

LES PUEBLOS PERDUS DES ANCIENS



UN JEU DE KLAUS-JÜRGEN WREDE 2-4 JOUEURS, ÂGES 10 ANS ET PLUS

TABLE DES MATIERES

1.0 Introduction

2.0 Composants

3.0 Démarrage de la partie

4.0 Déroulement général de la partie

5.0 Gain de la partie

1.0 INTRODUCTION

La région du sud-ouest de l'Amérique du nord était le berceau d'un certain nombre de nations d'Américains Natifs. Il y avait parmi elles une nation qui a établi des magnifiques pueblos dans de grandes cavernes et des murs de gorge. Au 13ème siècle, ces bastions éloignés et cachés ont mystérieusement été abandonnés par leurs constructeurs, restants vides pour des générations.

Ce n'est qu'au 19ème siècle que ces villes bien cachées ont été découvertes par des explorateurs blancs. Le premier explorateur était un propriétaire de ranch appelé Richard Wetherill. Il a appelé les constructeurs de ces pueblos antiques "Anasazi", le terme employé par ses amis Navajos. Les descendants Hopi de ces habitants des pueblos les ont appelés "Hisatsinom", signifiant "les Antiques".

Dans ce jeu passionnant et rapide, vous pouvez participer à diverses expéditions pour découvrir et explorer ces villes perdues ! Pouvez-vous collecter les trésors les plus valorisables des quatre tribus Anasazi ?

2.0 COMPOSANTS

- ❖ 28 tuiles de mesa (tuiles du plateau de jeu)
- ❖ 1 tuile de score
- ❖ 54 marqueurs expéditions
- ❖ 8 cartes objectifs
- ❖ 48 trésors (12 dans chaque couleur)
- ❖ 6 camps de base des expéditions
- ❖ 28 marqueurs de camp de base (7 dans chaque couleur)
- ❖ 16 tours en bois
- ❖ 1 feuille avec les autocollants de couleur pour les tours
- ❖ 1 livret de règles

3.0 DEMARRAGE DE LA PARTIE

Note : Avant le début de votre première partie, vous devez coller un autocollant coloré sous chaque tour - ceci pour "créer" 4 tours rouges, 4 tours bleues, 4

tours blanches et 4 tours jaunes. (La feuille d'autocollants inclut quelques autocollants de rechange.)

Important : Pour la mise en place initiale complète de la partie, regardez le schéma au dos du livret de règles d'origine.

- ❖ D'abord, placez la tuile avec la grande mesa au centre de la surface de jeu. Placez ensuite les 12 tuiles de mesa ayant un symbole au dos en cercle autour de la mesa centrale. Placez enfin les 15 tuiles restantes de mesa (sans symbole au dos) dans un deuxième cercle.

Important : Placez tous les mesas assez loin les uns des autres afin qu'il soit toujours possible de placer un camp de base entre deux mesas quelconques. La surface de jeu représente les vallées et les gorges entre les mesas.

- ❖ Placez les 6 camps de base des expéditions à l'extérieur du cercle externe de mesas. Ils doivent être placés en cercle avec à peu près la même distance entre eux. La distance entre chaque camp de base et une mesa doit être plus petite que la longueur d'un marqueur expédition.
- ❖ Placez 4 trésors "bonus" (un de chacune des quatre couleurs) sur la tuile de score et tous les marqueurs expédition à côté du plateau de jeu.
- ❖ Mélangez les 16 tours en bois *droites* de telle manière que les inscriptions de couleur soient dessous et maintenues secrètes. Placez alors une tour sur chacun des *plus petits* secteurs de tous les pueblos *divisés*. Placez aléatoirement un trésor sur chacun des *plus grands* secteurs des pueblos *divisés* et sur chaque pueblo restant avec un espace unique.
- ❖ **Note :** Chaque tuile de mesa au moins 1 espace "pueblo". Chaque pueblo a 1 ou 2 secteurs.
- ❖ Choisissez aléatoirement un premier joueur. Chaque joueur reçoit les 7 marqueurs de camp de base d'une couleur. En commençant par le premier joueur (et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre), chaque joueur place un camp de base n'importe où dans une vallée entre les mesas jusqu'à ce que chaque

Anasazi – Règles

joueur ait placé deux camps de base (voir le chapitre 4.1 *Construire un Camp de base*).

