

# FONDATEURS DE TEOTIHUACAN

UN JEU DE POSE DE TUILES



## LIVRET DE RÈGLES

*Faites un bond dans le temps et retournez à l'époque de la fondation de l'une des plus grandes villes de Mésopotamie afin de revivre son histoire. Posez les premières pierres d'une grande civilisation précolombienne, avec ses Bâtiments, ses Temples, ainsi qu'une grande Pyramide centrale. Prouvez que vous êtes le meilleur des Architectes en concevant un projet ambitieux à même de vous assurer une place parmi les grands fondateurs de Teotihuacan !*

Dans les *Fondateurs de Teotihuacan*, de 1 à 4 joueurs s'opposent dans le but de créer le meilleur plan pour la ville de Teotihuacan. Tout au long des trois ou quatre manches composant la partie, les joueurs doivent choisir avec soin leurs actions afin d'ériger des tours de différente hauteur, et d'ainsi remplir leurs villes de Temples, de Bâtiments et, bien entendu, d'une Pyramide centrale. Ils façonnent ainsi leur vision propre de Teotihuacan. Lorsque l'éclipse survient, chaque conception est évaluée et le joueur cumulant le plus de points l'emporte.



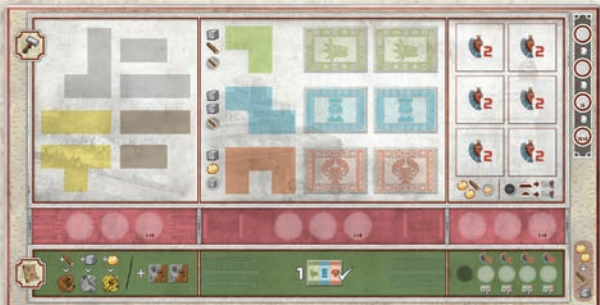
# MATÉRIEL



Votre exemplaire des *Fondateurs de Teotihuacan* inclut les éléments suivants :

## 1 PLATEAU CENTRAL

(composé de 2 parties)



## 90 TUILES BÂTIMENT

(15 jaunes, 40 grises, 35 marrôn) :

5 EN OR DE TAILLE 4



10 EN OR DE TAILLE 3



5 EN PIERRE DE TAILLE 4



11 EN PIERRE DE TAILLE 3



## 4 PLATEAUX JOUEUR (RECTO VERSO)



14 EN PIERRE DE TAILLE 2



10 EN PIERRE DE TAILLE 1



## 15 TUILES MASQUE

(5 de chacune des 3 couleurs)



11 EN BOIS DE TAILLE 3



14 EN BOIS DE TAILLE 2



10 EN BOIS DE TAILLE 1



## 36 TUILES ADORATION

(12 de chacune des 3 couleurs)



## 38 TUILES TEMPLE

(13 vertes, 13 bleues, 12 rouges)



46 TUILES PYRAMIDE  
(14 de chacune des 3 couleurs et 4 blanches)

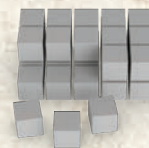


90 CUBES RESSOURCE DE 3 TYPES :

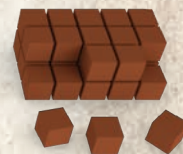
30 PÉPITES  
(jaunes)



30 PIERRES  
(grises)



30 BOIS  
(marron)



9 DISQUES BONUS



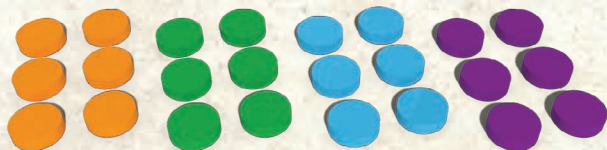
1 MARQUEUR SOLEIL 1 MARQUEUR ÉCLIPSE



1 MARQUEUR PREMIER JOUEUR



24 DISQUES ACTION  
(6 de chacune des 4 couleurs de joueur)



4 JETONS FAVEUR  
(1 de chacune des 4 couleurs de joueur)



4 MARQUEURS SCORE  
(1 de chacune des 4 couleurs de joueur)



4 ARCHITECTES  
(1 de chacune des 4 couleurs de joueur)



Les **Ressources** (Pépite, Pierre et Bois) sont considérées comme étant **illimitées**. Si l'une d'elles est épuisée, utilisez un substitut adapté. **Tout le reste** (Bâtiments, Temples, tuiles Pyramide, tuiles Masque, etc.) est **limité** : si l'un de ces éléments est épuisé, il n'est plus disponible.

ENGAGEMENT DE MISE À JOUR DES RÈGLES



Nous nous engageons à suivre chaque jeu bien après sa sortie. Malgré des tests rigoureux et de multiples cycles de relecture internes et externes, il arrive que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu ne soient mis en place que plusieurs mois, ou années après la fabrication du jeu. Nous promettons de produire des mises à jour des règles si nécessaire, ainsi que, le cas échéant, des clarifications sous forme de FAQ, le tout disponible en téléchargement sur notre site internet, au format numérique PDF.

MATÉRIEL MANQUANT OU ENDOMMAGÉ

Malgré le soin apporté à la production de nos jeux, des erreurs de fabrication peuvent conduire un composant à être manquant ou endommagé. Dans ce cas, veuillez nous contacter afin de recevoir rapidement l'élément de rechange correspondant, ainsi que nos sincères excuses.

Service Client :

<https://www.pixiegames.fr/nous-contacter>

# MISE EN PLACE

S'il s'agit de votre première partie des Fondateurs de Teotihuacan, détachez soigneusement tous les éléments de leur planche.

1. Assemblez et placez le plateau principal au centre de la table, et placez les Ressources à portée de tous les joueurs.
2. En fonction du nombre de joueurs, placez des Bâtiments sur les emplacements dédiés du plateau central, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Placez tous les autres Bâtiments (y compris les Bâtiments de taille 1) près du plateau central afin de former une réserve commune.

