

ZAPOTEC



LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Les Zapotèques étaient une civilisation précolombienne qui a prospéré dans la Vallée d'Oaxaca en Méso-Amérique. Des preuves archéologiques révèlent que leur culture remonte à au moins 2 500 ans. Les vestiges de l'ancienne cité de Monte Albán, composés de bâtiments, de terrains pour le jeu de balle, de magnifiques tombes et de bijoux en or finement ouvragés, témoignent de la grandeur passée de cette civilisation. Monte Albán était l'une des premières grandes cités de Méso-Amérique : c'était le centre de l'État Zapotèque qui dominait une grande partie du territoire appartenant aujourd'hui à l'État Mexicain d'Oaxaca.

Dans Zapotec, vous construisez des temples, des champs de maïs et des villages dans les trois vallées entourant la capitale afin de générer les ressources nécessaires à la construction des pyramides. Vous honorez les dieux avec des sacrifices et d'autres rituels.

À chaque manche, les joueurs choisissent simultanément une carte de leur main pour déterminer l'ordre du tour et les ressources qu'ils collectent. Les joueurs jouent ensuite chacun à leur tour : ils dépensent des ressources pour construire de nouvelles habitations, ils gagnent des capacités spéciales, font des sacrifices aux dieux et construisent des pyramides.

À l'issue des cinq manches, les joueurs sont récompensés par des points de victoire dépendants de la construction des pyramides, de leur position sur la piste de sacrifices et de leurs cartes Rituel. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Guide de Prononciation

Zapotec	za·puh·tek	/zɒpətek/
Oaxaca	wa·ha·ka	/wɑ'hɑkɑ/
Monte Albán	mon·te al·ban	/mɔnte al'βɑn/
Cocijo	ko·si·ho	/kɔ'siɦo/

MATÉRIEL

- ▶ 1 plateau principal



- ▶ 4 plateaux Joueur



- ▶ 45 tuiles Bâtiment



15 Villages



15 Champs de maïs



15 Temples

- ▶ 4 tuiles Palais

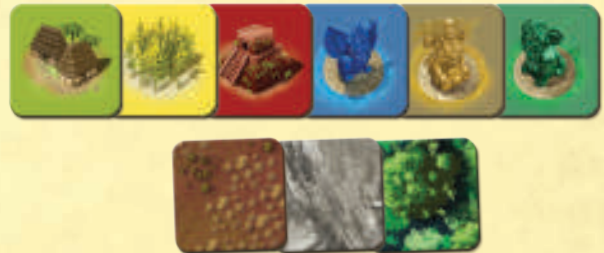


- ▶ 36 tuiles Commerce



12 de chacun des 3 niveaux

- ▶ 9 tuiles Score



- ▶ 15 jetons Bois



- ▶ 15 jetons Brique



- ▶ 15 jetons Pierre



- ▶ 15 jetons Maïs



► 15 jetons Or



► 15 jetons Prêtre



► 27 cartes Action (numérotées de 1 à 27)



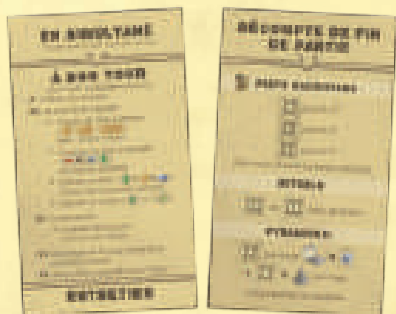
► 10 cartes Rituel



► 27 cartes Cocijobot (mode solo)



► 4 Aides de jeu



► Matériel aux couleurs des 4 joueurs :

▷ 36 maisons



9 par joueur

▷ 20 disques



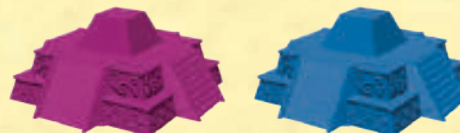
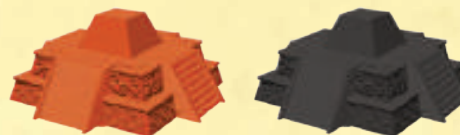
5 par joueur

▷ 12 étages supérieurs



3 par joueur

▷ 8 étages intermédiaires



2 par joueur

▷ 4 étages inférieurs



1 par joueur

APERÇU DU MATÉRIEL ET MISE EN PLACE



1. PRÉPARATION DU PLATEAU PRINCIPAL ET DES RESSOURCES

Placez le plateau principal au centre de la table. Triez les ressources (bois, brique, pierre, or, maïs et prêtres) en piles séparées et placez-les à portée de tous les joueurs.

Le plateau principal est divisé en trois régions (appelées Etlá, Ocotlan et Mitla dans l'illustration ci-dessus, chacune associée à un dieu). Ces régions sont subdivisées en trois sections, chacune associée à un terrain différent : les plaines à l'extérieur (marron), les

collines au milieu (gris) et les forêts à proximité du centre (vert).

Chacune de ces neuf sections dispose de 5 cases représentant des bâtiments de 3 types : des Temples, des Villages, et des Champs de maïs.

Certaines de ces cases sont marquées «3+» ou «4», indiquant qu'elles ne sont utilisables que pour les parties impliquant au minimum ce nombre de joueurs.

2. PLACEMENT DES TUILES BÂTIMENT SUR LE PLATEAU PRINCIPAL.

Triez les 45 tuiles Bâtiment de base par type (c'est-à-dire 15 tuiles Temple, 15 tuiles Champ de maïs, 15 tuiles Village).

Pour une partie à 3 joueurs, retirez toutes les tuiles marquées «4» sur leur verso. Pour une partie à 2 joueurs, retirez toutes les tuiles marquées «3+» et «4» sur leur verso. Les tuiles ainsi retirées sont rangées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.

Placez aléatoirement toutes les tuiles restantes sur les cases correspondantes du plateau, face visible (le côté Ressource doit être visible). Lors d'une partie à 3 joueurs, laissez vides toutes les cases Bâtiment marquées «4». Lors d'une partie à 2 joueurs, laissez vides toutes les cases Bâtiment marquées «3+» ou «4».