- ❖ Mélangez les cartes objectifs et donnez à chaque joueur une carte au hasard. Vous pouvez examiner votre carte à tout moment mais vous devez la maintenir cachée aux autres joueurs. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte. Votre carte objectif double la valeur des trésors que vous récupérez et qui correspondent à la couleur indiquée sur votre carte.
- ❖ En commençant par le premier joueur (et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre), chaque joueur regarde secrètement les couleurs de fond de trois tours quelconques.

La mise en place complète de la partie doit ressembler au schéma au dos du livret de règles d'origine.

4.0 DEROULEMENT GENERAL DE LA PARTIE

Anasazi est joué en tours, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant votre tour, vous effectuerez 2 actions quelconques. Vous pouvez effectuer la même action deux fois ou chaque action une fois à chaque tour :

4.1 Construire un camp de base

4.2 Guider une expédition

4.1 Construire un camp de base

Si vous choisissez de construire un camp de base, prenez un de vos **propres** marqueurs de camp de base et placez le dans n'importe quelle vallée (directement sur la surface de jeu) entre n'importe quelles mesas n'importe où sur la surface de jeu. Après avoir construit un camp de base, vous pouvez secrètement regarder la couleur de fond de n'importe quelle tour en bois n'importe où sur la surface de jeu. Après l'avoir secrètement examiné, renvoyez la tour à son pueblo.

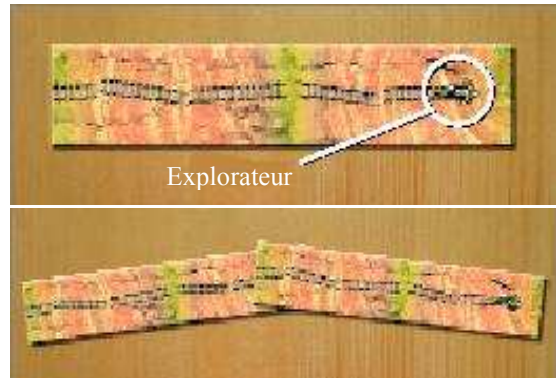
Important : Vous devez placer votre camp de base **entièrement** sur la surface de jeu. Vous ne pouvez pas construire un camp de base sur un autre camp de base ou une mesa.



4.2 Guider une expédition

Si vous choisissez de guider une expédition, prenez **un** marqueur expédition de la réserve et placez-le à la fin de n'importe laquelle des expéditions de votre choix.

Chaque marqueur expédition montre un petit "explorateur" près d'une extrémité. L'explorateur montre toujours la fin actuelle de l'expédition. Quand vous ajoutez un marqueur expédition, vous devez le placer de telle manière qu'il couvre complètement l'explorateur du dernier marqueur

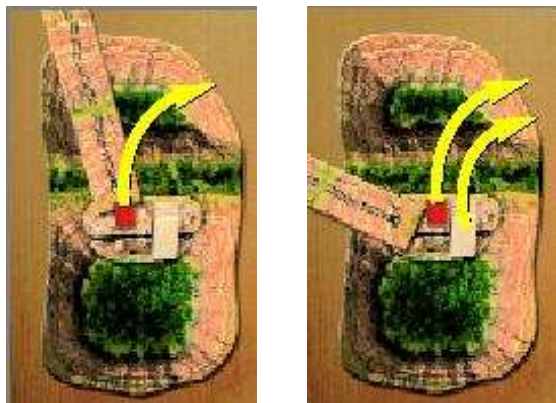


expédition de l'expédition. L'explorateur sur la nouvelle tuile montre la nouvelle fin de l'expédition !

Chaque expédition commence d'une des 6 tuiles de camp de base sur le bord de la surface de jeu. **Une seule** expédition peut partir de chaque camp de base. Vous **ne pouvez pas** placer un marqueur expédition qui suspendu au-dessus du bord de la surface de jeu.

