

Yucatàn (Yucatan) – Règles

La première preuve de grandes civilisations est apparue dans les jungles impénétrables de la péninsule du Yucatan. Les petits villages commencent à devenir des villes en pierre grise où des milliers de personnes vivent sous l'influence des prêtres. Bientôt les yeux des dieux seront satisfaits par des pyramides monumentales au sommet desquelles des cérémonies sacrificatoires auront lieu. Pour ce faire, cependant, les guerriers des villes en pierre doivent parcourir la jungle pour y capturer les ouvriers qui construiront ces temples. La première ville à construire une pyramide se parera de la bienveillance des dieux et commandera toutes les autres villes !

MERCI D'AVOIR ACHETE YUCATAN

Ce jeu vous emmènera à l'époque sombre et violente où les premiers centres de civilisation ont pris naissance en Amérique Centrale. Chacun des deux à quatre joueurs de la partie commande une des villes en pierre qui a été construite et envoie des guerriers dans la jungle. Leur tâche est d'amener des ouvriers qui "aideront", pas nécessairement de leur plein gré, pensez-vous, au grand travail requis pour construire la pyramide. Le premier joueur à finir sa construction gagnera la faveur des dieux et le droit de commander tout le pays.

CONTENU

- 12 tuiles plateau de jeu
- 36 pions guerriers, 9 par couleur
- 20 pièces de pyramide, 5 par couleur
- 32 jetons villages, 8 par couleur
- 12 jetons de village neutre
- 50 jetons prisonniers
- Règle en trois langues

Si l'un des éléments ci-dessus manque, nous contacter svp à mpodsiadlo@wolf-fang.pl et nous vous le fournirons.

COMPOSANTS DU JEU

Le plateau de jeu

Le plateau se compose de tuiles hexagonales qui sont subdivisées en cases hexagonales sur lesquelles se tiendront les villages des joueurs et les pions guerriers. Avant de commencer la partie, assemblez le plateau comme indiqué ci-dessous en fonction du nombre de joueurs.



Plateau pour deux joueurs



Plateau pour trois joueurs



Plateau pour quatre joueurs

Sur les tuiles vous trouverez :



Des villes en pierre, le berceau de la civilisation américaine, les tuiles de ville sont double face, utilisez le côté avec un ou deux fleuves en fonction du nombre de joueurs.



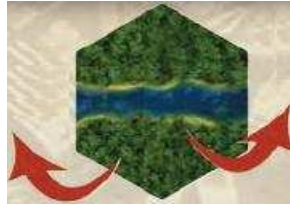
Des montagnes infranchissables, des cases qui ne peuvent recevoir ni villages ni guerriers.

Yucatàn (Yucatan) – Règles

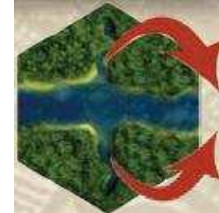
Le grand fleuve qui divise la région



Des cases de jungle profonde



Des plages qui sont identifiées par un symbole spécial



Des fleuves plus petits qui sont tributaires du grand fleuve



Pions

Chaque guerrier représente une guilde. Chaque guerrier est marqué au verso avec le symbole de la guilde dont il fait partie (jaguar, colibri ou serpent). Chaque joueur possède trois guerriers de chaque guilde soit en tout neuf guerriers.