3. PRÉPARATION DES PILES DE TUILES COMMERCE

Séparez les tuiles Commerce en trois piles en fonction de leur niveau (1, 2 ou 3). Mélangez chaque pile séparément et placez-les, face cachée, sur l'emplacement correspondant du plateau. Révélez ensuite les trois tuiles du sommet de chaque pile et placez-les, face visible, sur les trois emplacements situés à droite de chaque pile.



4. PLACEMENT DES TUILES SCORE SUR LE PLATEAU

Piochez aléatoirement autant de tuiles Score que le nombre de joueurs plus une (3/4/5 pour une partie à 2/3/4 joueurs). Placez les tuiles sélectionnées sur leurs emplacements sur le bord gauche du plateau. Retirez de la partie les tuiles Score non utilisées en les rangeant dans la boîte.



5. PRÉPARATION DE LA PIOCHE ACTION

Mélangez toutes les cartes Action et placez-en une face visible sur la zone Score au centre du plateau principal. Piochez ensuite autant de cartes que le nombre de joueurs plus une (3/4/5 cartes pour une partie à 2/3/4 joueurs) et placez-les en une rangée, face visible, à l'extérieur du plateau principal, créant ainsi l'Offre. Placez 4 cartes face cachée pour former une petite pioche à l'extrémité de cette rangée de cartes. Puis :

- ▶ Lors d'une partie à 2 joueurs, distribuez 6 cartes Action à chaque joueur, et retirez les 7 cartes restantes de la partie en les rangeant dans la boîte.
- ▶ Lors d'une partie à 3 joueurs, distribuez 5 cartes Action à chaque joueur et retirez les 3 cartes restantes de la partie en les rangeant dans la boîte.
- ▶ Lors d'une partie à 4 joueurs, distribuez 4 cartes Action à chaque joueur et retirez la carte restante de la partie en la rangeant dans la boîte.



6. PRÉPARATION DES CARTES RITUEL

Mélangez les cartes Rituel, piochez-en trois et placez-les en une rangée face visible à l'extérieur du plateau principal. Retirez les cartes restantes du jeu en les rangeant dans la boîte.



7. PRÉPARATION DU MATÉRIEL DES JOUEURS

Chaque joueur reçoit le matériel suivant de sa couleur :

- 9 maisons,
- 5 disques,
- 6 étages de pyramide,

ainsi que 1 plateau Joueur et 1 tuile Palais qu'il place sur l'emplacement correspondant de son plateau Joueur.

Chaque joueur reçoit également 1 bois, 1 brique et 1 pierre, puis place un de ses disques sur la case 0 de la piste de score et un autre sur la case la plus large (inférieure) de la piste de Sacrifices. Il conserve les 3 disques restants près de son plateau Joueur.





7. MATÉRIEL DES JOUEURS



1. PLATEAU PRINCIPAL

3. TUILES COMMERCE

2. TUILES BÂTIMENT

4. TUILES SCORE

6. CARTES RITUEL

5. RANGÉE ACTION



7. MATÉRIEL DES JOUEURS



Exemple de Mise en place pour 4 joueurs

CONCEPTS DU JEU

Dans Zapotec, il existe trois ressources de base (bois, pierre, brique) et trois ressources avancées (maïs, or, prêtre). Les joueurs dépensent les ressources de base pour étendre leur présence sur le plateau en construisant des bâtiments et, par la même occasion, pour développer leur économie. Les ressources avancées sont utilisées pour gagner des tuiles Commerce, pour avancer sur la piste de Sacrifices et pour revendiquer des cartes Rituel. Une combinaison de ressources de base et de ressources avancées est nécessaire pour construire des pyramides.

Il existe trois types de bâtiments. Chaque type de bâtiment coûte deux ressources de base et génère une ressource avancée de son type ainsi qu'une ressource de base variable :

- Champ de maïs : coûte 1 bois et 1 pierre et génère du maïs et l'une des trois ressources de base,
- Temple : coûte 1 brique et 1 pierre et génère un prêtre et l'une des trois ressources de base.
- Village : coûte 1 brique et 1 bois et génère un d'or et l'une des trois ressources de base.

Les bâtiments sont construits sur les cases Bâtiment du plateau. Chaque case Bâtiment dispose de trois propriétés distinctes :

- Un type de bâtiment qui peut y être construit (Champ de maïs, Temple ou Village);
- Un type de terrain (Plaines, Collines ou Forêts),
- Une région : Etlá dans le coin supérieur gauche, Ocotlán dans le coin inférieur gauche et Mitla dans le coin inférieur droit. Chaque région est associée à un dieu (le Hibou pour Etlá, la Déesse de la Pluie pour Ocotlán, et la Chauve-Souris pour Mitla).

BÂTIMENTS



TUILES BÂTIMENT

En début de partie, chaque case Bâtiment disponible sur le plateau principal contient une tuile Bâtiment correspondant à son type de bâtiment.

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment, il résout les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Il prend la tuile Bâtiment qui se trouve sur la case choisie du plateau principal.
2. Il place l'une de ses maisons sur la case Bâtiment ainsi libérée du plateau principal.
3. Il place la tuile Bâtiment récupérée sur l'une des neuf cases Bâtiment formant la grille de ressources de son plateau Joueur.

Un joueur ne peut placer de nouvelles tuiles Bâtiment que sur des cases vides de la grille de ressources de son plateau Joueur. Il est interdit d'empiler plusieurs tuiles sur une même case. Une fois placée, une tuile Bâtiment n'est jamais déplacée.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en cinq manches. Chaque manche est composée de deux phases. La première phase est jouée simultanément par tous les joueurs, alors que la deuxième phase est divisée en deux étapes réalisées individuellement par chaque joueur, dans l'ordre croissant d'initiative.

- Phase 1 : Choix d'une carte Action
- Phase 2: Revenus et Actions (dans l'ordre du tour)
 - ▷ Étape A : Revenus
 - ▷ Étape B : Actions :
 - Actions de la Capitale
 - Acheter des tuiles Commerce
 - Construire un niveau de pyramide
 - Effectuer un rituel
 - Effectuer un sacrifice
 - Construction
 - Décompte de la manche
 - Pioche de cartes

PHASE 1 : CHOIX D'UNE CARTE ACTION

Tous les joueurs choisissent simultanément une carte Action de leur main et la placent face cachée devant eux.

