



TAWANTINSUYU

L'EMPIRE INCA

LIVRET DE REGLES

APERCU

Le Grand Sapa Inca, Pachacuti, se tourna vers ses enfants et leur ordonna d'adorer Inti, le Dieu Soleil, et de repousser en son nom les frontières de l'Empire Inca jusqu'aux terres des lamas. Pour pouvoir prétendre à sa succession, les joueurs vont devoir démontrer leur valeur à leur peuple. Pour cela, ils pourront notamment adorer les dieux, assembler des tapisseries à partir de magnifiques Tissus ou participer à la conquête des quatre territoires du nouvel empire : Chinchaysuyu, Antisuyu, Qullasuyu et Kuntisuyu.

Les sentiers de la gloire sont aussi nombreux que la route est longue entre le sommet du Temple de Coricancha et le village en contrebas. Les pentes entourant le Temple ont été aménagées en terrasses, faisant déjà la renommée du peuple inca. Elles permettent d'extraire de la pierre et de l'or de la colline. Elles sont propices à la culture du maïs et des pommes de terre. Des ateliers de Tissue et de construction s'y sont même installés. Toutefois, c'est un périple bien fatigant que de descendre du Temple et les artisans de la colline sont heureux de récompenser ceux qui y construisent des escaliers, facilitant ainsi leurs trajets.

Dans Tawantinsuyu, les chemins de la postérité sont variés, mais loin d'être tout tracés. Pour devenir le successeur du Grand Pachacuti, il vous faudra repousser les frontières de l'empire, façonner des tapisseries dont on parlera pendant des siècles, construire des escaliers pour aider votre peuple et ériger des statues à la gloire d'Inti, pour finalement vous imposer en tant que Sapa Inca.

MATERIEL

1 PLATEAU



19x Bâtiments de Production
(avec l'icône Production )



TUILES



Bâtiments

20x Bâtiments Passifs
(avec l'icône Capacité Passive )



35x Tissus



dont 4 Tissus de départ (#SW01-04)



Statues

12x petites Statues



6x grandes Statues



4x tuiles Multiplicateur de Ressources



1x tuile Festival



1x tuile Coricancha



RESSOURCES

25x Pierres



25x Maïs



30x Pommes de Terre



20x pépites d'Or



Remarque : Les ressources (or, pierre, pomme de terre, et maïs) ne sont pas limitées. Utilisez les tuiles Multiplicateur si nécessaire. Tous les autres éléments (Ouvriers, Escaliers et marqueurs Conquête) sont limités et vous ne pouvez pas en ajouter au jeu.

OUVRIERS

45 Ouvriers, 9 de chaque couleur :



Architectes



Coursiers



Artisans



Prêtres



Guerriers

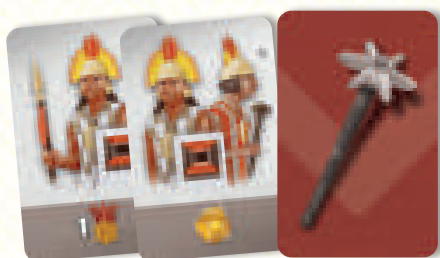


CARTES

42 cartes Dieu



30 cartes Armée



1 SAC (pour les Ouvriers)

MATERIEL POUR LE JEU SOLO (voir p.22)

MATERIEL DES JOUEURS

Aide de jeu

1 par joueur



Grand Prêtre

1 de la couleur de chaque joueur



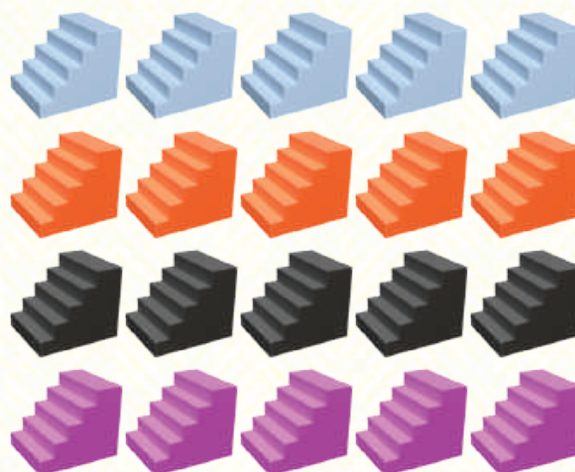
Marqueur Score

1 de la couleur de chaque joueur



Jetons Escalier

5 de la couleur de chaque joueur



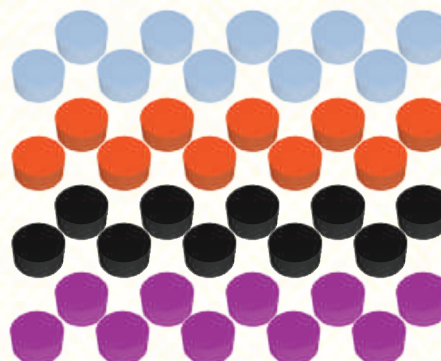
Marqueur Temple

1 de la couleur de chaque joueur



Marqueurs Conquête

10 de la couleur de chaque joueur



MISE EN PLACE

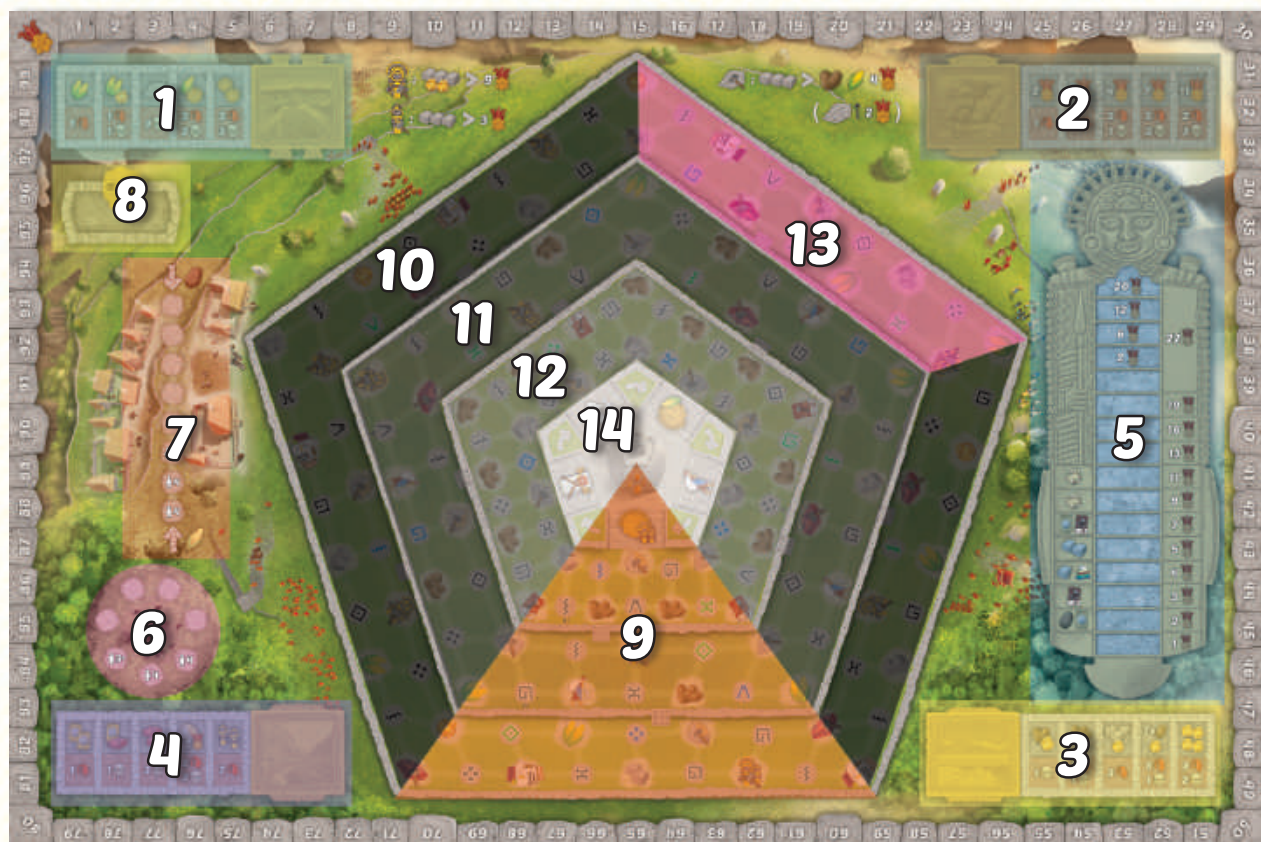
Important ! Nous préparons chaque boîte avec le plus grand soin. Toutefois, l'erreur reste humaine. Donc, lors de la mise en place, assurez-vous qu'aucun élément n'est manquant. Vous aurez ainsi la meilleure expérience de jeu possible. Si vous constatez qu'un élément est manquant ou abîmé, contactez-nous en utilisant le formulaire disponible sur <http://www.pixiegames.fr/nous-contacter>.

ZONES PRINCIPALES

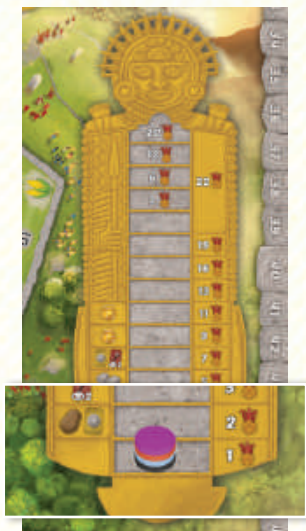
- 1 Région de Conquête : Chinchasuyu
- 2 Région de Conquête : Antisuyu
- 3 Région de Conquête : Qullasuyu
- 4 Région de Conquête : Kuntisuyu
- 5 Temple
- 6 Nomades
- 7 Village
- 8 Pertes de Guerre

Détails de la colline (au centre du plateau) :

- 9 section
- 10 terrasse inférieure
- 11 terrasse médiane
- 12 terrasse supérieure
- 13 segment
- 14 Coricancha



1. Déployez le plateau au centre de la table et placez les ressources à proximité en une réserve commune.
2. Chaque joueur prend tous ses jetons Escalier, place son marqueur Score sur la case 10 de la piste de score et son marqueur Temple sur l'emplacement le plus bas de la piste Temple.



