

Aztekz (Aztèques) – Règles

Aidez le chef de des Aztèques à libérer les âmes perdues dispersées autour de la pyramide. Chaque chef veut être le plus puissant libérateur d'âmes, car seul le meilleur obtiendra le droit de reposer dans la pyramide pour son sommeil éternel.



Avant la première partie

Mettez les autocollants fournis sur les pièces de jeu comme suit :

- Les autocollants des chefs et des esclaves de chaque côté des pièces noires, c'est-à-dire le même autocollant des deux côtés d'une pièce. Vous aurez en conséquence un chef et deux esclaves de chaque couleur.
- Les autocollants des âmes sur un côté des pièces claires. Ceci génère 48 pièces âmes, de six symboles différents avec huit pièces de chaque.

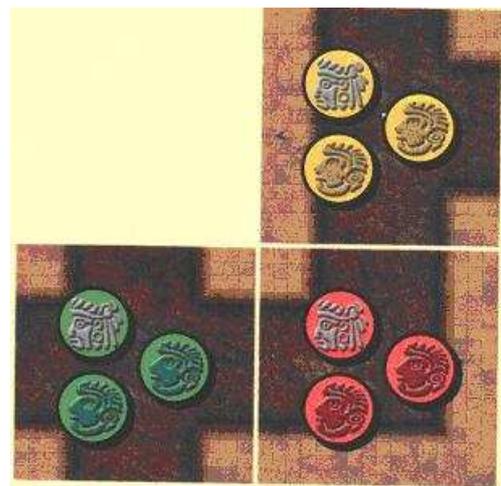


Recto

Verso

Préparation de la partie

- Mélangez les cartes pyramides et mettez-les face caché en une pioche à côté du secteur de jeu.
- Mélangez également les pièces âmes et mettez-les face cachée à côté du secteur de jeu.
- Chaque joueur prend un chef et deux esclaves de la même couleur.
- Le joueur le plus âgé commence la partie. Ou celui qui a le look le plus Espagnol ou Mexicain. On ne permet pas à un immigré clandestin d'être premier joueur.
- Les joueurs jouent des tours dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur pioche une carte pyramide et la pose au milieu du secteur de jeu. Il met ses trois héros dessus. Chaque autre joueur fait la même chose mais les cartes doivent être placées selon les règles (voir ci-dessous). Maintenant et en fonction du nombre de joueurs, il y a de deux à quatre cartes pyramides avec chacune trois héros dessus au milieu du secteur de jeu.



Un exemple de départ à 3 joueurs

Aztekz (Aztèques) – Règles

Déroulement de la partie

Le tour d'un joueur se compose toujours de trois phases :

1. Piocher

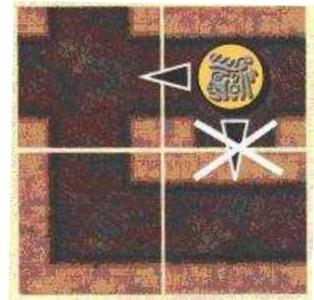
Le joueur pioche une carte pyramide et une pièce âme. Il les met face visible devant lui, la pièce âme sur la carte pyramide.

2. Déplacer un héros

- Le joueur peut déplacer un de ses trois héros. Soit le chef soit un des esclaves.
- Chaque héros ne peut se déplacer qu'en empruntant les chemins à l'intérieur du labyrinthe. Il ne peut pas traverser un mur même s'il y a un passage de l'autre côté.
- Jusqu'à quatre héros (ou héros avec des pièces âme sous eux) peuvent se tenir sur une carte pyramide.

Le chef

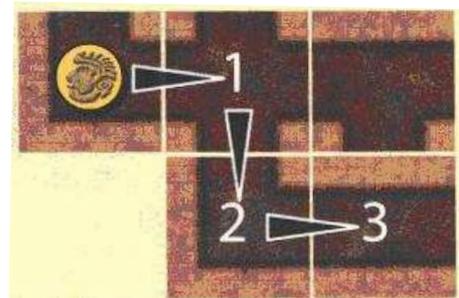
- Ne peut se déplacer que d'une seule étape (jusqu'à la prochaine carte pyramide).
- Il peut, avant ou après son déplacement, voler des âmes. Pour ce faire, il doit se tenir sur une carte pyramide avec un esclave (d'une autre couleur) dont le chef se trouve ailleurs (c'est-à-dire pas sur la même carte pyramide) et qui porte au moins deux âmes.



Voler des âmes signifie prendre les âmes de l'autre esclave et les libérer, c'est-à-dire les mettre devant vous en pile (pas sous votre héros). Les piles ne peuvent pas être regroupées même si le même type d'âmes est récupéré plus tard. Pourquoi ? Deux piles de 2 âmes comptent moins qu'une pile de 4 âmes. Voir le décompte à la fin de la partie.

Un esclave

- Il peut se déplacer de trois étapes, mais peut se déplacer de moins si désiré.
- Il peut, au début, pendant ou à la fin de son déplacement, prendre des âmes, déposer des âmes, faire fuir des âmes ou donner des âmes à son chef.