## 2 joueurs



- 1 Bâtiment en Pierre de taille 2
- 1 Bâtiment en Bois de taille 2
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 3
- 1 Bâtiment en Bois de taille 3
- 1 Bâtiment en Or de taille 3
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 4
- 1 Bâtiment en Or de taille 4

## 3 joueurs



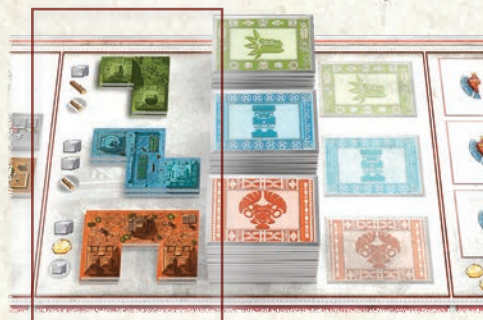
- 2 Bâtiments en Pierre de taille 2
- 2 Bâtiments en Bois de taille 2
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 3
- 1 Bâtiment en Bois de taille 3
- 1 Bâtiment en Or de taille 3
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 4
- 1 Bâtiment en Or de taille 4

## 4 joueurs



- 2 Bâtiments en Pierre de taille 2
- 2 Bâtiments en Bois de taille 2
- 2 Bâtiments en Pierre de taille 3
- 2 Bâtiments en Bois de taille 3
- 2 Bâtiments en Or de taille 3
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 4
- 1 Bâtiment en Or de taille 4

3. Quel que soit le nombre de joueurs, placez deux tuiles Temple sur chacun des emplacements correspondants du plateau central.



*Piles de deux tuiles Temple vertes, deux bleues et deux rouges sur le plateau central*

4. Mélangez séparément les tuiles Adoration de chaque type et placez-les en piles, face cachée, à côté des tuiles Temple sur le plateau central. Pour l'instant, ne révélez aucune tuile Adoration.



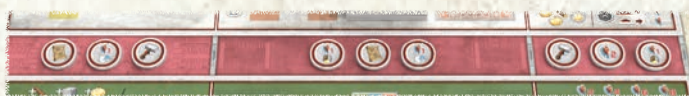
*Piles de tuiles Adoration placées à côté des piles de tuiles Temple*

5. Placez deux tuiles Pyramide de chaque couleur sur le plateau central. Formez une réserve commune avec le reste des tuiles Pyramide, à proximité du plateau central.



*Tuiles Pyramide placées sur le plateau central*

6. Mélangez tous les disques Bonus, face cachée. Piochez et placez un disque, face visible, sur chaque case Bonus du plateau central. Remarque : Certaines cases sont réservées aux parties à 3 ou 4 joueurs et doivent être laissées vides (et inutilisées) dans les parties à 2 joueurs.



Disques Bonus placés sur le plateau central pour une partie à 3 ou 4 joueurs



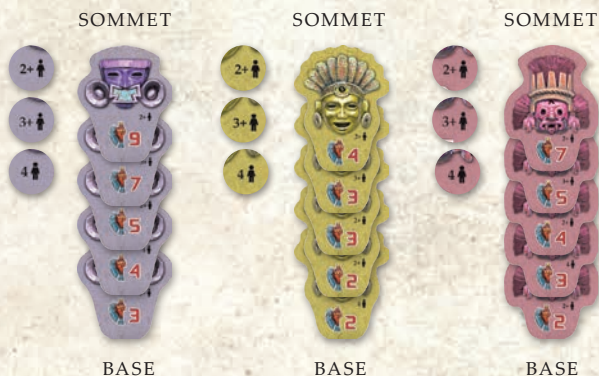
Disques Bonus placés sur le plateau central pour une partie à 2 joueurs. Les cases marquées «3-4 j» sont laissées vides.

7. Placez le marqueur Soleil sur la case au sommet de la piste de manches. Placez le marqueur Éclipse en fonction du nombre de joueurs : sa case est indiquée par les symboles 2, 3 ou 4 joueurs imprimés sur la piste de manches.



Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, le marqueur Éclipse est placé sur la 4<sup>e</sup> case de la piste de manches **A**. Pour une partie à 3 joueurs, le marqueur Éclipse est placé sur la 3<sup>e</sup> case de la piste de manches **B**.


8. Préparez les tuiles Masque. Chacune indique le nombre minimum de joueurs requis : rangez dans la boîte toutes celles dont le nombre est supérieur au nombre de joueurs dans la partie. Triez les tuiles Masque restantes par types, puis placez-les en piles, face visible, près du plateau central, en plaçant la tuile de plus faible valeur à la base et les autres en ordre croissant par-dessus.



Tuiles Masque correctement ordonnées dans chaque pile pour une partie à 4 joueurs

9. Donnez à chaque joueur un plateau Joueur. Rangez dans la boîte les plateaux Joueurs restants : ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
10. Pour votre première partie, nous vous recommandons de tous utiliser la face A de votre plateau Joueur. Les joueurs peuvent aussi décider de tous utiliser la face B. Chaque face B dispose d'un même symbole dans son coin supérieur droit et propose un agencement unique. Tous les joueurs **doivent utiliser** la même face de leur plateau Joueur.



Toutes les faces B des plateaux Joueurs sont indiquées par le symbole .

11. Donnez à chaque joueur l'Architecte, les jetons Faveur, le marqueur Score et tous les disques Action d'une même couleur. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, rangez 1 disque Action de chaque couleur dans la boîte de jeu.

Le nombre de disques Action que vous utilisez dépend du nombre de joueurs dans la partie :

- À **2 joueurs**, utilisez 6 disques Action.
- À **3 ou 4 joueurs**, utilisez 5 disques Action.

12. Donnez à chaque joueur une tuile Pyramide de chaque couleur provenant de la réserve commune, ainsi qu'une tuile Pyramide blanche. Chaque joueur doit placer sa tuile blanche au centre de sa pyramide.



La tuile Pyramide blanche est placée au centre du plateau Joueur

13. Le joueur le plus jeune reçoit le marqueur Premier joueur. Ce joueur doit également placer son Architecte **en haut** de son plateau Joueur.
14. Le deuxième joueur dans le sens horaire place son Architecte **à droite** de son plateau Joueur.
15. (S'il est présent) le troisième joueur dans le sens horaire place son Architecte **en bas** de son plateau Joueur.

16. (S'il est présent) le quatrième joueur dans le sens horaire place son Architecte à gauche de son plateau Joueur.



Positions de départ des Architectes

17. Chaque joueur place son jeton Faveur sur la première case de la piste Pyramide, sur le plateau central.



Jetons Faveur empilés sur la première case de la piste Pyramide

18. Chaque joueur place son marqueur Score sur la case «0» de la piste de points de victoire, autour du plateau central.

Il est crucial de lire et connaître les règles avant de passer à l'étape suivante de la mise en place. Assurez-vous que tous les joueurs savent quelles récompenses ils peuvent gagner en plaçant les tuiles Pyramide de départ sur leur plateau Joueur.

19. Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit maintenant, en ignorant la Portée de son Architecte, placer ses tuiles Pyramide sur son plateau Joueur pour gagner les récompenses correspondantes. Voir «Action Construction : Construire la Pyramide» p. 12 pour plus de détails (vous n'avez pas besoin de payer pour une tuile Temple si vous choisissez de l'obtenir ainsi comme récompense).
20. Révélez 2 tuiles Adoration de chaque couleur : placez-en une, face visible, dans l'emplacement de droite et placez l'autre, face visible, au sommet de sa pile.