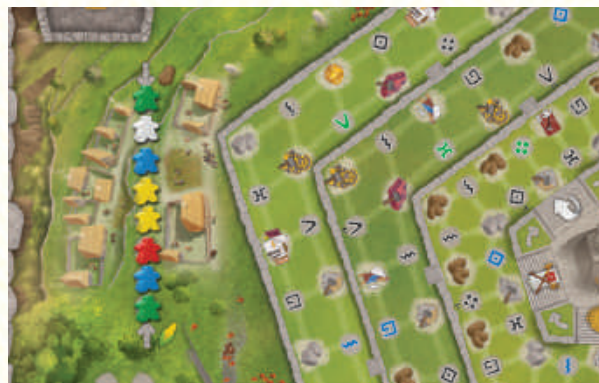
Emplacement du bas de la piste Temple

3. Orientez aléatoirement la tuile Coricancha et placez-la au sommet de la colline. (Pour votre première partie, jouez avec la tuile Coricancha imprimée sur le plateau.)



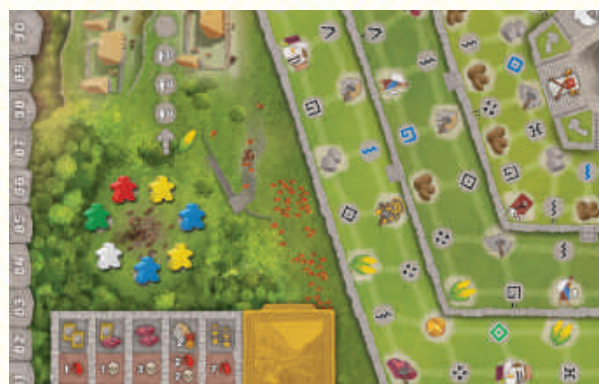
Tuile Coricancha

4. Dans une partie à **2 joueurs**, retirez du jeu 1 Ouvrier de chaque couleur et rangez-les dans la boîte.
5. Dans une partie à **3 joueurs**, retirez du jeu 2 Ouvriers de chaque couleur et rangez-les dans la boîte.
6. Placez 2 Ouvriers de chaque couleur dans le sac. Chaque joueur pioche 2 Ouvriers : si un joueur pioche 2 Ouvriers de la même couleur, il pioche un Ouvrier supplémentaire (forcément d'une autre couleur), puis remet l'un des Ouvriers en double dans le sac.
7. Ajoutez tous les Ouvriers restants dans le sac. Piochez aléatoirement des Ouvriers du sac et placez-les sur les emplacements Village du plateau, formant ainsi une file entre les icônes Pomme de Terre et Maïs. Le nombre d'Ouvriers à placer dans le Village (dépendant du nombre de joueurs) est indiqué sur le plateau.



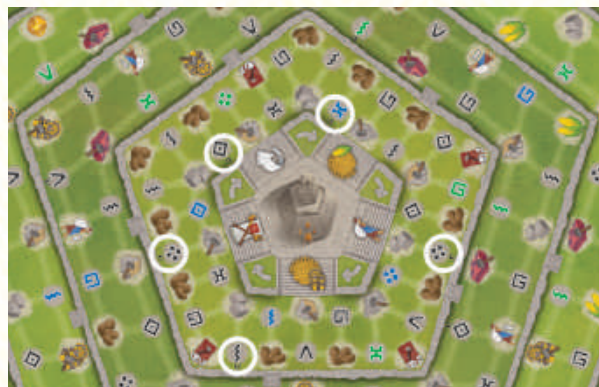
Le Village

8. Placez des Ouvriers (selon le nombre de joueurs, comme indiqué sur le plateau) sur la zone des Nomades. Ces Ouvriers ne forment pas une file.



Zone des Nomades

9. Dans une partie à **2 joueurs**, placez un Ouvrier, pioché aléatoirement dans le sac, sur chaque case marquée **12** de la terrasse supérieure entourant la Coricancha (des cases des autres zones seront bloquées après le premier Festival, voir p.17).



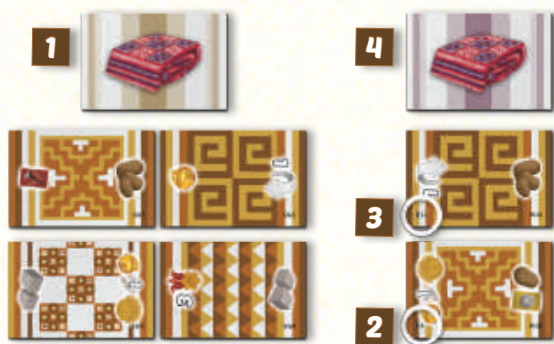
Placement initial des Ouvriers dans une partie à 2 joueurs

10. Triez les Bâtiments par type : Production  et Passifs . Mélangez séparément les Bâtiments de chaque type et formez deux piles face cachée. Révélez ensuite 2 Bâtiments de chaque type et placez-les à côté de leur pile : ils forment le Marché des Bâtiments.



Exemple de Marché des Bâtiments

11. Mélangez les cartes Armée et placez-les, face cachée, à côté du Marché des Bâtiments. Laissez un espace à côté pour la défausse.
12. Séparez les Statues par Dieu , et placez-les à proximité du Marché des Bâtiments.
13. Placez les tuiles Tissu face visible et isolez les 4 tuiles Tissu de départ **1**. Pour une **partie à 3 joueurs**, retirez les tuiles marquées  **4** **2**. Pour une **partie à 2 joueurs**, retirez également les tuiles marquées  **3** **3**. Mélangez les tuiles restantes pour former une pile face cachée **4**, et révélez le premier Tissu sur la pile.



Exemple de tuiles Tissu

14. Le joueur ayant récolté des légumes en dernier devient le premier joueur. Vous pouvez également déterminer le premier joueur par la méthode de votre choix.
15. Placez les 4 tuiles Tissu de départ face visible sur la table. Dans l'ordre du tour (dans le sens horaire en commençant par le premier joueur), chaque joueur en choisit une. Les éventuelles tuiles Tissu de départ restantes sont retirées de la partie.

16. Chaque joueur prend 2 pierres dans la réserve.
17. Mélangez les cartes Dieu en une pioche face cachée. Chaque joueur en pioche 8, choisit les 3 cartes qu'il conserve et joue les 5 restantes pour leurs bénéfices. Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur gagne les bénéfices des 5 cartes jouées (il **peut** utiliser les bénéfices d'une carte pour payer le coût d'une autre.)

Exemple 1 : Vous choisissez de gagner les bénéfices des cartes Dieu de gauche **1** et de conserver les cartes de droite **2**. Vous gagnez 5 pommes de terre, 1 pierre, 1 maïs, 1 carte Armée, et 5 PVs **3**. Vous pouvez également construire un Bâtiment **4** et le payer avec 1 pierre et 1 maïs que vous venez de gagner.



Le Marché des Bâtiments n'est complété qu'à la **fin** de cette étape. Une fois que tous les joueurs ont reçu les bénéfices des cartes qu'ils ont jouées, remélangez les cartes Dieu dans leur pioche. Ménagez un espace pour 3/4/5 cartes à côté de la pioche de cartes Dieu (respectivement pour des parties à 2/3/4 joueurs) : elles formeront l'offre centrale.

18. Conservez la tuile Festival à proximité de la zone de jeu, elle sera utilisée plus tard.



TOUR DE JEU

TERMINOLOGIE

PV = Point de Victoire 🏆

Ressource = Pomme de terre 🍠, Maïs 🌽, Pierre 🪨, ou Or 🏆. L'Or 🏆 est une ressource **joker** pouvant être utilisée à la place de n'importe quelle autre ressource.

Nourriture = Pomme de terre 🍠 ou Maïs 🌽

À votre tour, vous devez choisir l'une des deux options suivantes :

1. **Placer un Ouvrier** : Défaussez 1 carte Dieu ou 1 Or pour placer un Ouvrier de votre réserve sur le plateau.
2. **Réaliser 2 actions secondaires différentes, dans l'ordre de votre choix** :
 - Déplacement du Grand Prêtre,
 - Prière,
 - Entraînement, ou
 - Recrutement.

De plus, en tant qu'**action gratuite** et à tout moment de votre tour, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes Armée de votre main pour gagner les ressources indiquées sur ces cartes. Vous pouvez réaliser cette action gratuite autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour.

À la fin de votre tour, vous avez l'opportunité de recruter davantage d'Ouvriers, mais vous ne pouvez jamais terminer votre tour avec plus de 2 Ouvriers dans votre réserve (voir *Recruter à la fin du tour*, p. 16).

Si le Village est vide à la fin de votre tour, un Festival (Décompte) est déclenché. La résolution d'un Festival est détaillée dans le chapitre correspondant, p. 17 et 18.

À la fin de votre tour, si vous avez construit des Bâtiments, complétez le Marché des Bâtiments. Comme lors de la mise en place, il doit y avoir exactement quatre Bâtiments face visible (deux de chaque type) dans le Marché des Bâtiments avant que le joueur suivant ne débute son tour.

Règle Spéciale du Premier Tour : Avant de jouer votre premier tour de la partie, placez votre Grand Prêtre sur la tuile Coricancha sur la case de votre choix (même une case occupée par un ou plusieurs Grands Prêtres appartenant aux autres joueurs). Ce placement ne sert qu'à déterminer la position de départ de votre Grand Prêtre et ne doit pas être confondu avec l'action secondaire Déplacement du Grand Prêtre présentée plus loin dans ce livret.