La ressource indiquée au sommet de la carte détermine la rangée ou la colonne activée sur leur grille de ressources pour collecter des revenus.

Le symbole au centre de la carte correspond à l'une des neuf propriétés des cases Bâtiment du plateau principal (l'un des trois types de bâtiment, l'une des trois régions ou l'un des trois types de terrain). À leur tour, le joueur ne peut construire que sur les cases correspondant à ce symbole.

Le nombre indiqué au bas de la carte définit l'initiative du joueur et donc l'ordre du tour de la manche pour laquelle la carte est jouée.



Détail d'une carte Action

PHASE 2 : REVENUS ET ACTIONS

Une fois que chaque joueur a choisi sa carte pour la manche, tous les joueurs révèlent leur carte et définissent l'ordre du tour. Le joueur ayant l'initiative la plus faible commence, suivi du joueur ayant l'initiative immédiatement supérieure et ainsi de suite. Puis, dans l'ordre du tour ainsi défini, chaque joueur collecte ses revenus (étape A) puis effectue ses Actions (étape B).

ÉTAPE A : REVENUS

Pour collecter des revenus :

1. Consultez le type de ressource de base indiqué en haut de votre carte : il correspond à une rangée et à une colonne de votre plateau Joueur.
2. Choisissez la rangée OU la colonne associée à ce type de ressource.
3. Collectez tous les revenus de la colonne OU de la rangée choisie : pour chaque symbole de cette rangée (ou colonne), incluant celui en en-tête, collectez une ressource du type indiqué.

Exemple :

Le joueur a choisi une carte « Bois » ① et peut gagner les ressources correspondant soit à la rangée du milieu, soit à la colonne du milieu. Il choisit la rangée du milieu ② et collecte (de gauche à droite) : 1 bois (en-tête), 1 pierre et 1 or de la tuile Village; et 1 brique et 1 prêtre de la tuile Temple.



ÉTAPE B : ACTIONS

Après avoir collecté ses revenus, le joueur actif commence son étape Action.

Le joueur actif peut effectuer n'importe quel nombre d'actions de la Capitale, suivies de n'importe quel nombre d'actions Construction.

ÉTAPE ACTIONS DE LA CAPITALE

Vous pouvez effectuer n'importe quel nombre d'actions de la Capitale lors d'une manche. Toutes vos actions de la Capitale doivent être effectuées avant de commencer vos actions Construction.

ACTION COMMERCE

Avec une action Commerce, le joueur actif dépense de l'or pour acquérir des tuiles Commerce disponibles (face visible).

Chaque tuile coûte 1, 2 ou 3 d'or (selon la section du plateau à laquelle elle appartient). Les tuiles Commerce sont classées en trois catégories :

- Les tuiles de la rangée supérieure coûtent 1 d'or et fournissent des ressources immédiatement après leur achat. Retournez-les après utilisation et placez-les à côté de votre plateau Joueur.
- Les tuiles de la rangée du milieu coûtent 2 d'or et fournissent une capacité spéciale qui peut être utilisée une fois par manche. Cette capacité est immédiatement disponible après l'achat. Une fois utilisée, retournez la tuile face cachée (elle sera retournée face visible au début de la manche suivante).
- Les tuiles de la rangée inférieure coûtent 3 d'or et offrent une capacité plus puissante qui, selon la tuile, peut être résolue immédiatement, une fois par manche, ou est une capacité permanente.

À chaque manche, un joueur ne peut acheter qu'une seule tuile Commerce de chaque rangée (1, 2 et 3 d'or). À la fin du tour du joueur actif, les tuiles Commerce sont réapprovisionnées : de nouvelles tuiles sont révélées depuis leurs piles respectives pour remplacer les tuiles qui ont été achetées.

Une description détaillée de chaque tuile Commerce est présentée en annexe, à la fin de ce livret.

ACTION PYRAMIDE

Cette action permet à un joueur de dépenser 1 prêtre, 1 bois, 1 brique et 1 pierre pour construire un étage de pyramide. Chaque étage de pyramide est représenté par un élément en plastique de la couleur du joueur.

Pour construire un étage de pyramide, un joueur doit choisir soit une case Pyramide vide disponible, soit une pyramide inachevée composée d'un ou deux étages de pyramide :

- Si vous construisez un étage de pyramide sur une case vide, commencez par choisir l'une des tuiles Score disponibles sur le plateau. Placez-la à côté de la case Pyramide sur laquelle vous construisez, puis placez sur cette case le plus grand étage de pyramide de votre couleur encore disponible.
- Si vous décidez de contribuer à une pyramide incomplète existante (quelle que soit sa couleur), placez un nouvel étage au sommet de celle-ci (le nouvel étage doit être plus petit d'exactly une taille que l'étage sur lequel il est placé).

Une pyramide est terminée lorsqu'il n'est plus possible d'y ajouter d'autres étages (un étage supérieur est placé à son sommet). Une pyramide terminée peut se composer d'un, de deux ou de trois étages :

- Une petite pyramide est terminée avec un seul étage, mais elle ne peut être construite que par un joueur ayant déjà utilisé tous ses étages intermédiaires et inférieurs pour construire ou développer d'autres pyramides.
- Une pyramide moyenne nécessite un étage intermédiaire et un étage supérieur.
- Une grande pyramide nécessite trois étages, un de chaque taille.

En fin de partie, chaque pyramide vous octroie des points de victoire en fonction de vos bâtiments correspondant à la tuile Score associée à cette pyramide (voir Décompte de fin de partie).