2 tuiles Adoration de chaque couleur sont révélées

21. Vous êtes prêts à jouer aux Fondateurs de Teotihuacan !



Mise en Place pour 4 joueurs (sauf l'étape 19)

# DÉROULEMENT DU JEU

Une partie des *Fondateurs de Teotihuacan* se déroule en trois ou quatre manches selon le nombre de joueurs (trois manches à 3 joueurs, quatre manches à 2 ou 4 joueurs). Au cours de chaque manche, en commençant par le joueur détenant le marqueur Premier joueur, puis en procédant dans le sens horaire, les joueurs placent à tour de rôle leurs disques sur les cases Action jusqu'à ce que tout le monde passe. Une fois que tous les joueurs ont passé, la manche se termine, le jeton Soleil progresse d'une case vers le jeton Éclipse, et une nouvelle manche commence. Lorsque le jeton Soleil atteint la case du jeton Éclipse, la dernière manche débute : le score final de chaque joueur sera déterminé à la fin de cette manche.

## TOUR D'UN JOUEUR

Lors de votre tour, vous **devez** effectuer une action ou passer. Pour effectuer une action, placez 1 à 3 de vos disques Action sur une case Action du plateau principal qui contient déjà au moins un disque (au minimum un disque Bonus, plus d'éventuels disques adverses) puis résolvez l'action correspondante. Les disques Action sont empilés sur les disques déjà présents sur cette case.

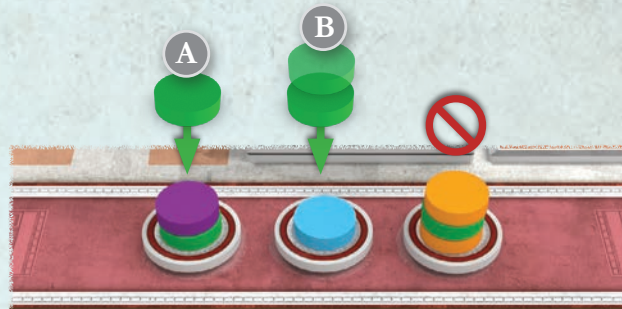
Chaque case Action peut accueillir un **maximum de 4 disques**, incluant les disques Bonus !

Si vous n'avez plus de disques Action, ou que vous ne souhaitez pas effectuer d'action, vous devez passer. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus effectuer d'actions avant la prochaine manche.

## CONCEPT CLÉ : PUISSANCE D'ACTION

Votre Puissance d'Action est égale au nombre total de disques (les vôtres, ceux de vos adversaires et le disque Bonus) empilés sur une case Action.

### EXEMPLE



*Anna joue en vert et souhaite effectuer une action correspondant à l'une des cases Action ci-dessus. Elle peut placer :*

- A** 1 de ses disques Action sur la pile de gauche, pour une Puissance d'Action de 4 (puisque 3 disques sont déjà empilés et qu'elle ajoute le 4<sup>e</sup>). Elle ne peut pas y ajouter plus d'un disque, car elle dépasserait la limite autorisée de 4 disques.
- B** 1 ou 2 de ses disques Action sur la pile du milieu, pour une Puissance d'Action de 3 ou 4 (selon qu'elle ajoute, respectivement, 1 ou 2 disques).

*Anna ne peut ajouter aucun disque à la pile de droite, car elle a déjà atteint le maximum de 4 disques (1 disque Bonus, 2 jaunes et 1 vert).*

## CONCEPT CLÉ : PORTÉE D'UN ARCHITECTE

Les Bâtiments et les Temples peuvent être construits uniquement au sein des deux Quartiers — deux quadrants de la Cité — les plus proches de votre Architecte. Les tuiles Pyramide peuvent uniquement être placées sur les six cases Pyramide les plus proches de votre Architecte.



Seules la partie colorée de la Cité et les cases Pyramide marquées d'une coche sont à portée de l'Architecte correspondant.

Bien que les Ressources soient détaillées plus loin dans ce livret, il est important de rappeler dès maintenant que votre Portée d'Architecte affecte uniquement l'endroit où les éléments peuvent être **construits**. Vous avez toujours le droit de dépenser des Ressources où qu'elles soient dans votre Cité.



## EFFECTUER DES ACTIONS



Chaque case Action vous permet de choisir **une** option parmi deux :

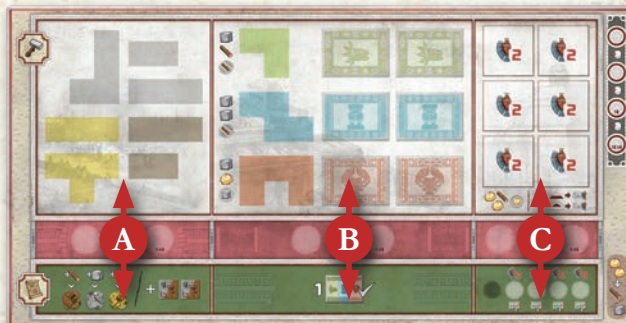


Les **actions de construction** sont représentées dans la partie supérieure du plateau principal (au-dessus des cases Action). Ces actions vous permettent d'ajouter des éléments sur votre plateau individuel. Lors de leur résolution, vous utilisez votre **Puissance d'Action** en accord avec votre **Portée d'Architecte**.



Les **actions d'influence** sont représentées dans la partie inférieure du plateau principal (sous les cases Action). Ces actions déclenchent divers effets avantageux. Ces actions ne font appel ni à votre **Puissance d'Action** ni à votre **Portée d'Architecte**.



Chaque case Action est reliée à exactement une action Construction  et une action Influence .





Les cases Action de la zone **A** offrent les options suivantes :

-  Action Construction : Construire un Bâtiment (haut).
-  Action Influence : Produire des Ressources (bas).

Les cases Action de la zone **B** offrent les options suivantes :

-  Action Construction : Construire un Temple (haut).
-  Action Influence : Faire une offrande (bas).

Les cases Action de la zone **C** offrent les options suivantes :

-  Action Construction : Construire la Pyramide (haut).
-  Action Influence : Gagner une faveur (bas).