PLACER UN OUVRIER

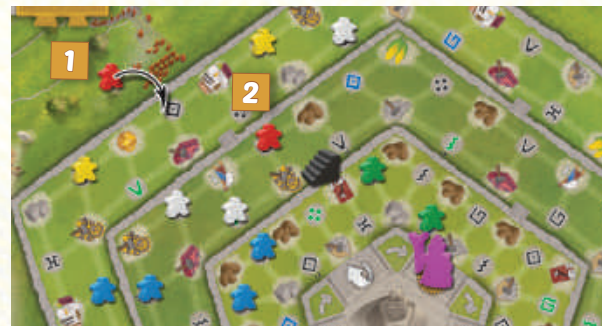
Comme action, vous pouvez placer un Ouvrier de votre réserve sur une case vide. Pour cela, payez une carte Dieu correspondant au symbole de la case **ou** 1 Or. Vous devez également dépenser de la nourriture pour payer les coûts de Déambulation et de Descente, dépendants des positions respectives de l'Ouvrier placé et de votre Grand Prêtre.

COÛT DE PLACEMENT

L'action la plus commune —placer un Ouvrier— a deux coûts : **Déambulation et Descente**. Pour calculer le coût total du placement, déterminez séparément les coûts de Déambulation et de Descente (voir ci-dessous). Vous devez payer le coût total en nourriture **avant** de réaliser toute tâche avec votre Ouvrier.

Le coût de Déambulation est basé sur la distance entre la **section** dans laquelle se trouve votre Grand Prêtre et la case où vous placez votre Ouvrier. Le plateau est divisé en cinq sections : une pour chaque flanc de la colline. Le coût est de 0 nourriture lorsque vous placez un Ouvrier dans la même section que votre Grand Prêtre, 1 nourriture dans une section adjacente et 3 nourritures dans une section non-adjacente.

Le coût de Descente est de 0 nourriture pour la terrasse supérieure, 2 nourritures pour la terrasse médiane, et 5 pour la terrasse inférieure. Cela représente les efforts nécessaires au transport des biens entre la Coricancha au sommet de la colline et les fermes et ateliers en contrebas. Ce coût est diminué de 2 pour chaque jeton Escalier dans la même section et au-dessus de la case choisie. Le propriétaire du jeton Escalier gagne 1 PV (par jeton Escalier) à chaque fois qu'un adversaire place un Ouvrier en utilisant ses Escaliers. Cette réduction est obligatoire : vous ne pouvez pas choisir de payer un coût supplémentaire pour bloquer ce gain de PV.



RÉSOLUTION DES TÂCHES

Chaque case contient un symbole Dieu () et est adjacente à 3 **icônes Tâche**. Vous pouvez réaliser les tâches associées à ces icônes.

Commencez par déterminer le nombre de tâches que vous pouvez réaliser :

- vous recevez 1 tâche en plaçant votre Ouvrier ;
- les capacités spéciales de vos différents Ouvriers, dépendant de leur couleur, peuvent vous octroyer des tâches supplémentaires ; et
- chaque Ouvrier adjacent de la même couleur vous octroie 1 tâche supplémentaire.

Des Ouvriers sont adjacents s'ils sont sur la même terrasse **et** qu'ils sont connectés par un chemin contenant exactement une icône Tâche. Voir *Exemples 3 et 4*.

Généralement, vous pourrez réaliser 1 ou 2 tâches, parfois 3 ou 4, et très rarement 5 ou plus.

Ensuite, vous allez « dépenser » ces tâches, l'une après l'autre, pour activer les 3 icônes Tâche adjacentes. Vous **devez** distribuer de façon aussi homogène que possible vos tâches parmi ces 3 icônes Tâche :

- Si vous avez 1 tâche, vous pouvez choisir l'une des 3 icônes Tâche.
- Si vous avez 2 tâches, vous devez en choisir 2 différentes.
- Si vous avez 3 tâches, vous devez choisir les 3 icônes.
- Si vous avez 4 tâches ou plus, formez des groupes de 3 et appliquez les règles précédentes pour chaque groupe.

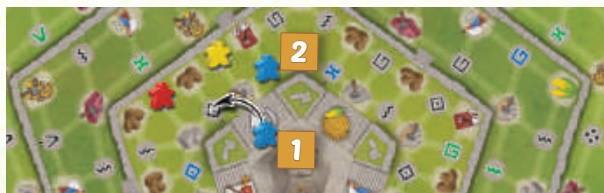
Dès que vous n'êtes plus en mesure de respecter ces règles, vous devez arrêter et abandonner les tâches.

Exemple 2 : Sur l'image suivante, Violette place un Ouvrier, comme indiqué **1**. Le coût de ce placement est :

- 1  /  pour la Déambulation
- 3  /  pour la Descente

Le coût total de Descente est de 5  / , mais il est réduit de 2 grâce à l'Escalier Noir **2**. Noir gagne 1 PV car son Escalier a été utilisé par Violette.

Exemple 3 : L'Ouvrier bleu (Architecte) placé sur la case **1** peut réaliser 2 tâches : 1 pour son placement plus 1 car il est adjacent à un autre Ouvrier bleu **2**.



Exemple 4 : Maintenant, l'Ouvrier bleu (Architecte) placé sur la case **1** peut réaliser 5 tâches : 1 pour son placement plus 4 grâce aux 4 autres Ouvriers bleus adjacents — joli potentiel ! Les 3 premières tâches doivent être celles adjacentes : construire un Bâtiment **2**, gagner des pommes de terre **3**, et gagner de la pierre **4**. Une fois ces tâches réalisées, l'Ouvrier placé peut réaliser à nouveau deux tâches (différentes) parmi ces trois tâches, utilisant ainsi ses 5 tâches disponibles.



CARTES DIEU

Si vous avez au moins une Statue correspondant au symbole du Dieu (⚡⚙️⚔️⚔️⚔️⚔️) de la carte Dieu que vous avez jouée pour placer un Ouvrier, vous pouvez également recevoir les bénéfices indiqués sur cette carte. Vous recevez ces bénéfices avant ou après avoir résolu vos tâches, et pouvez en recevoir un, tous ou aucun - recevoir un bénéfice est facultatif.

À la fin de votre tour, ajoutez la carte Dieu que vous avez jouée à l'offre centrale.

S'il s'agit de la 4^e/5^e/6^e carte jouée (dans une partie à 2/3/4 joueurs) et devant être ajoutée à l'offre centrale, retirez d'abord toutes les cartes Dieu de l'offre centrale et remélangez-les dans leur pioche. Seulement **après** avoir fait cela, placez la carte Dieu que vous avez jouée dans l'offre centrale.

Exemple 5 : Dans une partie à 2 joueurs, une carte Dieu ⚡ **1** est jouée pour placer un Ouvrier sur la case ⚡. À la fin du tour du joueur actif — et avant d'ajouter la nouvelle carte Dieu ⚡ à l'offre centrale — celle-ci contient déjà 3 cartes. Ces 3 cartes sont immédiatement remélangées dans la pioche Dieu **2**. Puis, la carte Dieu ⚡ jouée est ajoutée à l'offre centrale **3**.



En plus d'être utilisées pour placer un Ouvrier (et potentiellement gagner les ressources indiquées en le faisant), les cartes Dieu ont les avantages/effets suivants :

- Avant de construire un Bâtiment, vous pouvez défausser une carte Dieu et la remettre en dessous de sa pioche pour renouveler 1 ou 2 tuiles du Marché des Bâtiments.
- Pendant un Festival, vous devez payer 2 pommes de terre pour chaque carte Dieu dans votre main.
- Pendant un Festival, vous pouvez jouer jusqu'à 3 cartes Dieu pour gagner les bénéfices indiqués dessus.
- Lors du Décompte Final, vous gagnez 1 PV par carte Dieu restante dans votre main.

Remarque : Lorsque vous payez un Or au lieu d'une carte Dieu, vous pouvez placer votre Ouvrier sur le symbole Dieu de votre choix. Même si vous avez une Statue correspondante, vous ne recevez aucun bénéfice associé.

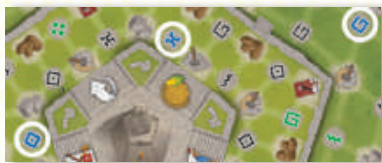
CAPACITÉS SPÉCIALES DES OUVRIERS

Les Ouvriers de chaque couleur disposent d'une capacité spéciale qui s'active lorsqu'ils sont placés.



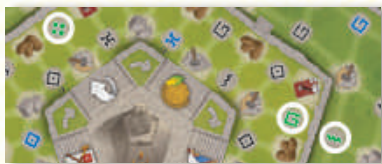
Architecte

Réalise 1 tâche supplémentaire s'il est placé sur une case bleue.



Artisan

Réalise 1 tâche supplémentaire s'il est placé sur une case verte.



Guerrier

Piochez 1 carte Armée et ajoutez-la à votre main. Puis, vous pouvez reprendre gratuitement 1 Ouvrier **adjacent non-Guerrier** du plateau et l'ajouter à votre réserve.



Coursier

Payez 1 nourriture de moins lorsque vous payez les coûts de Déambulation/Descente. Les réductions dues aux escaliers sont appliquées normalement.

De plus, si c'est le premier Ouvrier placé dans un segment, il réalise une tâche supplémentaire. Dans une **partie à 2 joueurs**, cela inclut les Ouvriers placés lors de la mise en place. (Rappel : Un segment est l'intersection d'une terrasse et d'une section.)



Prêtre

Vous pouvez payer 1 pomme de terre pour qu'il gagne 1 tâche (une fois par placement). Vous devez piocher une carte Dieu de l'offre ou de la pioche **après** avoir résolu ses tâches.