Chaque joueur ne peut construire qu'un seul niveau d'une même pyramide par manche. Cependant, au cours d'une même manche, un joueur peut contribuer à plusieurs pyramides différentes, ou plusieurs joueurs peuvent chacun ajouter un étage à une même pyramide. **Une même pyramide peut être (et sera généralement) composée d'étages de pyramide de couleurs différentes !**

ACTION RITUEL

Les joueurs qui ont déjà construit **au moins un étage de pyramide** peuvent effectuer un rituel. Pour cela, un joueur dépense 1 prêtre et place l'un de ses disques sur une carte Rituel visible de son choix, en respectant les règles suivantes :

- Il ne peut pas placer un disque sur une carte Rituel possédant déjà un disque de sa couleur.
- Il peut placer un disque sur une carte Rituel qui contient des disques appartenant à d'autres joueurs, mais il doit payer 1 d'or pour chaque disque adverse déjà présent sur la carte Rituel (cet or est dépensé normalement, il n'est pas payé aux propriétaires de ces disques).
- Le nombre de cartes Rituel sur lesquelles un joueur peut avoir un disque est limité par le nombre d'étages de pyramide qu'il a construits (dans un maximum de trois). L'emplacement des étages de pyramide n'a aucune importance, seul compte le nombre total d'étages construits.

En fin de partie, chaque joueur ayant placé un disque sur une carte Rituel gagnera des points de victoire en fonction des conditions de score de cette carte Rituel.



ACTION SACRIFICE

Avec l'action Sacrifice, un joueur avance sur la piste de Sacrifices (située sur le côté droit du plateau principal). Pour effectuer cette action, le joueur :

1. Dépense exactement un prêtre et de 1 à 5 maïs.
2. Déplace son disque d'une case vers le haut par maïs ainsi dépensé.
3. Lors de l'avancement de son disque, il collecte le bonus indiqué sur chaque case. S'il avance de plusieurs cases, il gagne tous les bonus décrits sur chacune des cases traversées ainsi que sur sa case d'arrivée.

Si d'autres disques sont déjà présents sur la case où le joueur s'arrête, il place son disque par-dessus ces autres disques.

Certaines cases de la piste de Sacrifices octroient des points immédiatement, d'autres une ressource de base au choix du joueur, et d'autres des réductions permanentes pour les tuiles Commerce et les cartes Rituel. Les remises et les capacités spéciales fonctionnent comme ceci :

- La troisième case octroie une réduction permanente de 1 d'or pour les tuiles Commerce de niveau 2.
- La sixième case octroie une réduction permanente de 2 d'or pour les tuiles Commerce de niveau 3.
- La neuvième case vous permet de placer des disques sur les cartes Rituel sans dépenser de prêtre (mais en payant toujours de l'or pour chaque disque adverse déjà présent).
- La onzième case vous permet de placer immédiatement et gratuitement un disque sur une carte Rituel (ce rituel est complètement indépendant des étages de pyramide construits avant ou après que cette étape soit atteinte).

Dans les faits, atteindre la sixième case signifie que les tuiles Commerce de n'importe quel niveau peuvent maintenant être achetées au coût de 1 d'or chacune. Remarquez que les réductions ne font jamais descendre le prix d'une tuile Commerce en dessous de 1 d'or.

ÉTAPE CONSTRUCTION

Après avoir effectué ses actions de la Capitale, le joueur actif peut dépenser des ressources de base pour construire un ou plusieurs bâtiments.

Pour construire un bâtiment, vous devez payer son coût en ressources. Chaque type de bâtiment demande des ressources spécifiques :

- Village : 1 brique et 1 bois
- Temple : 1 brique et 1 pierre
- Champ : 1 bois et 1 pierre
- Palais : 1 bois, 1 brique et 1 pierre.

Choisissez ensuite une case du plateau principal pour votre bâtiment. Vous devez choisir une case ayant une tuile Bâtiment (qui n'est donc pas déjà occupée par une maison ou un palais) et qui est autorisée par votre carte Action :

- Si votre carte Action indique un type de bâtiment, vous ne pouvez construire qu'un bâtiment de ce type (mais vous pouvez choisir n'importe quelle région et n'importe quel type de terrain pour chaque bâtiment que vous construisez).
- Si votre carte Action indique une région ou un type de terrain, la case choisie doit être située dans cette région (vous pouvez choisir n'importe quel type de terrain) ou sur ce type de terrain (mais vous pouvez choisir n'importe quelle région). En revanche, vous pouvez construire différents types de bâtiments au cours de cette manche, à condition d'en avoir les moyens.

Si vous ne pouvez pas remplir les conditions ci-dessus, vous n'êtes pas autorisé à construire. Si vous remplissez ces conditions, remplacez la tuile de la case choisie par l'une de vos maisons, puis placez cette tuile sur n'importe quelle case vide de la grille de ressources de votre plateau Joueur. Si la tuile placée recouvre une case indiquant une ressource avancée, vous gagnez immédiatement cette ressource. Cela ne se produit que la première fois que la ressource est couverte et pas lors de la phase de revenus.



Exemple :

Le joueur joue la carte illustrée ci-dessous ① et possède 2 briques, 1 bois et 1 pierre ②. Il construit un temple ③ (pour 1 brique et 1 pierre) et un village ④ (pour 1 bois et 1 brique). Il place les deux maisons sur une case Temple ⑤ et une case Village ⑥ dans la région de Mitla (imposée par la carte qu'il a jouée), et place les tuiles correspondantes sur son plateau Joueur ⑦. Il décide de les placer sur la rangée Bois ⑧, et comme il recouvre la case Or, il gagne immédiatement 1 d'or ⑨.



CONSTRUIRE UN PALAIS

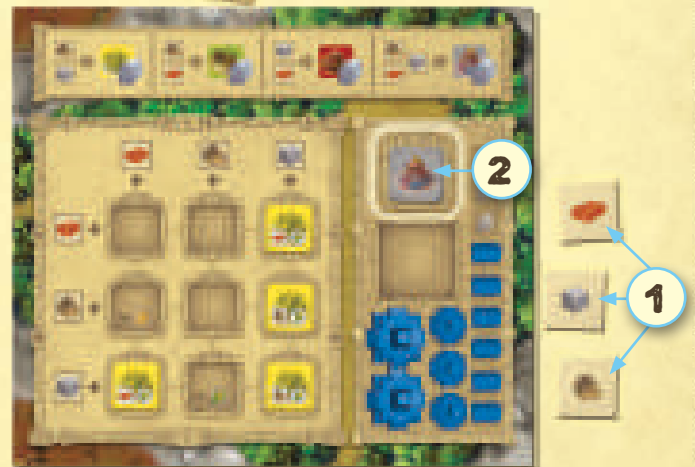
Une fois dans la partie, vous pouvez construire votre palais. Contrairement aux bâtiments ordinaires, le palais coûte une ressource de base de chaque type : 1 bois, 1 brique et 1 pierre.