Si vous sélectionnez une case Action disposant d'un bonus (c.-à-d. qu'il n'y a aucun disque Action empilé sur le disque Bonus et que celui-ci est donc visible), vous pouvez utiliser ce bonus **avant** ou **après** avoir effectué votre action normale. Utiliser un bonus est **facultatif** : vous pouvez choisir de l'ignorer. Les bonus ne peuvent pas être conservés pour plus tard. Consultez l'annexe 1 (page 18) pour une description détaillée de chacun de ces bonus.



## ACTION CONSTRUCTION :

### CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Prenez n'importe quel Bâtiment disponible sur le plateau principal et placez-le dans votre Cité.

#### ÉTAPE 1 : DÉTERMINER LA PUISSANCE D'ACTION NÉCESSAIRE

Vous pouvez uniquement construire un Bâtiment dont la taille est inférieure ou égale à votre Puissance d'Action :



Les Bâtiments de taille 1 sont construits grâce à une action Influence. Ils ne nécessitent donc aucune Puissance d'Action.



Les Bâtiments de taille 2 nécessitent une Puissance d'Action de 2 ou plus.



Les Bâtiments de taille 3 nécessitent une Puissance d'Action de 3 ou plus.



Les Bâtiments de taille 4 nécessitent une Puissance d'Action de 4.

Indépendamment de votre Puissance d'Action, vous n'avez le droit de construire qu'un **seul Bâtiment par action**. Toute Puissance d'Action non consommée est donc perdue.

#### ÉTAPE 2 : PLACER LE BÂTIMENT DANS VOTRE CITÉ

Le Bâtiment doit être **intégralement** placé à Portée de votre Architecte, en s'assurant qu'il rentre totalement dans les cases de Quartier.

Vous **ne pouvez pas** :

- placer le Bâtiment de sorte qu'il dépasse, même partiellement, de votre plateau individuel ou de la Portée de votre Architecte, ni qu'il recouvre une autre tuile Bâtiment, Temple ou Pyramide, ni même une case Pyramide.

Vous **pouvez** :

- faire pivoter et retourner le Bâtiment.
- placer le Bâtiment par-dessus des cases contenant des Ressources (vous défaussez alors immédiatement ces Ressources).

Un Bâtiment **peut** être placé à cheval sur deux Quartiers de votre Cité, mais uniquement si les **deux** Quartiers sont à Portée de votre Architecte.

#### ÉTAPE 3 : PLACER LES RESSOURCES

Placez 1 Ressource (du même type que le Bâtiment) sur chaque case orthogonalement adjacente au Bâtiment.

Vous **ne pouvez pas** :

- placer de Ressources par-dessus une tuile Bâtiment, Temple ou Pyramide ou sur une case Pyramide.

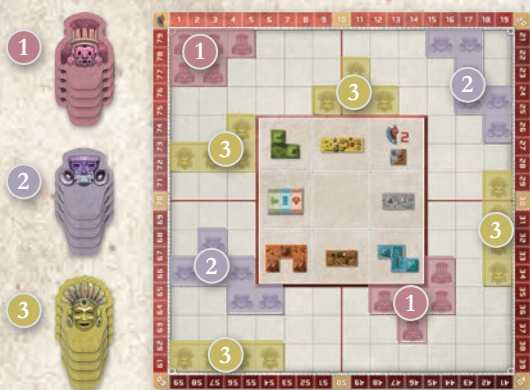
Vous **pouvez** :

- placer des Ressources sur des cases contenant d'autres Ressources (vous défaussez alors immédiatement ces Ressources).
- placer des Ressources sur des cases Masque.
- placer des Ressources dans un Quartier adjacent, même si ce Quartier est en dehors de votre Portée d'Architecte.

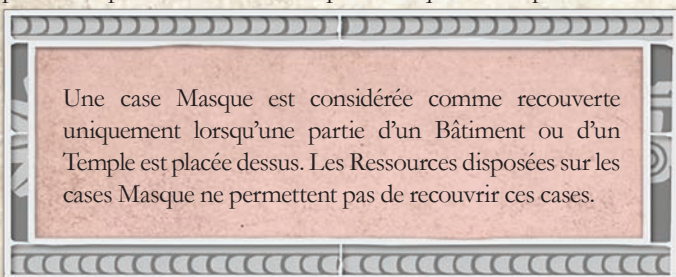
#### ÉTAPE 4 : PRENDRE LES MASQUES

Si vous recouvrez la dernière case d'un groupe de cases Masque, prenez la première tuile de la pile Masque correspondante (s'il en reste). Lorsque vous prenez une tuile Masque, vous gagnez immédiatement les Points de Victoire (PV) associés.

Un groupe de cases Masque est composé de 4 à 6 symboles Masque identiques et contigus :



Lorsque tous les symboles Masque d'un groupe sont recouverts, prenez la première tuile de la pile Masque correspondante.



### EXEMPLE

À son tour, Anna veut construire un Bâtiment.



Elle ne dispose plus que d'un seul disque Action, et elle veut construire le Bâtiment en Or de taille 4 **D**. La pile sur la case Action de la zone **A** contient déjà 4 disques et Anna ne peut donc pas y ajouter son disque Action. La pile **B** contient seulement 2 disques, Anna ne bénéficierait donc que d'une Puissance d'Action de 3 en y empilant son disque. En revanche, la pile **C** est idéale : elle contient 3 disques. Anna y empile donc son disque, bénéficie d'une Puissance d'Action de 4, ce qui lui permet de prendre le Bâtiment en Or de taille 4 **D**. Remarque : Avec cette Puissance d'Action, Anna pourrait prendre n'importe lequel des Bâtiments disponibles ; rien ne l'oblige à prendre le Bâtiment de taille 4.

### EXEMPLE (SUITE)



Anna prend son nouveau Bâtiment et cherche un endroit approprié dans sa Cité. Elle aimerait recouvrir la dernière case Masque jaune du groupe **E**, car cela lui permettrait de prendre une tuile Masque.



Anna place son Bâtiment en Or **F** puis ajoute 1 Ressource Pépîte sur chaque case orthogonalement adjacente à ce Bâtiment **G** (mais pas sur les cases déjà occupées par le Temple vert et par le Bâtiment en Pierre).

Enfin, puisqu'Anna recouvre le dernier symbole Masque jaune **E** du groupe, elle prend également la première tuile de la pile Masque jaune **H** et gagne 3 PV.



## ACTION CONSTRUCTION :

### CONSTRUIRE UN TEMPLE

Prenez sur le plateau principal n'importe quel Temple disponible et placez-le dans votre Cité.

#### CONCEPT CLÉ : DÉPENSER LES RESSOURCES

Lorsque vous devez dépenser des Ressources, elles doivent être prises dans votre Cité. Rappelez-vous que votre Portée d'Architecte **n'entre pas en jeu** : vous pouvez dépenser des Ressources prises n'importe où dans votre Cité.