DESCRIPTION DES TÂCHES



Récolter des ressources
(pomme de terre, maïs, pierre, or)

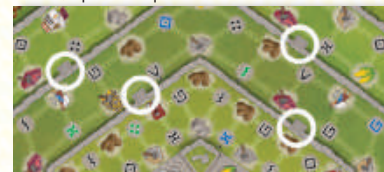
Gagnez les ressources indiquées : 3 pommes de terres, 2 maïs, 2 pierre, ou 1 or.



Construire un Escalier

Le coût de construction d'un Escalier est de 3 pierres. Lorsque vous construisez un Escalier (en plaçant son jeton), vous gagnez immédiatement 4 PVs, 1 maïs, et 2 pommes de terre.

Un jeton Escalier est placé sur une case Escalier de votre choix du plateau, quelle que soit la section de votre Ouvrier.



Exemple de cases Escalier sur le plateau central.

Dans chaque segment, vous ne pouvez construire l'Escalier du bas (le plus éloigné du sommet de la colline) que si celui du haut (le plus proche du sommet) est déjà construit. Si vous construisez un Escalier sur la case du bas, le propriétaire de l'Escalier du haut gagne immédiatement 2 PVs. Ainsi, **même si vous êtes également le propriétaire** de l'Escalier du haut, vous gagnez 2 PVs.

Lorsqu'un **adversaire** utilise votre Escalier pour diminuer le coût de Descente lorsqu'il place un Ouvrier, vous gagnez 1 PV. Bien que votre coût de Descente soit diminué par vos propres Escalier lorsque vous placez un Ouvrier, vous **ne gagnez aucun** PV en le faisant.



Construire un Bâtiment

Pour construire l'un des Bâtiments du Marché des Bâtiments, payez son coût (indiqué dans le coin supérieur droit de la tuile **1**). Placez ce Bâtiment dans votre zone de jeu. À la fin de votre tour, complétez le Marché des Bâtiments, comme expliqué précédemment.



Exemple de Bâtiment de Production ou Passif.

Les **Bâtiments de Production** vous rapportent des ressources ou des PVs, mais pour cela, ils doivent être déclenchés, voir ci-dessous.

Les **Bâtiments Passifs**  vous octroient des capacités permanentes.

Une description détaillée de chaque Bâtiment Passif est proposée en *Annexe*, p. 19.

Avant de construire un Bâtiment, vous pouvez défausser 1 carte Dieu de votre main et la placer en dessous de sa pioche pour renouveler le Marché : défaussez 1 ou 2 Bâtiments du Marché et compléter-le immédiatement par des Bâtiments du même type que ceux défaussés. Placez les Bâtiments ainsi défaussés face cachée, sous leurs piles, dans l'ordre de votre choix.



Construire une Statue

Remarque : Vous gagnez des PVs quelle que soit la façon dont vous gagnez une Statue (ex. Conquête ou carte Dieu).

Construisez une Statue dans votre zone de jeu.

- Les petites Statues  coûtent 3 pierres et vous gagnez immédiatement 3 PVs.
- Les grandes Statues  coûtent 3 pierres et 2 ors et vous gagnez immédiatement 9 PVs.

Les Statues permettent d'activer les cartes Dieu (voir chapitre *Cartes Dieu*, p. 10) lors du placement d'un Ouvrier et pourront être défaussées lorsque vous réalisez l'action Adoration avec votre Grand Prêtre (voir p. 14).



Acheter des Tissus

Piochez les 3 tuiles Tissu du sommet de la pioche (y compris celle face visible). Consultez-les et choisissez celles (ça peut être aucune ou toutes) que vous achetez. Acheter 1/2/3 Tissus en dépensant 1/3/6 maïs. Tous les Tissus que vous n'achetez pas sont proposés aux autres joueurs : dans l'ordre du tour, chaque autre joueur peut acheter 1 Tissu restant en dépensant 3 maïs. Si des Tissus ne sont pas achetés, remplacez-les face cachée en dessous de la pile.

Enfin, révélez la première tuile Tissu au sommet de la pile.

Remarque : Si une capacité (Bâtiment, carte Dieu, etc.) vous fait gagner un ou plusieurs Tissus (vous ne les achetez pas), vous avez le choix de prendre la tuile face visible ou celle **d'en dessous**, sans coût supplémentaire. Les autres joueurs n'ont pas l'opportunités d'acheter des Tissus lorsqu'un tel effet est déclenché.

Les Tissus sont assemblés en ligne pour former des Tapisseries. Chaque joueur peut créer plusieurs Tapisseries, mais chaque Tapisserie ne peut contenir que des Tissus de motifs **différents**. Lorsque vous gagnez un Tissu, vous devez immédiatement l'ajouter à une Tapisserie existante **ou** commencer une nouvelle Tapisserie. Une fois placés, les Tissus ne peuvent pas être réarrangés et les Tapisseries ne peuvent être ni décousues ni fusionnées. Il existe 7 motifs de Tissu différents, certains plus fréquents que d'autres.

Exemple 6 : Ajout d'un nouveau Tissu à une Tapisserie.



Remarque : Il n'est pas obligatoire de faire concorder les récompenses indiquées au bord de deux Tissus adjacents lorsque vous ajoutez un Tissu à une Tapisserie.

Lors du Décompte Final, chaque Tapisserie vous rapportera des PVs en fonction de sa taille (nombre de Tissus la composant). Si les icônes de part et d'autre d'un raccord **correspondent**, vous gagnez cette récompense lorsque vous réalisez l'action Marchander (détaillée ci-dessous).



Marchander

Gagnez les récompenses de vos Tapisseries. Pour chaque raccord dont les icônes concordent, gagnez ces bénéfices : 1 or **1**, 2 pierres **2**, 3 pommes de terre **3**, 1 carte Dieu et 1 pomme de terre **4**, Régénérez (retournez gratuitement face visible) 1 Bâtiment ou 1 carte Armée **5**, piochez 1 Carte Armée **6**, payez 1 or pour progresser d'une case sur la piste du Temple **7**, ou gagnez 3 PVs **8**.



Toutes les récompenses possibles des Tissus

Exemple 7 : Sur l'illustration suivante, Violette réalise l'action Marchander.

Elle a deux Tapisseries : la première est composée de 4 Tissus **1** et la deuxième **2** est composée de 5 Tissus.

Dans la première Tapisserie, les icônes du raccord du Tissu de gauche concordent et lui permettent de gagner 3 pommes de terre **3**. De même, le raccord de droite lui permet de payer 1 or pour avancer d'une case sur le Temple **4**. Les autres raccords ne sont pas concordants. La deuxième Tapisserie, présentant deux raccords concordants, permet à Violette de gagner des ressources : 1 carte Armée **5** et 2 pierres **6**.



Entraînement

Piochez 2 cartes Armée, conservez-en 1 en main et défaussez l'autre. La carte Armée défaussée est placée dans la défausse. Lorsque la pioche de cartes Armée est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Une ressource est indiquée au bas de chaque carte Armée. À tout moment de votre tour, vous pouvez, comme **action gratuite**, défausser une carte Armée pour gagner la ressource indiquée. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous le souhaitez. Chaque carte Armée représente également 1 ou 2 Soldats. Ces Soldats sont utilisés lors de la résolution de l'action Conquête du Grand Prêtre : plus vous avez de Soldats, plus vous pourrez faire de Conquêtes et/ou plus vos Conquêtes seront fructueuses.



Production Unique

Recevez immédiatement les bénéfices indiqués sur l'un de vos Bâtiments de Production **face visible**. Ce Bâtiment reste face visible (contrairement à l'action Production du Grand Prêtre, détaillée ci-dessous).

REALISER

2 ACTIONS SECONDAIRES

Au lieu de placer un Ouvrier, vous pouvez choisir deux actions secondaires **différentes** et les résoudre dans l'ordre de votre choix. Ces actions permettent généralement aux autres joueurs —dans l'ordre du tour— de réaliser une action alternative de ces actions.

ACTION SECONDAIRE - GRAND PRÊTRE

Vous pouvez déplacer votre Grand Prêtre de 1 à 2 cases (sections) dans le sens horaire, autour de Coricancha et déclencher l'action de sa case d'arrivée pour tous les joueurs.

Vous (en tant que joueur actif) pouvez toujours choisir de gagner 1 or **au lieu** de réaliser l'action correspondant à la case activée. Si vous le faites, les autres joueurs peuvent quand même réaliser l'action de la case et ne peuvent jamais choisir de gagner 1 or à la place.



Adoration

Tous les joueurs peuvent défausser des Statues de leur zone de jeu pour progresser sur la piste du Temple.

Vous pouvez défausser 1 grande Statue pour progresser de 3 cases sur le Temple **et/ou** 1 petite Statue pour avancer de 1 case. Vous **ne pouvez pas** défausser ainsi plus d'une Statue de chaque taille. Les autres joueurs peuvent choisir de défausser une grande **ou** une petite Statue pour progresser d'exactly 1 case (quelle que soit la taille de la Statue défaussée).

Retirez du jeu toutes Statues ainsi défaussées et rangez-les dans la boîte.

Des effets peuvent être déclenchés lorsque vous avancez sur le Temple : ils sont détaillés plus loin dans ce livret.



Offrande

Vous pouvez dépenser 2/4/6 maïs pour progresser de 1/2/3 case(s) sur la piste du Temple. Les autres joueurs peuvent dépenser 3 maïs pour progresser d'exactly 1 case sur le Temple. Gagnez les éventuelles ressources.



Régénération

Tous les joueurs peuvent **retourner face visible** n'importe quel nombre de Bâtiments de Production et/ou cartes Armée.

Vous bénéficiez d'un retournement gratuit et vous pouvez payer 1 nourriture pour chaque Bâtiment ou carte Armée supplémentaire que vous retournez. Les autres joueurs peuvent payer 1 maïs (pas une pomme de terre) par Bâtiment ou carte Armée qu'ils souhaitent retourner.