Comme pour les autres bâtiments, le palais ne peut être construit que sur une case Bâtiment autorisée par votre carte Action.

Lorsque vous construisez votre palais, placez votre tuile Palais sur le plateau principal et posez une de vos maisons dessus. Prenez la tuile Bâtiment de cette case et placez-la face cachée sur la case Palais de votre plateau Joueur (de sorte que le type de bâtiment de la case utilisée soit clairement visible). Cette tuile ne va pas sur votre grille de ressources. Le palais ne produit pas de ressources, mais il compte comme deux maisons pour tout ce qui concerne le décompte des points.

Exemple :

Le joueur dépense 1 brique, 1 pierre et 1 bois ① pour construire son palais ②. Comme il a joué une carte « Champ de maïs » ③, il le construit sur une case Bâtiment correspondante ④ et place la tuile Bâtiment, face cachée, sur la case Palais de son plateau Joueur ⑤.



ÉTAPE DÉCOMPTE DE LA MANCHE

Après l'étape Construction, vous marquez 2 points de victoire pour chaque maison que vous avez sur le plateau principal et qui correspond à la section Propriété (au milieu) de la carte Score de la manche en cours (c'est-à-dire de la carte Action face visible dans l'emplacement Score au centre du plateau principal).

Remarque : Toutes vos maisons sur le plateau principal comptent dans ce décompte, **pas seulement** celles construites au cours de la manche en cours. De plus, votre palais compte pour deux maisons. Il rapporte donc 4 points de victoire s'il correspond à la carte Score de la manche en cours.

ÉTAPE PIOCHE DE CARTES

Enfin, choisissez l'une des cartes Action face visible de l'offre et ajoutez-la à votre main. Ainsi, vous terminerez votre tour avec le même nombre de cartes qu'au début.

Passez cette étape lors de la dernière manche.

ENTRETIEN DE FIN DE MANCHE

Une fois que le dernier joueur a joué son tour, la carte Action restante est déplacée vers l'emplacement Score de la manche au centre du plateau principal. S'il y a déjà des cartes sur l'emplacement Score, placez la nouvelle carte face visible au sommet de la pile. Cette carte Action est désormais la carte Score de la prochaine manche.

Rassemblez toutes les cartes Action ayant été jouées lors de cette manche, ajoutez la première carte de la pioche et placez-les dans l'Offre (il y en aura donc exactement une de plus que le nombre de joueurs).

Chaque joueur retourne face visible les tuiles Commerce qu'il peut réutiliser.

Passez cette étape lors de la dernière manche.



FIN DE PARTIE

À l'issue des cinq manches, des points de victoire (PVs) supplémentaires sont octroyés aux joueurs avant que la partie ne se termine :

PISTE DE SACRIFICES

Les trois joueurs les plus avancés sur la piste de Sacrifices gagnent respectivement 9, 6 et 3 PVs.

Les égalités sont départagées en faveur du joueur dont le disque est le plus bas dans la pile de disques d'une même case (c'est-à-dire celui qui est arrivé en premier sur cette case).

Remarque : Seuls les joueurs ayant avancé d'au moins une case sur la piste de Sacrifices peuvent y obtenir des PVs.

RITUELS

Les joueurs gagnent des PVs pour les cartes Rituel sur lesquelles ils ont placé leurs disques au cours de la partie. N'oubliez pas que pour toutes les cartes qui rapportent des PVs en fonction des maisons, les palais comptent pour deux maisons.

PYRAMIDES

Enfin, des points de victoire sont octroyés pour chaque pyramide :

1. Chaque pyramide est associée à une tuile Score.
2. Les joueurs ayant contribué à une pyramide gagnent des PVs pour chacune de leurs maisons correspondant à cette tuile Score. Chaque étage de la pyramide rapporte 1 point par maison à son propriétaire.
3. Lors du décompte d'une pyramide, un palais compte pour deux maisons.
4. Si la pyramide est complète, chaque étage de la pyramide rapporte un bonus de 5 PVs à son propriétaire.

Exemple:

Orange et Violet ont construit chacun un étage dans la pyramide associée à la tuile de score Forêts.

Ils gagnent 1 PV pour chaque maison qu'ils ont construite dans les forêts. Comme la pyramide n'est pas terminée, ils ne gagnent pas le bonus de 5 PVs par étage.

Orange a également construit deux étages de la pyramide associée à la tuile Temple. Bleu a également construit un élément de cette pyramide.

Orange gagne 2 PVs par temple qu'il a construit, alors que Bleu gagne 1 PV par temple. Comme la pyramide est complète, Orange gagne 10 PVs de bonus et Bleu en gagne 5 PVs.

Enfin, Violet a construit deux étages de la pyramide dédiée à Etlá, terminant ainsi cette pyramide seul. Il gagne 2 PVs par maison dans la région d'Etlá ainsi qu'un bonus de 10 PVs.



VAINQUEUR

Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points de victoire (PVs) à la fin de partie. En cas d'égalité, le joueur dont le disque est en tête sur la piste de Sacrifices l'emporte (celui ayant le disque le plus bas dans la pile en cas d'égalité). Dans le cas improbable où l'égalité persiste (ce qui peut arriver si aucun des joueurs à égalité n'a avancé sur la piste de Sacrifices), ces joueurs partagent une victoire bien méritée.

MODE SOLO

Il est possible de jouer à Zapotec seul contre Cocijobot, un adversaire automatisé portant le nom du Dieu de la pluie du peuple zapotèque.

Dans les règles ci-dessous, «vous» fait référence au joueur humain, tandis que «Cocijobot» ou «il» fait référence à votre adversaire automatisé.

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez en solo, la mise en place du plateau principal est la même que pour une partie à 2 joueurs (utilisez toutes les cases sauf celles marquées 3+ et 4), mais ne placez que deux cartes face visible dans l'Offre (pour pouvoir en choisir une à la fin de votre tour d'actions), puis piochez 6 cartes pour constituer votre main et préparez une pioche de 6 cartes que vous placez, face visible, à côté des deux cartes de l'Offre. Rangez les cartes Action restantes dans la boîte.