#### CONCEPT CLÉ : DEUX PÉPITES EN REMPLACEMENT D'UNE RESSOURCE

Lorsque vous dépensez des Ressources, vous pouvez toujours payer 2 Pépites en remplacement de n'importe quelle autre Ressource.

Vous pouvez **toujours** construire un Temple de n'importe quelle taille, indépendamment de votre Puissance d'Action. Néanmoins, si le Temple est **plus grand** que votre Puissance d'Action, vous devez dépenser des Ressources **supplémentaires** (indiquées dans un cercle gris sous le coût du Temple) pour combler la différence.



Le Temple (vert) de taille 3 coûte 1 Pierre et 1 Bois.

Payez 1 Bois supplémentaire pour chaque point de Puissance d'Action inférieur à 3.



Le Temple (bleu) de taille 4 coûte 2 Pierres.

Payez 1 Bois supplémentaire pour chaque point de Puissance d'Action inférieur à 4.



Le Temple (rouge) de taille 5 coûte 1 Pierre et 1 Pépite.

Payez 1 Pierre supplémentaire pour chaque point de Puissance d'Action inférieur à 5.

Quelle que soit votre Puissance d'Action, vous n'avez le droit de construire **qu'un seul Temple par action**. Toute Puissance d'Action non consommée est perdue. Disposer d'une Puissance d'Action supérieure à ce qui est nécessaire n'accorde ni Ressources ni réductions.

#### ÉTAPE 2 : PLACER LE TEMPLE DANS VOTRE CITÉ

Cette étape suit les mêmes règles que celles de l'étape 2 de l'action « Construire un Bâtiment » (voir page 9).

#### ÉTAPE 3 : PRENDRE UNE TUILE ADORATION

Après avoir ajouté un Temple dans votre Cité, ne placez aucune Ressource autour de lui. À la place, prenez l'une des tuiles Adoration face visible associée à ce Temple, et placez-la près de votre plateau individuel. Remplacez immédiatement la tuile prise par une nouvelle tuile de la même pile.



Après la construction d'un Temple vert, prenez l'une des deux tuiles Adoration vertes face visible.



Après la construction d'un Temple bleu, prenez l'une des deux tuiles Adoration bleues face visible.



Après la construction d'un Temple rouge, prenez l'une des deux tuiles Adoration rouges face visible.

Les tuiles Adoration sont détaillées au paragraphe « Action Influence : Faire une offrande » (page 14).

#### ÉTAPE 4 : PRENDRE DES MASQUES

Cette étape suit les mêmes règles que celles de l'étape 4 de l'action « Construire un Bâtiment » (voir page 9).

## EXEMPLE

Anna veut construire un Temple. Sa Puissance d'Action **A** est de 2, mais elle veut construire un Temple bleu **B**, et celui-ci est de taille 4..



Anna doit dépenser 2 Pierres (le coût de base du Temple bleu) et 2 Bois (pour la différence entre la taille du Temple et sa Puissance d'Action) **B**.



Elle défasse 2 cubes Pierre de sa Cité **C**, puis dépense le Bois. Ne disposant que d'un seul Bois **D** dans sa Cité, elle paie le coût restant en dépensant 2 Pépites comme joker, en défassant les cubes Ressource correspondants de sa Cité **E**.

Après avoir placé la tuile Temple à Portée de son Architecte, elle choisit l'une des deux tuiles Adoration bleues **F** et la place près de son plateau individuel. Enfin, elle remplace la tuile prise par une nouvelle tuile Adoration bleue sur le plateau principal.



## ACTION CONSTRUCTION :

### CONSTRUIRE LA PYRAMIDE

Prenez n'importe quelle tuile Pyramide disponible sur le plateau principal, payez son coût en Ressources, puis ajoutez-la à votre pyramide sur une case Pyramide.

#### ÉTAPE 1 : DÉTERMINER LA PUISSANCE D'ACTION NÉCESSAIRE

Toutes les tuiles Pyramide sont considérées de taille 4. Vous pouvez **toujours** construire une tuile Pyramide, quelle que soit votre Puissance d'Action. Néanmoins, si la tuile Pyramide est **plus grande** que votre Puissance d'Action, vous devez dépenser des Ressources supplémentaires (des Pépites, comme indiquées dans le cercle gris) pour combler la différence.



Les tuiles Pyramide coûtent 2 Pépites et 1 Bois.

Payez 1 Pépite supplémentaire pour chaque point de Puissance d'Action inférieur à 4.

#### ÉTAPE 2 : PLACER LA TUILE PYRAMIDE

Placez la tuile Pyramide sur l'une des six cases Pyramide à Portée de votre Architecte.

Vous **pouvez** empiler la tuile sur d'autres tuiles Pyramide à condition :

- qu'elle repose sur 4 tuiles Pyramide
- que les 4 tuiles sur lesquelles elle repose soient toutes à Portée de votre Architecte, OU que cette tuile forme le sommet de votre pyramide.

#### ÉTAPE 3 : GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE ET RÉCOMPENSES

Gagnez immédiatement 2 PV. Si la tuile Pyramide a été placée à la base de votre pyramide, vous gagnez la récompense indiquée sur la case recouverte. Toutes ces récompenses sont détaillées en annexe 2 (page 18).

### EXEMPLE

À son tour, Anna prend une tuile Pyramide **A**. Après en avoir payé le coût, elle réfléchit à son placement.



Avec trois options valides ✓, Anna choisit de placer la tuile Pyramide bleue **A** au premier niveau **B**.



Cela ne lui rapporte aucune récompense immédiate (uniquement les 2 PV gagnés pour cette action), mais lui donne l'opportunité de gagner plus de PV en fin de partie.