Conquête

Dès qu'une Conquête est initiée, vous devez choisir un Ouvrier de l'une des extrémités de la file du Village et le placer dans la zone des Pertes de Guerre. Si le Village est vide, choisissez un Nomade à la place, puis piochez un Ouvrier dans le sac et placez-le sur la case Nomade vide.

Chaque joueur peut maintenant jouer une ou plusieurs cartes Armée de sa main en payant 1 pomme de terre par carte : il les place face visible dans sa zone de jeu. Vous pouvez jouer gratuitement votre première carte Armée.

Chaque carte Armée représente 1 ou 2 Soldats. Chaque case Conquête indique une récompense et le nombre de Soldats requis pour la Conquête. Le chiffre à côté du  indique le nombre minimum de Soldats face visible dans votre zone de jeu (pas de votre main) qui doivent être défaussés. Le chiffre à côté de la  indique le nombre minimum de Soldats face visible dans votre zone de jeu (pas de votre main) qui doivent être retournés face cachée.

Une fois que les joueurs ont fini de jouer leurs cartes Armée, dans l'ordre du tour (en commençant par vous), chaque joueur ayant un marqueur Conquête disponible peut placer 1 marqueur Conquête sur une case Conquête vide de la région de son choix et immédiatement 1) gagner la récompense de cette case et 2) retourner face cachée et/ou défausser le nombre minimum de Soldats requis pour cette Conquête. Puis, vous (et vous seul) pouvez placer 1 marqueur Conquête **supplémentaire** et ainsi gagner les récompenses et défausser/retourner les Soldats indiqués.

Les cartes face cachée pourront être retournée face visible grâce à l'action Régénération, décrite précédemment.

Exemple 8 : L'image ci-dessous représente la situation des quatre régions de Conquête au cours d'une partie à 2 joueurs avant que Violette n'initie une Conquête.



Violette a 2 cartes Armée face visible dans sa zone de jeu **1**. Elle joue 1 carte Armée gratuitement et 2 cartes supplémentaires en payant 1 pomme de terre pour chacune **2**. Violette a un total de 7 Soldats sur ses cartes Armée face visible.

Bleu a 2 cartes Armée face visible dans sa zone de jeu **3**. Il joue 1 carte Armée en payant 1 pomme de terre **4**. Bleu a un total de 4 Soldats sur ses cartes Armées face visible.



Violette place un marqueur Conquête comme illustré ci-dessous **5** pour gagner 4 PV. Pour cela, Violette retourne face cachée 2 Soldats (et peut le faire en retournant une seule Carte Armée) **6** et défausse 1 Soldat **7**.



Bleu place ensuite un marqueur Conquête comme illustré ci-dessous **8** pour gagner 7 PV. Pour cela, Bleu doit retourner face cachée 2 Soldats (et peut le faire en retournant une seule carte) **9** et défausse 2 Soldats **10**.



Violette, en tant que joueuse active, peut placer un deuxième marqueur Conquête et choisit de le faire comme illustré ci-dessous **11** pour gagner 1 carte Dieu et 1 Tissu gratuit. Pour cela, elle doit défausser 1 Soldat **12**.



Remarque : Si vous choisissez de prendre de l'or au lieu de réaliser une Conquête, vous ne pouvez pas jouer de carte Armée ni placer de marqueur Conquête. Vous devez quand même placer un Ouvrier dans les Pertes de Guerre, et les autres joueurs peuvent résoudre la Conquête normalement.



Production

Vous pouvez activer chaque Bâtiment de Production, **face visible** dans votre zone de jeu, pour gagner les bénéfices indiqués sur sa tuile. Retournez ensuite face cachée les Bâtiments qui ont été activés. **Avant ou après cela**, vous (et vous seul) pouvez choisir un Bâtiment de Production **face cachée** et le retourner gratuitement face visible.

Ensuite, chaque autre joueur peut également recevoir les récompenses de n'importe lesquels de ses Bâtiments de Production face visible : il les retourne ensuite face cachée. Les Bâtiments de Production face cachée pourront être retournés face visible grâce à l'action Régénération, décrite précédemment.

ACTION SECONDAIRE - PRIÈRE

Gagnez 2 cartes Dieu. Vous pouvez prendre (dans l'ordre et la combinaison de votre choix) la première carte Dieu de la pioche **ou** une carte Dieu de l'offre. Si vous piochez une carte de la pioche, vous pouvez la consulter avant de décider où vous prenez votre deuxième carte.

Remarque : Chaque fois que vous gagnez des cartes Dieu (sauf lors de la dernière étape d'un Festival), vous pouvez prendre ces cartes, l'une après l'autre, dans l'offre centrale **ou** dans la pioche.

ACTION SECONDAIRE - ENTRAÎNEMENT

Piochez 2 cartes Armée, ajoutez-en 1 à votre main et défaussez l'autre. Les effets de cette action secondaire sont les mêmes que ceux de la tâche Entraînement, décrite précédemment.

ACTION SECONDAIRE - RECRUTEMENT

Vous pouvez prendre un Ouvrier de la zone des Nomades. Piochez immédiatement un Ouvrier dans le sac (s'il en reste) et placez-le sur la case Normade vide.

RECRUTEMENT DE FIN DE TOUR

À la fin de votre tour, vous pouvez acheter un unique Ouvrier dans le Village. Dépensez 1 pomme de terre ou 1 maïs pour prendre un Ouvrier de l'extrémité correspondante de la file. Si c'est le dernier Ouvrier restant, vous pouvez dépenser 1 pomme de terre **ou** 1 maïs pour le recruter. Lorsque le dernier Ouvrier du Village est recruté, un Festival (Décompte) est déclenché (voir p. 17).

Chaque joueur a une limite stricte de 2 Ouvriers à la **fin de son tour**. Cette limite s'applique **après** avoir éventuellement acheté un Ouvrier et est résolue immédiatement. Si vous avez plus de 2 Ouvriers, vous devez immédiatement retirer du jeu les Ouvriers excédentaires et les ranger dans la boîte. Vous pouvez acheter un Ouvrier ou gagner un Ouvrier par différents effets de jeu, même si vous avez déjà 2 Ouvriers ou plus : cette limite n'est résolue qu'à la fin de votre tour.

FESTIVAL – DECOMPTE

Chaque fois que le Village est vide, le joueur actif prend la tuile Festival et reçoit immédiatement les PVs suivants : 1/2/4 PVs si c'est le 1^{er}/2^e/3^e Festival (Décompte). Le troisième Festival annonce également la fin de la partie.

Le Festival est résolu au **début** du **prochain** tour du joueur détenteur de la tuile Festival, en suivant ces étapes :

1. Les joueurs réalisent un **Marchandage** gratuit.
2. Chaque joueur reçoit les PVs indiqués à droite de son marqueur sur la piste du Temple, ainsi que les éventuelles ressources indiquées à gauche. Ignorez les PVs indiqués au centre des 4 cases supérieures du Temple : ils ne sont attribués que lors du Décompte Final.
3. Décomptez chaque Région de Conquête : le joueur ayant le plus de marqueurs Conquête dans la Région gagne autant de PVs que le nombre d'Ouvriers dans les Pertes de Guerre (les égalités sont résolues en faveur du joueur ayant le marqueur Conquête le plus à droite).
4. Chaque joueur doit payer 1 pomme de terre pour chaque carte Dieu dans sa main et perd éventuellement 2 PVs par pomme de terre manquante. Si un joueur doit perdre plus de PVs qu'il n'en a, son marqueur reste sur la case 0 (vous ne pouvez pas avoir un score négatif).
5. S'il s'agit du 3^e Festival, ignorez les deux étapes suivantes et passez immédiatement à la Fin de Partie et au Décompte Final.
6. Remplacez la tuile Festival à côté du plateau, puis piochez de nouveaux Ouvriers pour remplir le Village.
 - a. Il est possible que le sac soit vide avant que le Village ne soit rempli.
 - b. Il est rare, mais possible, que le sac soit vide avant de remplir le Village. Dans ce cas, déclenchez **immédiatement** le prochain Festival : c'est le même joueur qui prend la tuile Festival et gagne les PVs associés, puis chaque joueur (**incluant** cette fois le joueur ayant la tuile Festival) joue un tour avant que le Festival suivant (et **dernier**) ne soit décompté.

- c. Dans une partie à 2 joueurs, **et uniquement pendant le 1^{er} Festival**, placez aléatoirement un Ouvrier (pioché dans le sac) sur chaque case marquée **12** sur la terrasse médiane de la colline. Si une de ces cases est déjà occupée, ignorez-la.

7. Enfin, résolvez la phase *Pioche de Cartes du Festival* (voir ci-dessous).

PIOCHE DE CARTES DU FESTIVAL

Après les 1^{er} et 2^e Festivals, les joueurs piochent des cartes Dieu **dans la pioche** (lors de cette phase, les joueurs **ne sont pas** autorisés à prendre des cartes de l'offre) comme indiqué ci-dessous (dans l'ordre croissant de leurs scores) :

- Dans une **partie à 4 joueurs**, le joueur ayant le moins de PVs pioche 2 cartes, le suivant pioche 2 cartes, le deuxième pioche 1 carte et celui ayant le plus de PVs pioche 1 carte,
- Dans une **partie à 3 joueurs**, le joueur ayant le moins de PVs pioche 2 cartes, le deuxième pioche 2 cartes et celui ayant le plus de PVs pioche 1 carte,
- Dans une **partie à 2 joueurs**, le joueur ayant le moins de PVs pioche 2 cartes et celui ayant le plus de PVs pioche 1 carte.
- En cas d'égalité, le joueur le plus proche du joueur actif dans l'ordre du tour (en commençant par le joueur actif) est considéré comme ayant « plus » de PVs.

Puis, dans l'ordre du tour (en commençant par le joueur actif), chaque joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes Dieu pour recevoir les bénéfices indiqués sur ces cartes. Les cartes ainsi utilisées sont remélangées dans leur pioche et n'affectent pas l'offre centrale.