Ne placez que trois tuiles Commerce de chaque type, face visible, sur le plateau principal et rangez les autres dans la boîte (il y aura exactement neuf tuiles en jeu).

Après avoir choisi votre plateau Joueur et l'avoir mis en place normalement, choisissez une autre couleur pour Cocijobot, placez ses disques normalement (un sur la case 0 de la piste de score, l'autre en bas de la piste de Sacrifices), puis placez ses 9 maisons, son Palais, ses trois disques restants et ses 6 éléments de pyramide à côté de son plateau.

Mélangez la pioche Cocijobot (composée de 27 cartes) et placez-la à côté du plateau, face cachée.

DÉROULEMENT

Le déroulement de la partie suit les mêmes étapes que dans le jeu multijoueur, à quelques exceptions près.

Après avoir choisi votre carte Action, révélez la première carte de la pioche Cocijobot : elle présente trois grandes informations : un type de bâtiment, un type de terrain et une région, ainsi qu'une valeur d'initiative (au bas de la carte) accompagnée d'un symbole à sa gauche (Sacrifice, Commerce ou Pyramide, selon le type de bâtiment indiqué en haut de la carte). Le symbole à droite rappelle simplement l'indication présente au dos de la carte.

Si la valeur d'initiative de cette carte est **égale ou inférieure** à celle de votre carte Action, Cocijobot effectue ses actions en premier, sinon vous jouez en premier.

Remarque : Les valeurs d'initiative de Cocijobot peuvent se répéter et ont tendance à être inférieures à celle de la pioche principale de cartes Action.

Vous remarquerez que le dos de chaque carte Cocijobot vous donne un indice sur l'un des symboles pouvant se trouver au recto. Pour les cartes ayant une valeur d'initiative élevée, cet indice est intentionnellement trompeur.

Le reste de votre tour se déroule comme à l'accoutumée (étape Revenus, étape Actions de la Capitale, étape Construction, étape Décompte de la manche). Pendant votre étape Pioche de cartes, choisissez l'une des deux cartes Action de l'Offre que vous ajoutez à votre main : l'autre devient la carte Score de la prochaine manche. Puis (s'il s'agit de l'une des quatre premières manches), piochez 2 nouvelles cartes Action de la pioche pour former l'Offre de la prochaine manche. Cocijobot ignore l'Offre.

LE TOUR DE COCIJOBOT

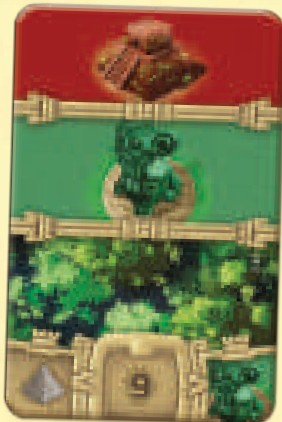
Pendant le tour de Cocijobot (avant ou après que vous avez effectué vos actions, selon la valeur d'initiative de sa carte), il va :

- Construire 1 maison, si possible, en faisant correspondre simultanément les trois symboles de sa carte (il y a exactement une case sur le plateau principal correspondant à chacune des combinaisons).
- Construire également une maison, si possible, en faisant correspondre deux de ces symboles et l'un de ceux de la carte Score de cette manche.
- Si Cocijobot a déjà construit un étage de pyramide (voir page 19), il construit une maison supplémentaire correspondant à deux des symboles de sa carte et à la tuile Score de cette pyramide.

Exemple :

Avec cette carte, en supposant que la carte Score de la manche actuelle indique «Plaines», Cocijobot place 1 maison sur la case Temple/Mitla/Forêts et 1 sur la case Temple/Plaines/Mitla.

Si Cocijobot a également construit un niveau de la pyramide avec une tuile Score indiquant «Etlá», il place 1 maison sur la case Temple/Forêts/Etlá. Si l'une de ces options n'est pas possible, parce qu'elles ont été déjà construites par vous ou par Cocijobot, il l'ignore tout simplement.



RÈGLES POUR LE PLACEMENT DU PALAIS DE COCIJOBOT :

Si l'une des cases construites par Cocijobot correspond à la fois à l'une de ses tuiles Pyramide et à la carte Score de la manche en cours, il place son palais au lieu d'un bâtiment normal (à condition que son palais n'ait pas déjà été placé). Sinon, lors de la dernière manche (ou de la dernière manche au cours de laquelle Cocijobot a encore des Maisons), si l'une des cases correspond à la pyramide ou à la carte Score de la manche en cours et que Cocijobot n'a pas encore placé son palais, il le place maintenant (en s'assurant si possible qu'il corresponde à la pyramide, ou à défaut à la carte Score).

Placez les tuiles qu'il a récupérées sur les cases du plateau principal à proximité du plateau de Cocijobot, face type de bâtiment visible.

Chaque type de bâtiment est associé à un symbole Action de la Capitale en bas à gauche de la carte (Sacrifice pour les Champs de maïs, Commerce pour les Villages, et Pyramide pour les Temples). Après avoir résolu son étape Construction (comme indiqué ci-dessus, et ce même si Cocijobot n'a pu placer aucune maison), il effectue l'action de la Capitale indiquée sur sa carte, comme décrit ci-dessous.

Si Cocijobot n'a pas pu construire de bâtiment lors de cette manche (car les cases étaient déjà prises par vos bâtiments ou les siens, ou parce qu'il a déjà construit ses 9 maisons), révéléz une deuxième carte et résolvez l'action de la Capitale de ces deux cartes.

Cela signifie que Cocijobot peut effectuer jusqu'à deux actions de la Capitale par manche.

Après avoir effectué la ou les actions de la Capitale, procédez au décompte des maisons de Cocijobot en fonction de la carte Score de la manche en cours, comme vous le feriez pour vous.

SACRIFICE

Avancez d'une case le disque de Cocijobot sur la piste de Sacrifices pour chaque tuile Champ de maïs qu'il a collectée jusqu'à présent.