Si vous placez un marqueur expédition qui touche la frontière d'un pueblo contenant un cube trésor, vous prenez le trésor et le placez visible devant vous. Si le pueblo contient une tour à la place, enlevez la tour et placez-la sur le premier espace vide de la voie de la couleur correspondante sur la tuile de score.

Important : Les pueblos avec deux secteurs séparés par une ligne sont deux espaces séparés ! Pour récupérer simultanément le trésor **et** enlever la



tour, le marqueur expédition doit toucher **les deux** secteurs, pas simplement un d'eux !

Anasazi – Règles

Vous pouvez déplacer une expédition en cercles, même en croisant ses propres chemins ou le chemin d'autres expéditions. Dans le dernier cas, chacune des expéditions qui se croisent doit avoir sa propre fin séparée. Après placement d'un marqueur expédition, l'explorateur à la fin de chaque expédition doit être clairement visible !

Important : Vous **ne pouvez pas** essayer de placer un marqueur expédition juste "pour voir s'il s'adapte" ou pour tester la distance, puis le placer ailleurs ! S'il est clairement évident qu'un marqueur atteindra un pueblo, le trésor et/ou la tour doivent être enlevés d'abord.

Vous ne pouvez pas placer des marqueurs expédition sur vos **propres** camps de base. Vous ne pouvez jamais placer un marqueur expédition qui recouvre (même partiellement) un camp de base de n'importe quel autre joueur. La première fois que vous placez un marqueur expédition qui couvre n'importe quelle partie d'un de vos camps de base, vous pouvez immédiatement prendre n'importe quel trésor de votre choix de n'importe quel autre joueur et l'ajouter à votre collection. Vous pouvez faire ceci à chaque fois qu'un de vos camps de base est recouvert pour la première fois.

Si la fin d'un marqueur expédition est sur un camp de base (c'est-à-dire qu'il n'a pas complètement croisé le camp de base), n'importe quel joueur (pas simplement le propriétaire du camp de base) peut jouer une tuile pour continuer cette expédition.

Important : Vous **ne pouvez pas** placer un marqueur expédition sur un camp de base **le tour** où vous avez placé ce camp de base. Vous devez attendre au moins jusqu'à votre prochain tour,

4.3 Regarder les tours

Comme résultat de chacune des deux actions, il peut être possible de regarder la couleur d'une tour :

1. A chaque fois que vous choisissez de construire un nouveau camp de base, vous pouvez regarder n'importe quelle tour n'importe où sur la surface de jeu – voir chapitre 4.1.
2. A chaque fois que vous guidez une expédition sur une mesa et si c'est le premier marqueur expédition placé sur cette mesa, vous pouvez regarder n'importe quelle tour sur **cette** mesa (s'il y a toujours une tour sur cette tuile de mesa).

5.0 GAIN DE LA PARTIE

La partie finit immédiatement si :

- ❖ **Tous** les marqueurs expédition ont été placés **ou**
- ❖ Chacune des 4 tours d'une couleur a été déplacée sur la tuile de score (de manière qu'il

y ait seulement un espace vide de cette couleur sur la voie).



5.1 Décompte

Quand la partie est terminée vient le temps de distribuer les trésors "bonus" sur la tuile de score. Pour chaque couleur, le joueur avec **le plus** de cubes de cette couleur prend le trésor "bonus" correspondant. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la majorité dans une couleur donnée, personne ne prend le trésor "bonus".

Chaque trésor vaut un nombre de points de victoire égal au nombre d'espaces **vides** de sa couleur sur la tuile de score. Tout trésor que vous avez et qui correspond à votre carte objectif vaut le double du nombre normal de points de victoire !