À la fin de cette phase, s'il reste des Bâtiments dans le Marché des Bâtiments, défaussez-les (en les plaçant face cachée en dessous de leurs pioches respectives) et révélez quatre nouveaux Bâtiments (deux de chaque type).

FIN DE PARTIE ET DECOMPTE FINAL

Après le troisième et dernier Festival, chaque joueur gagne les PVs suivants :

- Tapisseries : une Tapisserie formée de 1/2/3/4/5/6/7 Tissus différents rapporte **0/1/3/6/10/15/21 PVs**.
- S'il a atteint l'une des 4 dernières cases de la piste du Temple, il reçoit les PVs indiqués **au centre** de cette case.
- **2 PVs** par Bâtiment **face visible** dans sa zone de jeu (y compris les Bâtiments passifs).
- **1 PV** par carte Dieu dans sa main.

- **1 PV** par carte Armée **face visible** dans sa zone de jeu (et pas dans sa main !).
- **1 PV** par Ouvrier restant dans sa réserve.
- **1 PV** par or dans sa réserve.

Le joueur cumulant ayant le score le plus élevé est proclamé **Sapa Inca** et remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus de ressources (total de ses pommes de terre, maïs, pierres et de son or) l'emporte. Si l'égalité persiste, l'honneur est accordé au joueur le plus âgé.

REGLES ADDITIONNELLES

PROGRESSER SUR LE TEMPLE

Lorsque vous avancez votre marqueur sur la piste Temple, vous gagnez la ressource éventuelle indiquée à gauche de la case atteinte. Si vous avancez de plusieurs cases, vous gagnez les ressources de chacune de ces cases. Plusieurs joueurs peuvent occuper la même case.

	Gagnez 1 or.
	Gagnez 1 carte Dieu du sommet de la pioche ou de l'offre centrale. Piochez 2 cartes Armée, conservez-en 1 et défaussez l'autre.
	Gagnez 2 pierres.
	Gagnez 1 pierre OU prenez 1 Ouvrier dans la zone des Nomades.
	Piochez 2 cartes Armée, conservez-en 1 et défaussez l'autre.
	Gagnez 1 pomme de terre. Gagnez 1 carte Dieu du sommet de la pioche ou de l'offre.

Tableau : Récompenses du Temple

GAGNER DES OUVRIERS GRATUITS

Lorsque vous recevez un Ouvrier gratuit (grâce à une carte Dieu, à la récompense d'un Temple ou tout autre effet), prenez cet Ouvrier dans la zone des Nomades. Puis, complétez immédiatement les Nomades en piochant un Ouvrier dans le sac, s'il n'est pas vide. Si la zone des Nomades est vide, vous ne gagnez pas d'Ouvrier gratuit.

ANNEXE I

BÂTIMENTS PASSIFS

Z01	Les Ouvriers que vous placez peuvent être considérés comme des Coursiers.
Z02	Les Ouvriers que vous placez peuvent être considérés comme des Prêtres.
Z03	Si vous placez un Guerrier, vous pouvez Régénérer gratuitement jusqu'à 2 de vos Bâtiments de Production.
Z04	Lorsque vous créez un raccord concordant dans une Tapisserie, recevez immédiatement cette récompense.
Z05	Les Artisans peuvent être utilisés comme des Architectes, et les Architectes peuvent être utilisés comme des Artisans.
Z06	Au début de chaque Festival, gagnez 4 pommes de terre. Lors du Décompte Final, gagnez 1 PV supplémentaire par carte Dieu dans votre main (c-à-d. gagnez 2 PVs par carte Dieu dans votre main au lieu de 1 PV).
Z07	Lorsque vous placez un Ouvrier, gagnez des PVs si vous utilisez vos propres Escaliers.
Z08	Lorsque vous déclenchez une tâche Acheter des Tissus, piochez 5 tuiles et défaussez-en 2 (placez-les face cachée en dessous de leur pile dans l'ordre de votre choix) avant de résoudre normalement cette tâche.
Z09	Au début de chaque Festival, gagnez 1 PV par Tissu composant votre plus grande Tapisserie.
Z10	Au début de chaque Festival, gagnez 2 pommes de terre, 1 maïs et 1 pierre.
Z11	À chaque fois qu'un joueur active l'action secondaire Offrande du Grand Prêtre, vous gagnez 1 Tissu (le premier ou celui d'en dessous, au choix).
Z12	À chaque fois qu'un joueur active l'action secondaire Adoration du Grand Prêtre ou immédiatement avant un Festival, vous pouvez payer 1 or pour progresser d'une case sur la piste du Temple.
Z13	Pour chaque Conquête, vous pouvez retourner face cachée et/ou défausser un Soldat de moins (fonctionne comme une réduction). Vous devez néanmoins retourner ou défausser au moins un Soldat.
Z14	Gagnez 2 Tâches supplémentaires lorsque vous placez un Guerrier.
Z15	Vous pouvez librement échanger ces ressources entre elles : 2 pierres = 1 or = 2 maïs.
Z16	À chaque fois qu'un joueur active l'action secondaire Production du Grand Prêtre, vous pouvez Régénérer gratuitement 1 Bâtiment de Production ou 1 carte Armée avant ou après avoir produit.
Z17	À chaque fois qu'un joueur active l'action secondaire Conquête du Grand Prêtre, vous gagnez 1 or et 1 PV.
Z18	À chaque fois qu'un joueur active l'action secondaire Régénérer du Grand Prêtre, piochez 1 carte Armée et gagnez 1 or.
Z19	À tout moment pendant votre tour, vous pouvez payer 1 pomme de terre pour piocher 1 carte Dieu.
Z20	Lorsque vous réalisez la tâche Récolter des Ressources (pomme de terre, maïs, pierre, mais pas or), gagnez 1 ressource supplémentaire de ce type et 1 PV.

ANNEXE 2

ICONOGRAPHIE

Ressources	
	pomme de terre
	maïs
	pierre
	or
Tâches	
	Récolter des Ressources Gagnez 3 pommes de terre
	Récolter des Ressources Gagnez 2 maïs
	Récolter des Ressources Gagnez 2 pierre
	Récolter des Ressources Gagnez 1 or
	Acheter des Tissus
	Construire une Statue
	Construire un Escalier
	Construire un Bâtiment
	Entraînement Piochez 2 cartes Armée, conservez-en 1
	Production Unique Gagnez les récompenses d'un Bâtiment (reste visible)
	Marchandage Gagnez les récompenses de vos Tapisseries
Actions Secondaires du Grand Prêtre	
	Production
	Adoration
	Offrande
	Conquête
	Régénération

Temple / Bâtiments de Production / Régions de Conquête / Récompenses de Tapisserie	
	Gagnez un Tissu gratuit
	Construisez un Escalier gratuit (+ récompense)
	Construisez une petite Statue gratuite (+ récompense)
	Construisez un Bâtiment gratuit
	Gagnez une carte Dieu de la pioche ou de l'offre
	Gagnez X Points de Victoire (PVs)
	Gagnez un Ouvrier de la zone des Nomades
	Progresser d'une case sur le Temple (+ récompense)
	Retournez X Soldats
	Défaussez X Soldats
	Payez 1 or pour progresser sur le Temple
	Régénérez 1 Bâtiment ou 1 carte Armée
Autres icônes	
	Bâtiment
	Bâtiment de Production
	Bâtiment Passif
	Carte Armée
	Grande Statue
	Festival
	Symboles Dieu

CREDITS

Tawantinsuyu : L'Empire Inca

Auteur :

Dávid Turczy

Développement :

Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura

Illustrations :

Jakub Skop, Michał Długaj, Alexander Zawada

Graphisme :

Zbigniew Umgelter

Règles :

Dávid Turczy, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Mise en page :

Emanuela & Robert Pratt

PAO des règles :

Agnieszka Kopera

Traduction française :

MeepleRules.fr

Édition française :

Pixie Games

Un remerciement tout particulière à Daniele Tascini pour son inspiration et ses idées.

Développement et test du mode solo :

Nick Shaw, Jonathan Bobal, Gary Perrin, Jimmy Durden, Noralie Lubbers.

Testeurs :

Nick Shaw, Charlotte Levy, Kieran Symington, Wai-yee Phuah, Neil HK, Ben Hodgson, Fabio Lopiano, Denholm Spurr, Jimmy Durden, Noralie Lubbers, Jonathan Bobal, Gary Perrin, Anthony Howgego, Jeroen van den Hark, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Daniel Dubel, Mateusz Pasek, Iwona Jaworowska, Konrad Sass, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Anita Sokołowska, Jakub Muliński, Weronika Nogaś, Katarzyna Meszczyńska, Łukasz Juras, Krzysztof Jurzysta, Marek Mańko, le groupe de joueurs de Game Grid (Lehi, UT).

Board & Dice

Directeur Exécutif : Andrei Novac

Directeur des Opérations : Aleksandra Menio

Responsable Marketing : Filip Glowacz

Directeur des Ventes : Ireneusz Huszcza

Directeur Artistique : Kuba Polkowski

Responsable du Développement : Błażej Kubacki

© 2020 Board & Dice. Tous droits réservés.

© 2020 Pixie Games. Tous droits réservés.

Pour toute information sur *Tawantinsuyu : L'Empire Inca*
rendez-vous sur WWW.PIXIEGAMES.FR

REGLES SOLO

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Plateau d'Axomamma



8 jetons numérotés (de valeur 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4)



1 dé (comportant les faces 1, 2, 2, 3, 3, 4)



2 jetons Personnalité de Axomamma (recto verso)



Axomamma ou « il » désignent votre adversaire automate, alors que « vous » désigne le joueur humain jouant en solo.