Prendre des âmes : Si l'esclave ne porte encore aucune âme, il peut prendre la pièce âme sur cette carte pyramide (la mettre sous lui et se déplacer avec elle). S'il veut porter plus d'une pièce, elles doivent être du même type, c'est-à-dire qu'il peut choisir le premier type d'âmes puis prendre d'autres âmes du même type.

Déposer des âmes : L'esclave laisse simplement la totalité de la pile d'âmes sur la carte pyramide et se déplace. Utile pour prendre un autre type d'âmes ou pour la protéger contre l'action "faire fuir".

Aztekz (Aztèques) – Règles

Faire fuir des âmes : Evacuez toutes les âmes sur cette carte pyramide, même les âmes que vous portez. Remettez-les face cachée avec les autres. Oui, toutes. Ceci n'est permis que quand vous continuez votre déplacement vers une autre carte pyramide puis mettez une nouvelle carte pyramide sur celle où vous avez enlevé les âmes. Utile pour changer le labyrinthe et pour créer des chemins là où aucun chemin n'existait.

Donner les âmes à votre chef : Quand votre chef se tient sur la même carte pyramide que votre esclave, vous pouvez lui donner votre pile d'âmes (voir l'explication ci-dessus). Vous devez évidemment porter au moins deux pièces âmes (une pile d'une seule pièce ne marquera aucun point, une âme perdue).

3. Placer une carte pyramide

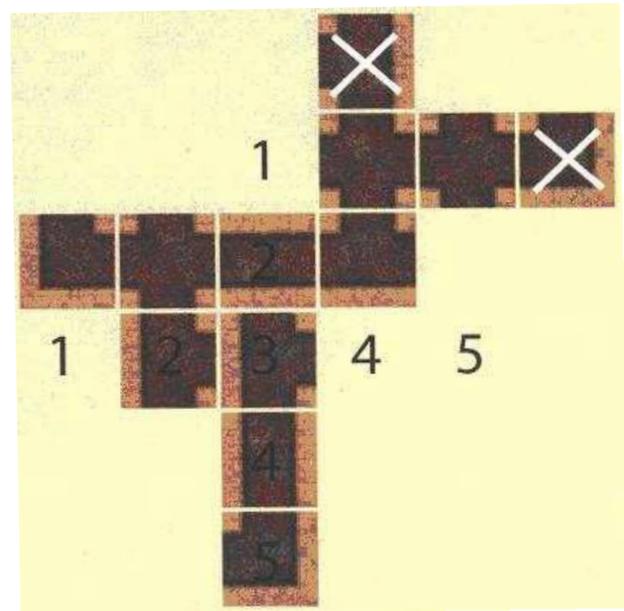
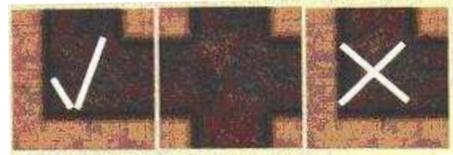
Après avoir déplacé un héros, vous devez placer la carte pyramide et la pièce âme précédemment piochées (voir 1). En plaçant une carte pyramide, au moins un des chemins doit s'adapter à une carte voisine.

Important : Le secteur complet de la pyramide ne peut pas dépasser 5 x 5 cartes. S'il y a déjà 5 cartes dans une direction (horizontalement ou verticalement), vous ne pouvez pas placer une autre carte en dehors.

Mais vous pouvez naturellement placer une carte de manière qu'un de ses chemins ne mène nulle part (c'est-à-dire au-delà de la grille 5 x 5) tant qu'un autre chemin de cette carte soit raccordé au labyrinthe.

Vous pouvez placer une carte pyramide sur une autre carte à condition qu'elle soit vide, c'est-à-dire qu'elle ne contient aucune âme et aucun héros.

C'est utile pour changer le labyrinthe, naturellement à votre avantage.



■ En plaçant une carte pyramide vous ne pouvez pas couper un chef des ses deux esclaves. Au moins un chemin doit mener chaque chef à au moins un de ses esclaves.

En plaçant la carte pyramide, vous mettez naturellement la pièce âme piochée dessus.

Au cas où la carte pyramide ne peut pas être placée elle est remise face cachée sous la pioche. De même avec la pièce âme.

Important : Une fois que la grille 5 x 5 de la pyramide est complète, c'est-à-dire quand il y a 25 cartes pyramides visibles, vous n'êtes plus obligé de placer la carte pyramide. Vous pouvez également remettre une carte pyramide sous la pioche au cas où vous ne souhaitez pas la placer ou si vous ne souhaitez pas placer l'âme. Le placement des cartes n'est obligatoire que tant que la grille 5 x 5 n'est pas achevée.

Aztekz (Aztèques) – Règles

C'est utile pour retarder la fin de la partie afin de récupérer plus d'âmes. Mais faites attention : Les autres joueurs peuvent encore placer des cartes pyramides.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que la dernière carte pyramide est placée. Immédiatement.

Comptez les points comme suit :

- Une pile de deux pièces âmes identiques compte 1 point.
- Une pile de trois pièces âmes identiques compte 2 points.
- Une pile de quatre pièces âmes identiques compte 3 points.

- Et ainsi de suite. Nombre de pièces âmes moins un.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo ayant le plus de pièces âmes récupérées gagne.