## ACTION INFLUENCE :



Choisissez l'une de ces deux options :

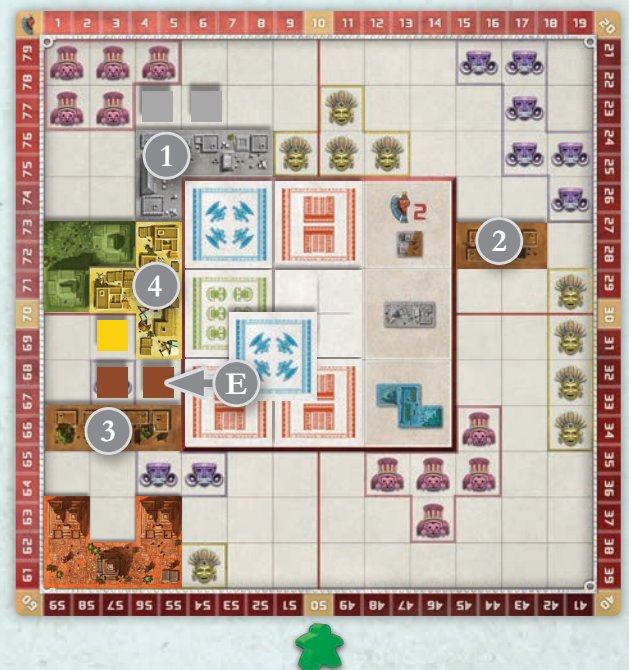
- a) ajoutez 0 ou 1 Ressource près de chaque Bâtiment construit
- b) ajoutez deux Bâtiments de taille 1 dans votre Cité



Ajoutez 0 ou 1 Ressource près de chacun de vos Bâtiments construits, indépendamment de votre Portée d'Architecte.

### EXEMPLE

Anna choisit de produire des Ressources.



Elle possède un total de 4 Bâtiments **1** **2** **3** **4**, elle produit donc 4 Ressources : 1 par Bâtiment.

### EXEMPLE (SUITE)

Anna produit 1 Pierre ① → A, 2 Bois ② → B, ③ → C et décide de produire 1 Pépite. Pour cela, elle défasse d'abord 1 bois de sa Cité (E sur l'illustration précédente) et le remplace par 1 Pépite ④ → D.



Remarque : Anna aurait pu choisir de ne pas produire de Pépite D pour son Bâtiment en Or.

### Ⓜ AJOUTEZ DEUX BÂTIMENTS DE TAILLE 1

Choisissez un ou deux Bâtiments de taille 1 de la réserve commune et ajoutez-les dans votre Cité. Ces Bâtiments peuvent être identiques ou différents. Chaque Bâtiment doit être placé à **Portée de votre Architecte**. Après le placement de chacun d'eux, placez des Ressources en suivant les règles de l'étape 3 de l'action « Construire un Bâtiment » (voir page 9).



### ACTION INFLUENCE :



Choisissez l'une de vos tuiles Adoration et appliquez son effet. Attention, certaines tuiles Adoration imposent des prérequis que vous devez remplir. Si vous ne pouvez pas remplir ces prérequis, vous ne pouvez pas appliquer l'effet de la tuile Adoration. Une fois utilisée, une tuile Adoration est remplacée, face cachée, sous sa pile. L'annexe 2 (page 20) détaille toutes les tuiles Adoration.



### ACTION INFLUENCE :



Avancez votre jeton Faveur d'une case sur la piste Faveur, puis gagnez le nombre de PV indiqué. De plus, vous **pouvez** défasser l'une de vos tuiles Adoration (remettez-la face cachée sous sa pile) pour prendre **n'importe quelle** tuile Adoration face visible sur le plateau principal (remplacez ensuite la tuile prise par une nouvelle de sa pile).



Lorsque vous avancez sur une nouvelle case de la piste Faveur, gagnez le nombre de PV indiqué A. Ce symbole B vous rappelle que vous avez la possibilité de prendre une tuile Adoration en remettant à la place l'une des vôtres sous sa pile.



## FIN DU TOUR



Après avoir effectué une action (et **non pas** après avoir passé), déplacez votre Architecte vers le côté suivant de votre plateau individuel, dans le sens horaire, afin de signifier la fin de votre tour. Cela modifie votre Portée d'Architecte pour le prochain tour.

Cette règle peut être facilement oubliée par les joueurs. Tâchez de penser à votre propre Architecte et n'hésitez pas à rappeler aux autres joueurs de déplacer également le leur.



## FIN DE LA MANCHE



Une fois que tous les joueurs ont passé, la manche en cours se termine. Si le jeton Soleil occupe la même case sur la piste de manches que le jeton Éclipse, la partie est terminée, procédez au décompte final. Sinon, préparez la nouvelle manche.



## NOUVELLE MANCHE



### ÉTAPE 1 : PROGRESSION DU SOLEIL

Avancez le jeton Soleil sur la case suivante de la piste de manches.

### ÉTAPE 2 : RETIRER LES DISQUES

Retirer de façon permanente 1 disque Action de chaque couleur des joueurs. Les autres disques sont rendus à leurs propriétaires.

### ÉTAPE 3 : PLACEMENT DES BONUS

Mélangez, face cachée, tous les disques Bonus. Piochez, puis placez 1 disque face visible sur chaque case Bonus du plateau principal (n'oubliez pas que certaines cases restent vides lors d'une partie à 2 joueurs).

### ÉTAPE 4 : RENOUVELLEMENT DES TEMPLES ET DES BÂTIMENTS

Renouvelez les Bâtiments du plateau principal en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous (identique à la mise en place de début de partie). Si un élément est épuisé pendant ou avant cette étape, renouvelez-en autant que possible, puis ignorez les éléments manquants.

#### 2 joueurs:



- 1 Bâtiment en Pierre de taille 2
- 1 Bâtiment en Bois de taille 2
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 3
- 1 Bâtiment en Bois de taille 3
- 1 Bâtiment en Or de taille 3
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 4
- 1 Bâtiment en Or de taille 4

#### 3 joueurs:



- 2 Bâtiments en Pierre de taille 2
- 2 Bâtiments en Bois de taille 2
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 3
- 1 Bâtiment en Bois de taille 3
- 1 Bâtiment en Or de taille 3
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 4
- 1 Bâtiment en Or de taille 4

#### 4 joueurs:



- 2 Bâtiments en Pierre de taille 2
- 2 Bâtiments en Bois de taille 2
- 2 Bâtiments en Pierre de taille 3
- 2 Bâtiments en Bois de taille 3
- 2 Bâtiments en Or de taille 3
- 1 Bâtiment en Pierre de taille 4
- 1 Bâtiment en Or de taille 4

Renouvelez les Temples du plateau principal (assurez-vous qu'il y en ait deux de chaque type).

Renouvelez les tuiles Pyramide du plateau principal (assurez-vous qu'il y en ait deux de chaque type).

### ÉTAPE 5 : TRANSMISSION DU MARQUEUR PREMIER JOUEUR

Le marqueur Premier joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire. Il commence la nouvelle manche.



## DÉCOMPTE FINAL



Une fois la partie terminée, les joueurs gagnent des Points de Victoire (PV) supplémentaires en fonction de l'adéquation entre leurs Quartiers et leur Pyramide, comme illustré ci-dessous pour l'un des Quartiers.