MISE EN PLACE

- Placez le plateau d'Axomamma dans la zone de jeu.
- Procédez à la mise en place d'une **partie à 2 joueurs**, avec les exceptions suivantes :
 - Lorsqu'il gagne un Tissu de départ, Axomamma gagne une tuile Tissu au hasard avant que vous ne choisissiez la vôtre.
 - Axomamma ne reçoit pas de main de cartes Dieu. À la place, il reçoit 2 pierres, 2 maïs, 1 or, et 1 carte Armée face cachée, placée au bas de son plateau.

- Axomamma reçoit aléatoirement 2 Ouvriers du sac (procédez comme pour vous).
 - Vous placez votre Grand Prêtre en premier, puis lancez le dé : il indique la distance, dans le sens horaire, séparant le Grand Prêtre d'Axomamma du vôtre. Placez-y le Grand Prêtre d'Axomamma.
- Placez les 8 jetons numérotés sur leurs cases de même chiffre du plateau d'Axomamma.
 - Piochez 4 cartes Dieu et glissez-les sous les 4 emplacements en haut du plateau d'Axomamma en prenant soin de laisser le symbole Dieu visible.
 - Axomamma place 1 jeton Escalier gratuit en haut de la section de départ de son Grand Prêtre (sans gagner de récompense associée à ce placement).
 - Attribuez un jeton Personnalité à Axomamma qui orientera ses actions au cours de la partie :
 - Prenez aléatoirement l'un des 2 jetons Personnalité et sélectionnez une face au hasard (l'autre jeton n'est pas utilisé et est rangé dans la boîte).
 - Placez ce jeton sur l'emplacement 🍌 de la première ligne d'actions du plateau d'Axomamma.

TOUR DE JEU

Vous êtes le premier joueur et jouez vos tours normalement. La résolution du tour d'Axomamma est un peu différente.

Remarques Générales

Jeton Personnalité

Lorsqu'un jeton numéroté est placé sur la case en dessous du jeton Personnalité, Axomamma effectue l'action indiquée.

Remarque : Cette particularité fait d'Axomamma un adversaire assez redoutable !

Gain d'Ouvriers

Lorsqu'il gagne un Ouvrier du Village ou de la zone des Nomades, Axomamma gagne également une récompense dépendant de la couleur de cet Ouvrier, comme indiqué sur son plateau.



Une fois cette récompense gagnée, la couleur de l'Ouvrier est ignorée par Axomamma.

Si Axomamma a plus de 2 Ouvriers, il en défausse **immédiatement** pour ne conserver que 2 Ouvriers. Défaussez aléatoirement les Ouvriers excédentaires et retirez-les du jeu.

Pioche de cartes Dieu

Lorsqu'un effet lui permet de piocher une carte Dieu (ex. grâce à une Statue ou à sa progression sur le Temple), Axomamma défausse la plus ancienne carte Dieu de l'offre, la place en dessous de la pioche et gagne 1 PV.

Pioche de cartes Armée

Lorsqu'il pioche une carte Armée, Axomamma la conserve face cachée en dessous de son plateau, dans sa « main ». Si un effet lui permet de piocher 2 cartes et d'en conserver 1, il pioche simplement 1 carte.

Ressources

Axomamma n'utilise pas les pommes de terre comme vous. Lorsqu'il a 5 pommes de terre ou plus dans sa réserve, il les échange à raison de 5 pommes de terre contre 5 PVs, jusqu'à en avoir moins de 5 en réserve. Lors de ces échanges, Axomamma **n'utilise pas** l'or comme joker remplaçant les pommes de terre.

Dans tous les autres cas, il utilise l'or comme joker. Axomamma utilise les autres ressources comme vous.

Récompenses des Statues

Si Axomamma possède une Statue (quel que soit son type) et qu'il choisit une carte Dieu glissée sous son plateau pour réaliser une action principale **correspondant** à cette Statue, Axomamma gagne **5 PVs** (ignorez tout autre élément indiqué sur la carte Dieu).

Récompenses du Temple

Axomamma reçoit les récompenses lorsqu'il progresse sur la piste du Temple, sauf lorsqu'il doit gagner des cartes Dieu (voir *Pioche de cartes Dieu* ci-contre).

Lorsqu'il gagne une récompense du Temple  / , il prend l'élément dont il a le moins :

- en cas d'égalité, s'il a 0 ou 1 Ouvrier, il prend un Ouvrier, sinon, il prend .
- s'il n'y a aucun Ouvrier disponible dans le Village ou dans la zone des Nomades, il prend .
- Si Axomamma doit prendre un Ouvrier, il le prend du côté « pomme de terre » du Village. Si le Village est vide, il prend un Ouvrier au hasard dans la zone des Nomades.

Action du Haut Prêtre

Si Axomamma remplit les conditions (voir *Condition d'Activation du Grand Prêtre*, ci-dessous) de l'une des 2 **prochaines** actions Grand Prêtre accessibles depuis la **case actuellement occupée** par son Grand Prêtre, il 1) déplace son Grand Prêtre vers l'action la plus proche qu'il peut réaliser et 2) réalise cette action. Vous pouvez suivre cette action, comme dans les règles normales.

Lorsqu'il fait une action Grand Prêtre, en plus de la résoudre, Axomamma :

- pioche 1 carte Armée et la place face cachée en dessous de son plateau
- puis défausse jusqu'à 2 cartes Dieu de l'offre centrale : il défausse les 2 plus anciennes s'il doit choisir parmi 3 (il ne gagne aucun PV pour avoir défaussé ces cartes.)

Conditions d'Activation du Grand Prêtre

- **Offrande** : Axomamma a 4 maïs ou plus.
- **Production** : Axomamma a au moins deux Bâtiments de Production face visible.
- **Adoration** : Axomamma a une ou plusieurs Statues.
- **Conquête** : Axomamma a plus de « Soldats disponibles » que le nombre d'Ouvriers dans la zone des Pertes de Guerre (les Soldats disponibles sont ceux présents sur les cartes Armées face visible sur la table plus 1 Soldat par cartes Armée de sa « main »).
- **Régénération** : Axomamma a trois Bâtiments et/ou cartes Armée face cachée (ou toute combinaison) .

Actions Grand Prêtre & Réactions

Action Grand Prêtre	Si Axomamma réalise l'Action	Si Axomamma suit votre Action
 Production	Axomamma active tous ses Bâtiments de Production face visible. Si un Bâtiment offre un choix de ressources, Axomamma prend celle dont il a le moins. En cas d'égalité, il choisit selon l'ordre de priorité suivant : or > maïs > pierre > pomme de terre. Puis, Axomamma retourne tous ses Bâtiments activés face cachée.	
	Il conserve le Bâtiment ayant le plus grand numéro face visible.	
 Offrande  Adoration	Procédez comme dans une partie multijoueur. Axomamma réalise l'action Offre/Adoration au maximum de sa capacité, en payant les coûts standards.	
 Conquête	Axomamma joue gratuitement toutes les cartes Armée de sa main. Puis, il choisit la case Conquête avec le plus de  . Les égalités sont résolues selon l'ordre de priorité suivant : Région ayant le moins de marqueurs Conquête > Région ayant moins de 3 marqueurs Conquête d'Axomamma > Région ayant le moins de vos marqueurs Conquête > Antisuyu > Chinchasuyu > Kuntisuyu > Qullasuyu. Ensuite il défausse et/ou retourne face cachée des cartes Armées en suivant les règles standards. Il favorise la défausse de cartes « 1 Soldat » à celle des cartes « 2 Soldats » et le retournement des cartes « 2 Soldats » à celui des cartes « 2 Soldats ».	
	Pour sa deuxième Conquête, Axomamma choisit parmi toutes les Régions la case Conquête demandant de défausser le moins de cartes Armée (au hasard si égalité).	
 Régénération	Axomamma ne paye aucun coût pour retourner ses Bâtiments ou ses cartes Armée face visible.	
	Axomamma retourne tous ses Bâtiments et toutes ses cartes Armée face visible..	Axomamma retourne face visible la moitié de ses Bâtiments et la moitié de ses cartes Armée face cachée (arrondies au supérieur). Exemple : S'il a 3 Bâtiments et 3 cartes Armée face cachée, il retourne face visible 2 Bâtiments et 2 cartes Armée.

Plateau Actions d'Axomamma

Si Axomamma n'a aucun Ouvrier à placer, voir le chapitre *Aucun Ouvrier* p. 26.

Si Axomamma ne déclenche pas d'action Grand Prêtre et qu'il a au moins un Ouvrier, il place cet Ouvrier sur son plateau et réalise une action. S'il dispose de plusieurs Ouvriers, il place « le plus ancien » (ou un Ouvrier au hasard lors de son premier placement de la partie).

Pour placer un Ouvrier, lancez le dé pour choisir l'une des quatre cartes Dieu glissées en haut de son plateau.

- Axomamma repère une case sur plateau principal correspondant au symbole Dieu de cette carte (priorité à la terrasse supérieure avant le premier Festival, à la terrasse médiane avant le deuxième et à la terrasse inférieure après le deuxième Festival).
 - Si aucune case ne correspond sur la terrasse désirée, il cherche une case sur la terrasse supérieure. S'il n'y en a pas, il cherche sur la terrasse inférieure.
- Si plusieurs cases sont disponibles sur la terrasse désirée, il choisit la case ayant le coût de Déambulation/Descente le plus faible.
 - En cas d'égalité, choisissez l'une de ces cases au hasard.
- Dans le cas très rare où aucune case n'est disponible, piochez une carte Dieu de la pioche pour avoir un nouveau symbole (défaussez la carte Dieu précédente dans l'offre) et répétez cette étape jusqu'à identifier une case valide.

Placez l'Ouvrier sur la case sélectionnée. Axomamma ne paye pas le coût de Déambulation/Descente. Défaussez ensuite la carte Dieu choisie et placez-la dans l'offre centrale, puis piochez une carte Dieu du sommet de la pioche pour la remplacer (glissez-la sous son plateau). Si l'Ouvrier d'Axomamma utilise vos Escaliers, vous gagnez des PVs normalement.