- Cocijobot gagne les points de victoire au fur et à mesure de son avancement.
- Lorsque Cocijobot atteint la troisième ou la sixième case, il obtient immédiatement et gratuitement la tuile Commerce la plus à gauche de la deuxième ou de la troisième rangée respectivement.
- Lorsque Cocijobot atteint la huitième case (c'est-à-dire la troisième ressource gratuite), il construit immédiatement un étage de pyramide (voir les règles de pyramide ci-dessous).
- Lorsque Cocijobot atteint la neuvième ou la onzième case, il place un disque sur la carte Rituel la plus à gauche sur laquelle il n'a pas encore de disque.



COMMERCE

Cocijobot sélectionne l'une des trois rangées selon les critères ci-dessous, puis prend la tuile la plus à gauche encore disponible dans cette rangée.

Si la rangée est déjà vide, il choisit la prochaine meilleure rangée ayant au moins une tuile.

La meilleure rangée est choisie comme suit :

- ▶ Si Cocijobot a collecté **quatre tuiles Village ou plus**, ou s'il a atteint la **sixième case** de la piste de Sacrifices, il choisit la troisième rangée.
- ▶ Si Cocijobot a collecté **trois tuiles Village**, ou s'il a atteint la **troisième case** de la piste de Sacrifices, il prend la tuile la plus à gauche de la deuxième rangée.
- ▶ Sinon, il prend la tuile la plus à gauche de la première rangée..

Les tuiles Commerce n'ont aucun effet sur Cocijobot, mais en fin de partie, elles lui rapportent des points de victoire.

PYRAMIDE

Si Cocijobot n'a pas encore construit d'étage de pyramide, il essaie de commencer une nouvelle pyramide, sinon il ajoute un étage à celle qu'il a déjà commencée.

Si cette pyramide est déjà complète, Cocijobot place son disque sur la première carte Rituel sur laquelle il n'a pas encore de disque (de gauche à droite).

Remarque : Cocijobot ne contribue pas à plus d'une pyramide.

Au début d'une nouvelle pyramide, Cocijobot choisit la meilleure tuile Score comme ceci :

- ▶ Il choisit la tuile Score qui correspond au plus de maisons pour lui
- ▶ En cas d'égalité, il choisit celle qui correspond au moins de maisons pour vous.
- ▶ Si l'égalité persiste, il choisit la tuile Score la plus en haut.

Si vous avez déjà commencé les deux pyramides, Cocijobot contribue à l'une d'entre elles, en suivant les mêmes critères que ci-dessus pour la tuile Score associée.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

La partie se termine après cinq manches, comme dans le jeu multijoueur.

Vous gagnez les mêmes points que lors d'une partie multijoueur, mais le décompte de ceux de Cocijobot diffère :

PISTE DE SACRIFICES

Si Cocijobot a avancé d'au moins une case sur la piste de Sacrifices, il marque des points normalement (9 PVs s'il est premier, 6 PVs s'il est deuxième). S'il n'a pas avancé sur la piste de Sacrifices pendant la partie, Cocijobot marque tout de même 3 PVs.

TUILES COMMERCE

Chaque tuile Commerce gagnée par Cocijobot lui rapporte 3 PVs par ligne sur son dos (les tuiles de niveau 1 rapportent 3 PVs, les tuiles de niveau 2 rapportent 6 PVs et les tuiles de niveau 3 rapportent 9 PVs).

RITUELS

Chaque carte Rituel lui rapporte 10 points de victoire s'il n'y a que son propre disque dessus, mais seulement 6 points s'il y a aussi l'un des vôtres. Vous marquez des points normalement en fonction de la condition indiquée.

PYRAMIDES

Toute pyramide achevée à laquelle Cocijobot a contribué rapporte des points normalement.

Cocijobot gagne le bonus de 5 PVs pour tous ses éléments de pyramide, que les pyramides soient complètes ou non.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Pour rendre le jeu plus facile : chaque fois que Cocijobot ne construit pas pendant l'étape Construction, car l'une de **vos maisons** est déjà présente, **vous** gagnez 2 PVs.

Pour rendre le jeu plus difficile : chaque fois que Cocijobot ne parvient pas à construire pendant l'étape Construction pour une raison quelconque, il gagne 2 PVs. (Ainsi, s'il ne place qu'une seule maison, il gagne 4 PVs pour les deux autres maisons qu'il n'a pas pu construire au cours de cette manche.)

ANNEXE

TUILES COMMERCE



Z01, Z02

Retournez cette tuile face cachée pour gagner 1 bois et 1 maïs.



Z14

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 pierre pour gagner 2 bois. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z03, Z04

Retournez cette tuile face cachée pour gagner 1 brique et 1 maïs.



Z15

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 bois pour gagner 2 briques. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z05, Z06

Retournez cette tuile face cachée pour gagner 1 pierre et 1 maïs.



Z16

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 brique pour gagner 2 bois. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z07, Z08

Retournez cette tuile face cachée pour gagner 1 bois et 1 brique.



Z17

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 pierre pour gagner 2 briques. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z09, Z10

Retournez cette tuile face cachée pour gagner 1 brique et 1 pierre.



Z18

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 bois pour gagner 2 pierres. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z11, Z12

Retournez cette tuile face cachée pour gagner 1 pierre et 1 bois.



Z19

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 brique pour gagner 1 prêtre. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z13

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 brique pour gagner 2 pierres. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z20

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 pierre pour gagner 1 prêtre. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z21

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 bois pour gagner 1 prêtre. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z22

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 brique pour gagner 2 maïs. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z23

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 pierre pour gagner 2 maïs. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z24

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 bois pour gagner 2 maïs. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z25

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 brique pour construire une maison sur une case Plaine disponible, en ignorant la carte Action jouée. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z26

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 pierre pour construire une maison sur une case Colline disponible, en ignorant la carte Action jouée. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z27

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 bois pour construire une maison sur une case Forêts disponible, en ignorant la carte Action jouée. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z28

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 brique pour construire une maison sur une case Mitla disponible, en ignorant la carte Action jouée. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z29

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 pierre pour construire une maison sur une case Ocotlan disponible, en ignorant la carte Action jouée. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z30

Retournez cette tuile face cachée et payez 1 bois pour construire une maison sur une case Etna disponible, en ignorant la carte Action jouée. À la fin de votre tour, retournez cette tuile face visible.