Pour chaque Quartier de votre Cité, gagnez des Points de Victoire pour chaque tuile Pyramide incluse, totalement ou partiellement, dans ce Quartier :

- si une tuile Pyramide est à la base de votre Pyramide, gagnez 2 PV pour chaque Temple de même couleur que cette tuile Pyramide.
- si la tuile Pyramide est dans un niveau de votre Pyramide, gagnez 3 PV pour chaque Temple de même couleur que cette tuile Pyramide. La tuile Pyramide du sommet (2<sup>e</sup> niveau) est partiellement incluse dans chacun de vos quatre Quartiers.



Lors du décompte du Quartier entouré ci-dessus, des PV sont accordés en fonction des tuiles Pyramide placées sur les cases vertes et des Temples au moins partiellement inclus dans la zone entourée en vert. **Attention** : La case centrale de la Pyramide peut contenir deux tuiles Pyramide « superposées » : une à la base de la Pyramide et une à son sommet.

Toutes les tuiles Pyramide et Temple mitoyennes à deux Quartiers rapportent des PV lors du décompte de **chacun** de ces Quartiers.

Le joueur totalisant le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus de tuiles Pyramide l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

## EXEMPLE

La partie est terminée, Anna décompte ses tuiles Pyramide.



Ci-dessus, vous pouvez voir toute sa Cité. Par souci de clarté, elle décompte ses Quartiers un par un ①, ②, ③ et enfin ④.



Toutes les tuiles Temple et Pyramide visibles sur l'illustration ci-dessus sont valides pour le décompte du Quartier ①.

### EXEMPLE (SUITE)

- Il y a deux tuiles Pyramide vertes : une à la base et une au 1<sup>er</sup> niveau **A**. Celle de la base rapporte 4 PV (2x2, ou 2 PV chacune puisqu'il y a 2 Temples verts **B**) ; celle du 1<sup>er</sup> niveau rapporte 6 PV (3x2), soit un total de 10 PV.
- La tuile Pyramide bleue est à la base **C** et il y a un Temple bleu **D** dans ce Quartier : elle rapporte donc 2 PV supplémentaires (2x1).
- La tuile Pyramide rouge **E** est partiellement incluse dans ce Quartier, et il y a un Temple rouge **F**, elle rapporte donc 2 PV supplémentaires (2x1) également.

Anna gagne donc un total de 14 PV pour ce Quartier. Elle passe au Quartier suivant **2**.



Toutes les tuiles Temple et Pyramide visibles sur l'illustration ci-dessus sont valides pour le décompte du Quartier **2**.

- Il y a une tuile Pyramide rouge à la base **G** et deux Temples correspondants **H**, lui rapportant 4 PV (2x2).
- Il n'y a aucune tuile Pyramide verte ou bleue dans ce Quartier : elle ne gagne donc aucun PV supplémentaire, malgré la présence d'un Temple Bleu **I** et d'un Temple Vert **J**.

Ce Quartier lui rapporte 4 PV, portant son score total à 18 PV.

### EXEMPLE (SUITE)



Ce Quartier **3** dispose de tuiles Pyramide **K**, mais il ne contient aucun Temple : il ne lui rapporte donc aucun PV.

Son score total reste inchangé (18 PV), et elle poursuit avec le décompte de son dernier Quartier **4**.



Cette fois, il y a quelques points à glaner :

- Il y a deux tuiles Pyramide rouges à la base **L** et un Temple correspondant **M** : chaque tuile lui rapporte 2 PV (2x1). Anna gagne donc 4 PV supplémentaires.

Au final, le score d'Anna pour les Quartiers de sa Cité est de 22 Points de Victoire (PV).

# ANNEXES

## ANNEXE 1



### DISQUES BONUS



Lorsque vous choisissez une case Action disposant d'un bonus (c.-à-d. qu'il n'y a aucun disque Action empilé sur le disque Bonus, son effet étant donc visible), vous pouvez utiliser ce bonus **avant**

ou **après** avoir effectué votre action normale. Utiliser un bonus est **facultatif** : vous pouvez décider de l'ignorer. Les bonus ne peuvent pas être conservés pour plus tard.



Effectuez **n'importe quelle** action Influence. Cela peut être une action différente de celle indiquée en dessous de cette case Action.



Effectuez **n'importe quelle** action Construction. Cela peut être une action différente de celle indiquée au-dessus de cette case Action.

- Vous **devez** respecter votre Portée d'Architecte.
- La Puissance d'Action de cette pile est utilisée pour cette action.



Gagnez 2 PV.



Gagnez 1 PV et 1 Ressource. Prenez **n'importe quelle** Ressource, puis placez-la dans **n'importe quelle** case valide de votre Cité, indépendamment de votre Portée d'Architecte. Vous n'êtes pas obligé de la placer adjacente à un Bâtiment, et vous n'êtes pas tenu d'avoir construit le moindre Bâtiment pour bénéficier de ce bonus. Vous pouvez remplacer une Ressource existante par cette Ressource.



Gagnez 1 PV, puis calculez votre Puissance d'Action comme si elle était majorée de 1 (autrement dit, votre Puissance d'Action minimale est de 3 au lieu de 2).

## ANNEXE 2



### RÉCOMPENSES



Lorsque vous placez une tuile Pyramide à la base de votre pyramide, vous recevez la récompense recouverte par votre tuile.



Si le placement d'une tuile Pyramide lors de la mise en place vous permet de construire un Bâtiment ou un Temple, deux conditions spéciales s'appliquent à ce placement :

- **Ignorez** votre Portée d'Architecte.
- **Ne placez aucune** partie du Temple ou du Bâtiment par-dessus un symbole Masque.

Ces conditions sont très importantes et sont donc rappelées dans les descriptions de ces récompenses.



Construisez le ou les Bâtiments indiqués, si disponibles.

- **Ignorez** votre Portée d'Architecte.
- Prenez le Bâtiment dans la **réserve commune** (pas sur le plateau principal).
- Après avoir placé le Bâtiment, produisez ses Ressources normalement.
- S'il vous est permis de placer deux Bâtiments, vous pouvez choisir de n'en placer qu'un seul des deux.

Si vous la recevez lors de la mise en place :

- **Ignorez** votre Portée d'Architecte.
- **Ne placez** aucune partie du Bâtiment par-dessus un symbole Masque.



Construisez le Temple indiqué, si disponible.

- **Ignorez** votre Puissance d'Action ainsi que tous les coûts des Temples.
- Prenez le Temple dans la **réserve commune** (pas sur le plateau principal).
- Après avoir placé ce Temple, gagnez une tuile Adoration normalement.