Il réalise ensuite **toutes** les actions au-dessus des jetons de son plateau correspondant au chiffre obtenu sur le dé (du haut vers le bas).

Les actions de la première ligne n'ont pas de coût et peuvent toujours être réalisées. Pour la dernière case (pierre ou maïs), Axomamma prend la ressource dont il a le moins.

Les actions de la ligne du milieu ont un coût. Si une action de la ligne du milieu ne peut pas être entièrement réalisée (ex. il n'a pas assez de pierre construire un Bâtiment/Escalier/Statue, il n'a pas assez de pierre pour un Tissu, etc.), Axomamma gagne 1 or à la place. N'oubliez pas qu'Axomamma peut aussi utiliser de l'or (joker) pour payer ces coûts, mais uniquement lorsque c'est nécessaire.

Les actions de la dernière ligne n'ont pas de coût, mais peuvent être impossibles à réaliser.

Si une action ne peut pas être réalisée (ex. Axomamma veut gagner un Ouvrier du Village, mais celui-ci est vide), Axomamma ignore cette action.

Remarque : Les actions réalisées par Axomamma ne sont aucunement liées au placement de son Ouvrier sur le plateau central.

Enfin, Axomamma déplace (dans le sens horaire) tous les jetons numérotés résolus d'autant de cases que leur valeur (ex. si vous obtenez un 3, il réalise toutes les actions au-dessus des jetons #3, puis déplace tous les jetons #3 de 3 cases dans le sens horaire, dans leur boucle respective).

Remarque : Plusieurs jetons **peuvent** partager une même case. Donc les cases contenant déjà des jetons sont prises en compte lors du déplacement des jetons.

Détails des Actions

 : Axomamma gagne normalement les ressources correspondantes.

 : Axomamma ignore les récompenses lorsqu'il ajoute des Tissus à une Tapisserie.

- Si **Axomamma** initie une tâche Acheter des Tissus, il achète 2 Tissus, s'il peut les payer. S'il ne peut acheter que 1 Tissu, il gagne également 1 or. Lorsqu'il choisit ses Tissus, il cherche à en ajouter un nouveau à sa plus grande Tapisserie, avant d'en ajouter un à une Tapisserie plus petite ou d'en commencer une nouvelle. Si plusieurs choix respectent ces critères, Axomamma choisit le Tissu rouge > vert > jaune > ayant le numéro le plus élevé.
- Si **vous** initiez une tâche Acheter des Tissus, il achète toujours 1 Tissu s'il a au moins 2 maïs, sauf si le Tissu restant le force à commencer une nouvelle Tapisserie.

 : Axomamma favorise les grandes Statues plutôt que les petites, s'il peut payer leur coût. Pour déterminer la Statue qu'il construit :

- Lancez le dé pour désigner l'une des cartes Dieu glissées sous son plateau (cette carte n'est pas défaussée) : il construit la Statue correspondant au symbole Dieu de cette carte Dieu.
- Si aucune Statue correspondante n'est disponible recommencez cette étape avec la carte suivante dans le sens horaire.
- Si aucune Statue ne correspond à ses cartes Dieu, Axomamma construit une Statue au hasard, en favorisant une grande Statue plutôt qu'une petite.

 : Si Axomamma a au moins 1 pierre (ou à défaut 1 or), il paye cette pierre (ou cet or) pour construire un Bâtiment choisi au hasard (du type indiqué par la case action de son plateau) dans le Marché des Bâtiments. Axomamma ignore les coûts imprimés sur les Bâtiments.

 : S'il le peut, Axomamma construit des Escaliers entre les terrasses supérieure et médiane de la section occupée par son Grand Prêtre. Sinon, il les construit sur le premier emplacement valide dans le sens horaire à partir de cette section. Si aucun n'est disponible, il procède de même sur la terrasse inférieure. Axomamma évite si possible de construire des Escaliers pouvant vous rapporter des PVs.

 : Axomamma prend gratuitement un Ouvrier du Village à l'extrémité de la file indiquée et reçoit la récompense associée à cette couleur (voir plateau).

 : Axomamma recrute un Ouvrier Nomade au hasard (puis complète la zone) et reçoit la récompense associée à cette couleur (voir plateau).

Actions Personnalité

Lorsqu'il utilise un jeton Personnalité, Axomamma gagne de l'or et réalise l'une des actions indiquées ci-dessous. Cette action **est gratuite** (il ne paye pas les coûts habituels) et il gagne les récompenses associées.

 : Il construit gratuitement et au hasard une petite Statue (et gagne les 3 PVs associés).

 : Il prend gratuitement 1 tuile Tissu au sommet de la pioche.

 : Il avance gratuitement d'une case sur la piste du Temple et gagne les récompenses correspondantes.

 : Il construit gratuitement 1 Bâtiment. Si Axomamma a moins de 2 Bâtiments face visible, il en construit un au hasard. Sinon, il construit un Bâtiment Passif au hasard.

Aucun Ouvrier

Si Axomamma n'a aucun Ouvrier et ne remplit pas les conditions d'une action secondaire Grand Prêtre, il doit :

- recruter un Ouvrier Nomade au hasard (puis compléter la zone) ;
- défausser jusqu'à 2 cartes Dieu de l'offre (les plus vieilles en premier) : il gagne 1 PV par carte ainsi défaussée ;
- piocher 1 carte Armée : il la place face cachée dans sa main, sous son plateau ;
- déplacer son Grand Prêtre d'une case dans le sens horaire autour de Coricancha sans l'activer.

Festival

Un Festival est déclenché selon les règles normales, à quelques exceptions près :

- au lieu de réaliser une action Marchander gratuite, Axomamma gagne 1 PV par Tissu en sa possession ;
- Axomamma ne paye aucune pomme de terre pour les 4 cartes Dieu glissées sous son plateau ;
- Axomamma ignore la phase de pioche des cartes du Festival et gagne à la place 2 PVs s'il a un score inférieur au vôtre.

FIN DE PARTIE

Avant le Décompte, Axomamma réalise une dernière action Régénération 🧘 ; s'il lui reste des Statues, il réalise également une dernière action Adoration 🕯. **Vous ne pouvez suivre aucune de ces actions.**

Le reste du Décompte Final est résolu selon les règles normales.

Votre score doit être supérieur à **120 PVs** et à celui d'Axomamma pour remporter la partie !

AJUSTEMENT DE LA DIFFICULTÉ

Si vous réussissez à l'emporter confortablement (écart de 25 PVs ou plus) ou si Axomamma l'emporte largement, choisissez un ou plusieurs des ajustements ci-dessous pour augmenter ou diminuer la difficulté.

Diminuer la Difficulté

- Axomamma n'utilise pas de jeton Personnalité.
- Axomamma doit dépenser 2 🧱 pour construire des Bâtiments au lieu de 1.
- **Action secondaire Grand Prêtre :**
 - **Adoration** : La condition d'Axomamma pour initier son activation est d'avoir au moins 2 Statues à sacrifier.
 - **Conquête** : Si Axomamma a initié cette action, il ne réalise pas la deuxième Conquête (plus facile).
- Si Axomamma réalise l'action Aucun Ouvrier, il **ne gagne pas** de carte Armée.

Augmenter la Difficulté

- **Action secondaire Grand Prêtre :**
 - **Adoration/Offrande** : Si Axomamma initie cette action, il progresse d'abord gratuitement d'une case sur la piste du Temple (avant de dépenser du maïs et des Statues pour avancer selon les règles standards).
 - **Conquête :**
 - ▶ La force des Soldats d'Axomamma doit juste être égale au nombre de Pertes de Guerre pour réaliser l'action Conquête ;
 - ▶ Pour conquérir une case Région, Axomamma bénéficie d'une réduction : il **retourne** 1 Soldat de moins et **défausse** un Soldat de moins.
 - Si Axomamma choisit une action secondaire Grand Prêtre, il gagne **2 PVs**.
- Lors d'un Festival, il gagne **1 PV** supplémentaire (soit un total de **2 PVs**) par Tissu.
- Si Axomamma réalise l'action Aucun Ouvrier, il gagne **2 PVs** supplémentaires.
- Axomamma gagne **1 PV** pour chaque ressource restante (et donc **2 PVs** par or) dans sa réserve à la fin de la partie.



AIDE DE JEU

Ressources	
	pomme de terre
	maïs
	pierre
	or
Tâches	
	Récolter des Ressources Gagnez 3 pommes de terre
	Récolter des Ressources Gagnez 2 maïs
	Récolter des Ressources Gagnez 2 pierre
	Récolter des Ressources Gagnez 1 or
	Acheter des Tissus
	Construire une Statue
	Construire un Escalier
	Construire un Bâtiment
	Entraînement Piochez 2 cartes Armée, conservez-en 1
	Production Unique Gagnez les récompenses d'un Bâtiment (reste visible)
	Marchandage Gagnez les récompenses de vos Tapisseries
Actions Secondaires du Grand Prêtre	
	Production
	Adoration
	Offrande
	Conquête
	Régénération

Temple / Bâtiments de Production / Régions de Conquête / Récompenses de Tapisserie	
	Gagnez un Tissu gratuit
	Construisez un Escalier gratuit, gagnez sa récompense
	Construisez une petite Statue gratuite, gagnez sa récompense
	Construisez un Bâtiment gratuit
	Gagnez une carte Dieu de la pioche ou de l'offre
	Gagnez X Points de Victoire (PVs)
	Prenez un Ouvrier dans la zone des Nomades
	Progressez d'une case sur le Temple, gagnez la récompense
	Retournez X Soldats
	Défaussez X Soldats
	Payez 1 or pour progresser sur le Temple
	Régénérez 1 Bâtiment ou 1 carte Armée
Autres icônes	
	Bâtiment
	Bâtiment de Production
	Bâtiment Passif
	Carte Armée
	Grande Statue
	Festival
	Symboles Dieu