOPPEMENT : PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TRADUCTION : MEEPLERULES.FR

ÉDITION FRANÇAISE, RELECTURE ET ADAPTATION : IELLO

TESTEURS: Kreten, Vítěk, Vlaďka, Filip, Paul, Vladimír, Jirká Bauma, Plema, Pidgin, Radka, Rychlík, Eshu, Tuko, eklp, dilli, Jurri, Marcela, Aska Dytka, Ido Traini, Simone Tascini et les amis de Tempio di Kurna, et tous ceux de Gathering of Friends ainsi que de tous les autres festivals.

© Czech Games Edition

© 2013-2018 IELLO pour l'édition française

SUIVEZ-NOUS SUR