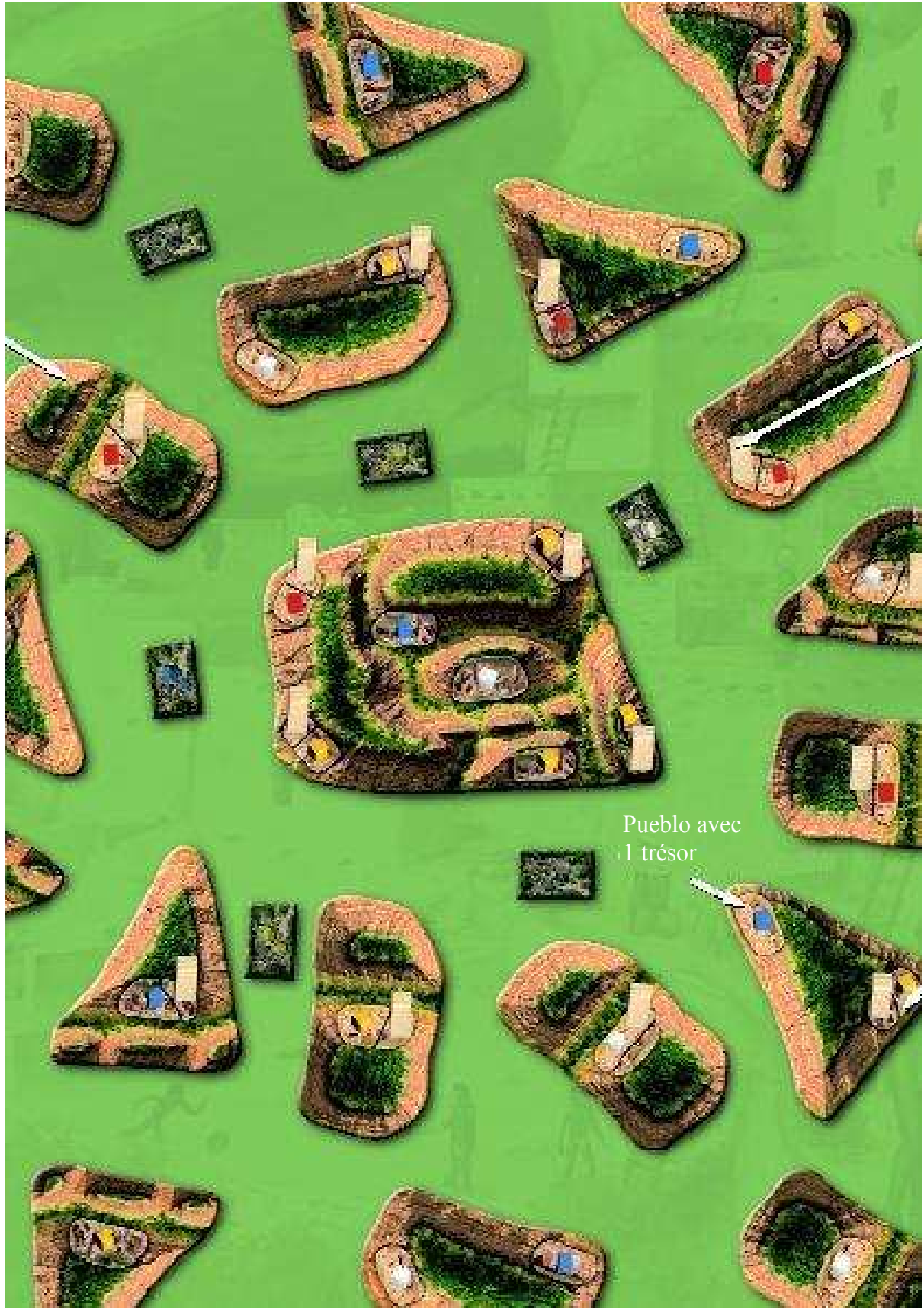
Exemple : *Pendant la partie trois tours blanches ont été placées sur la tuile de score. Ceci laisse 2 espaces blancs vides, ainsi chaque trésor blanc vaut 2 points de victoire (ou 4 points pour un joueur avec une carte objectif blanche).*

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie ! En cas d'égalité le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de trésors est le gagnant

Anasazi – Règles



Anasazi – Règles



Anasazi – Règles