Si vous la recevez lors de la mise en place :

- **Ignorez** votre Portée d'Architecte.
- **Ne placez** aucune partie du Temple par-dessus un symbole Masque.



Gagnez le nombre de PV indiqué, puis construisez n'importe quel Bâtiment de la taille représentée.

- **Ignorez** votre Puissance d'Action.
- Prenez le Bâtiment dans la **réserve commune** (pas sur le plateau principal).
- Après avoir placé le Bâtiment, produisez ses Ressources normalement.
- Vous pouvez choisir de gagner uniquement les PV, sans construire le Bâtiment.

Si vous la recevez lors de la mise en place :

- **Ignorez** votre Portée d'Architecte.
- **Ne placez** aucune partie du Bâtiment par-dessus un symbole Masque.



Prenez la première tuile Adoration face visible de **n'importe quelle** pile.



Gagnez 4 PV.

## CREDITS

**Auteur :** Filip Glowacz

**Auteurs du Mode Solo :** Dávid Turczí, Blažej Kubacki

**Développement :** A. Novac, B. Kubacki, M. Mitura, R. Åhlfors

**Illustrations :** A. Zawada, C. de León, O. Stamoglou

**Conception graphique :** Zbigniew Umgelter

**Consultants culturels :** Alejandra Hernández, Roberto et Alicia García

**Livret de règles :** Blažej Kubacki, Rainer Åhlfors

**Relecture du livret de règles :** Emanuela et Robert Pratt

**Mise en page du livret de règles :** Agnieszka Kopera

**Traduction française :** MeepleRules.fr

© 2022 Board&Dice. © 2022 Pixie Games. Tous droits réservés.

**Un grand merci à :** Aleksandra Wiatr, Lukasz Stadnik, Adam Kamiński, Anita Sokolowska, Daniel Dubel, Dave Haenze, George Ozzy, Kinga Agnik, Konrad Sulzycki, Lukasz Juras, Michal Mazurek, Pawel "Wppxis" Gajda, Pawel Jablczynski, Przemyslaw Golus, Weronika Nogaś, Wiktoria Matyja, Youry Ivanov, Anna Czarnacka, Artur Szemiczek, Bartek Bajda, Daniel "Gun3R" Sobolewski, Dariusz Szypula, Damian Bojarowski, Damian Gluszczyk, Dominik "Vyk" Pańczyk, Filip Loba, Grzegorz Wójtył, Grzegorz Góra, Iwona Jaworowska, Jakub Kisala, Janusz Smola, Julia Gauza, Klaudyna Mikołajczyk, Konrad Sass, Krzysztof Widera, Aneta Bernaciak, Marcin Bernaciak, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwick, Marta Szpadarska, Mateusz Myrcha, Mateusz Puchalski, Mateusz Sekulski, Michal "Killjoy" Cieślowski, Michal Górecki, Miłosz Murawski, Patryk Olbert, Patrycja "Puff" Szudarska, Piotr Rybak, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Wojtek Frelich.

## ANNEXE 3

### TUILES ADORATION

Après avoir construit un Temple dans votre Cité, prenez l'une des tuiles Adoration face visible associée au Temple que vous venez de construire, puis placez-la près de votre plateau individuel. L'activation d'une tuile Adoration est expliquée au paragraphe «Action Influence : Faire une offrande» (page 14).



Dépensez 5 Ressources **au choix** pour construire 1 tuile Pyramide **au choix**.

- Vous **devez** respecter votre Portée d'Architecte.
- Prenez la tuile Pyramide dans la **réserve commune** (pas sur le plateau principal).



Dépensez 3 Ressources **au choix** pour construire 1 tuile Temple **au choix**.

- Vous **devez** respecter votre Portée d'Architecte.
- **Ignorez** votre Puissance d'Action.
- Prenez le Temple dans la **réserve commune** (pas sur le plateau principal).
- Après avoir placé le Temple, prenez une tuile Adoration normalement.



Dépensez 2 Bois pour gagner 3 PV. Peut-être répété jusqu'à un maximum de 12 PV au total.



Dépensez 2 Pierres pour gagner 3 PV. Peut-être répété jusqu'à un maximum de 12 PV au total.



Dépensez 1 Pépite pour gagner 1 PV. Peut-être répété jusqu'à un maximum de 10 PV au total.



Dépensez 1 Pépite, 1 Pierre et 1 Bois pour gagner 4 PV. Peut-être répété jusqu'à un maximum de 12 PV au total.



Dépensez 2 Ressources de votre choix pour gagner 2 PV. Peut-être répété jusqu'à un maximum de 10 PV au total.



Dépensez exactement 10 Ressources de votre choix pour gagner 12 PV.



Dépensez exactement 8 Ressources de votre choix pour gagner 9 PV.



Si votre Cité contient les Bâtiments indiqués, gagnez le nombre de PV indiqué.



Si votre Cité contient cinq Bâtiments de taille 1 (quels qu'ils soient), gagnez 12 PV.



Multipliez le nombre de Temples verts de votre Cité par votre nombre de Bâtiments en Bois, et gagnez un même nombre de PV (jusqu'à un maximum de 9 PV).



Multipliez le nombre de Temples bleus de votre Cité par votre nombre de Bâtiments en Pierre, et gagnez un même nombre de PV (jusqu'à un maximum de 9 PV).



Multipliez le nombre de Temples rouges de votre Cité par votre nombre de Bâtiments en Pierre, et gagnez un même nombre de PV (jusqu'à un maximum de 9 PV).



Si votre Cité contient les Bâtiments représentés, gagnez le nombre de PV indiqué.



Gagnez le nombre de PV indiqué, puis construisez **n'importe quel** Bâtiment de la taille représentée.

- Vous **devez** respecter votre Portée d'Architecte.
- **Ignorez** votre Puissance d'Action.
- Prenez la tuile Pyramide dans la **réserve commune** (pas sur le plateau principal).
- Après avoir placé le Bâtiment, produisez ses Ressources normalement.
- Vous pouvez choisir de gagner uniquement les PV, sans construire le Bâtiment.



Gagnez 3 PV, puis effectuez **n'importe quelle** action Influence. Cela **peut** être une action différente de celle indiquée en dessous de votre case Action actuelle.

- Vous pouvez choisir de gagner uniquement les PV sans effectuer l'action Influence.



Gagnez 3 PV, puis effectuez **n'importe quelle** action Construction. Cela peut être une action différente de celle indiquée au-dessus de votre case Action actuelle.

- Vous **devez** respecter votre Portée d'Architecte.
- Utilisez votre Puissance d'Action **actuelle**.
- Vous pouvez choisir de gagner uniquement les PV, sans effectuer l'action Construction.