Z31

À partir de maintenant, la construction de champs de maïs vous coûte exactement 1 pierre. Conservez cette tuile en permanence face visible à côté de votre plateau Joueur.



Z32

À partir de maintenant, la construction de temples vous coûte exactement 1 brique. Conservez en permanence cette tuile face visible à côté de votre plateau Joueur.



Z33

À partir de maintenant, la construction de villages vous coûte exactement 1 bois. Conservez cette tuile en permanence face visible à côté de votre plateau Joueur.



Z34

Retournez cette tuile face cachée et payez 2 maïs pour avancer de 4 cases sur la piste de Sacrifices.



Z35

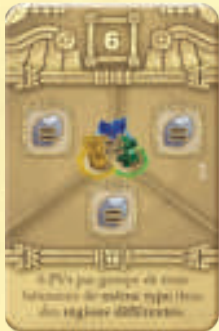
À partir de maintenant, lors de l'étape Décompte de votre tour, vous pouvez ignorer la carte Score de la manche en cours et utiliser, pour le décompte des points, une carte de votre main. Si vous le faites, après l'avoir utilisée pour marquer des points, vous devez défausser cette carte (ce qui réduit effectivement votre nombre de cartes en main).



Z36

Retournez cette tuile face cachée pour placer votre disque sur une carte Rituel, en ignorant toutes les exigences et en ne payant aucune ressource.

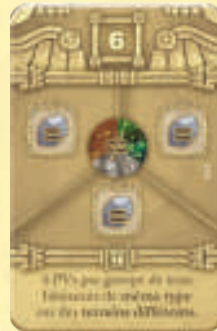
CARTES RITUEL



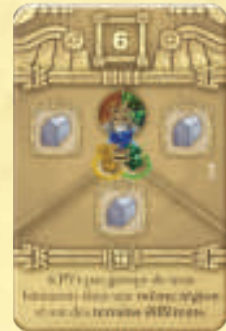
6 PVs par groupe de trois bâtiments de **même type** dans des **régions différentes**.
Max 18 PVs.



6 PVs par groupe de trois bâtiments sur un **même terrain** dans des **régions différentes**.
Max 18 PVs.



6 PVs par groupe de trois bâtiments de **même type** sur des **terrains différents**.
Max 18 PVs.



6 PVs par groupe de trois bâtiments dans une **même région** et sur des **terrains différents**. Max 18 PVs.



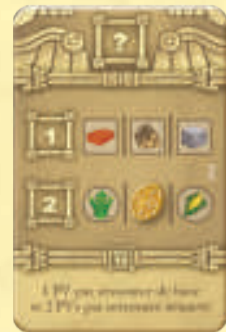
6 PVs par groupe de trois bâtiments de **types différents** dans une **même région**.
Maximum 18 PVs.



6 PVs par lot de trois bâtiments de **types différents** sur un **même terrain**. Max 18 PVs.



3 PVs par étage de pyramide construit.
Max 12 PVs.



1 PV par ressource de base et 2 PVs par ressource avancée.
Max 12 PVs



1 PV par case parcourue sur la piste de Sacrifices. Max 12 PVs.



1/2/3 PVs pour chaque tuile Commerce de niveau 1/2/3. Max 12 PVs.

Remarque : N'oubliez pas que chaque palais compte comme deux maisons pour les cartes Rituel attribuant des points à des groupes de bâtiments. Par exemple, un joueur qui construit son palais dans les plaines, puis deux maisons dans les forêts et deux maisons dans les collines aura deux groupes de trois bâtiments sur des terrains différents.



CRÉDITS

Auteur : Fabio Lopiano

Développement du jeu : Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Daniele Tascini, Malgorzata Mitura

Illustrations : Aleksander Zawada

Conception Graphique : Zbigniew Umgelner

Livret de Règles : Fabio Lopiano, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki

Relecteurs : Christi Kropf, Rainer Åhlfors

Mise en page des règles : Katarzyna Fiebiger

Traduction française : MeepleRules.fr

Testeurs : Aneta Bernaciak, Marcin Bernaciak, Borys Bielaś, Nicola Bocchetta, Sebastian Borowczyk, Anna Czarnacka, Michał Cieślowski, Daniel Dubel, Jimmy Durden, Bartosz Folta, Julia Gauza, Michał Górecki, Dave Haenze, Anthony Howgego, Błażej Huzarski, Youry Ivanov, Iwona Jaworowska, Maria Józwick, Łukasz Juras, Krzysztof Jurzysta, Wojciech Kaszuba, Alessio Lana, Noralie Lubbers, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Wiktoria Matyja, Katarzyna Mieszczynska, Anna Mitura, Andrzej Mitura, Dean Morris, Mateusz Myrcha, Weronika Nogaś, Patryk Olbert, Nicolas Oury, Federico Pierlorenzi, Wai-ye Phuah, Maciej Prostack, Konrad Sass, Jan Skornowicz, Anita Sokolowska, Janusz Smola, Denholm Spurr, Sebastian Strzelecki, Konrad Sulżycki, Marta Szpaderska, Rafał Szymaszek, Kinga Ślusarczyńska, Daniele Tascini, Fabio Trudu, Noa Vassalli, Krzysztof Widera.

BOARD & DICE

Directeur Général : Andrei Novac

Responsable des Opérations : Aleksandra Menio

Responsable Marketing : Filip Glowacz

Responsable des Ventes : Ireneusz Huszcza

Direction Artistique : Kuba Polkowski

Responsable du Développement : Błażej Kubacki

MATÉRIEL MANQUANT OU ENDOMMAGÉ

Bien que nous mettions tout en œuvre pour nous assurer que votre jeu est complet, des erreurs de fabrication peuvent toujours survenir. Si une pièce est manquante ou endommagée, veuillez nous contacter pour recevoir rapidement les pièces manquantes, ainsi que nos sincères excuses.

Support client : sav@pixiegames.fr

© 2021 Board & Dice.

© 2021 Pixie Games pour la version française.

Tous droits réservés.

Pour plus d'information sur Zapotec, rendez-vous sur :

WWW.PIXIEGAMES.FR