Jetons villages

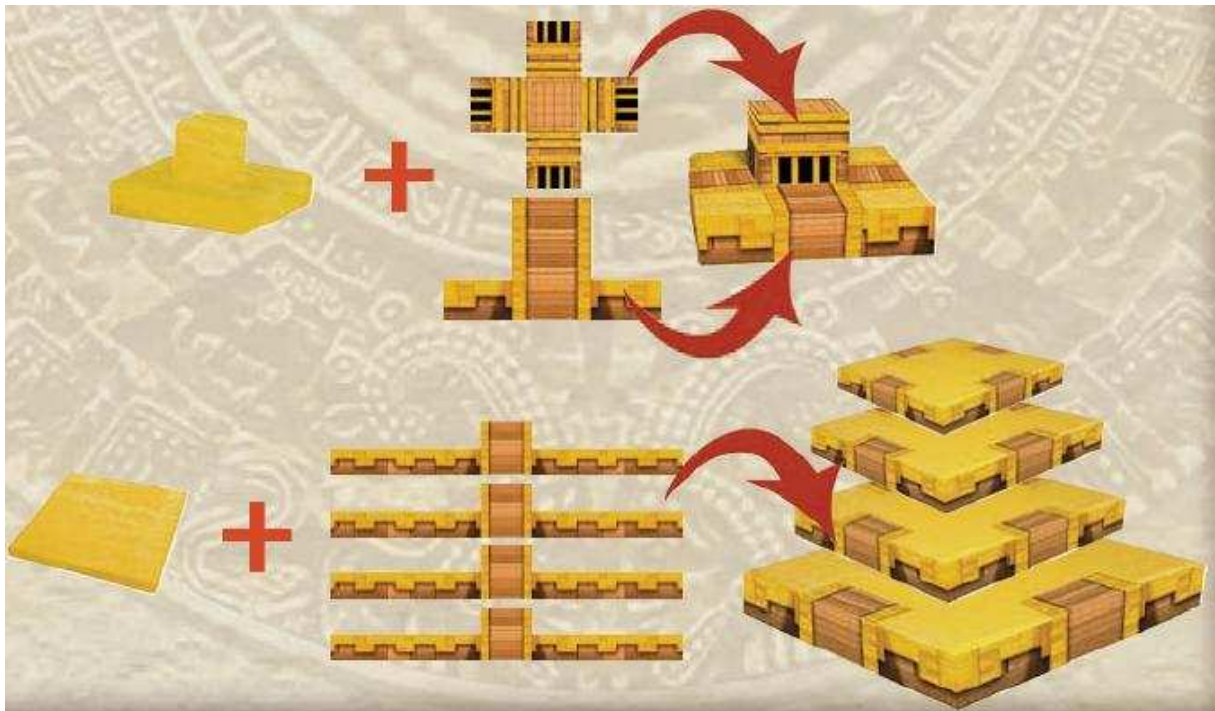
Les jetons village dans les quatre couleurs de joueur sont double face, une face représentant un petit village moins peuplé et l'autre face un grand village prospère. Les jetons neutres ont un petit village sur les deux faces et ne peuvent pas être agrandis pendant la partie.



Pièces de pyramide

Chaque joueur a cinq niveaux de pyramide en bois qu'il essaiera de construire dans sa ville. Pendant la partie chaque joueur placera de nouveaux niveaux sur le plateau pour montrer son progrès (c'est-à-dire combien il est proche de la victoire). La pyramide terminée doit être conforme au schéma.

ATTENTION ! Des autocollants sont fournis pour les pièces de pyramide. Avant la première partie, placez-les à leurs niveaux respectifs afin que les pyramides soient conformes au schéma.



Yucatàn (Yucatan) – Règles



Jetons prisonniers

Les jetons prisonniers représentent les ouvriers capturés qui seront utilisés pour construire la pyramide. Chaque jeton représente un groupe de prisonniers capturés par des guerriers.

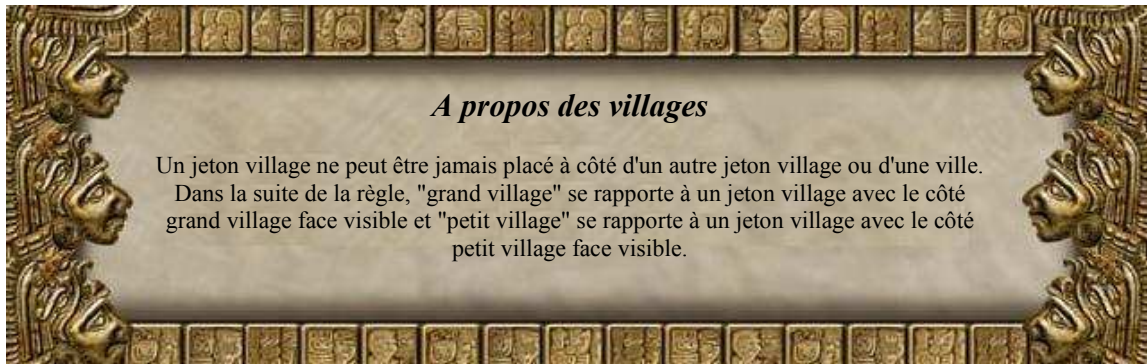
PREPARATION DE LA PARTIE



D'abord, assemblez le plateau de jeu. Chaque joueur choisit alors une couleur et prend les neuf pions et les huit villages de cette couleur ainsi que les cinq niveaux de pyramide. Répartissez les villages neutres entre les joueurs. Créez une réserve de prisonniers à côté du plateau.

Le joueur qui a été le plus récemment dans la jungle joue en premier. S'il n'y a aucun joueur dans ce cas, déterminez le premier joueur au hasard.

Maintenant, le joueur à droite du premier joueur place un jeton village sur le plateau avec le côté grand village face visible. Le jeton doit être placé sur une case à côté du fleuve qui traverse la ville en pierre de ce joueur, mais pas à côté de la ville elle-même. Le joueur à sa droite place alors un grand village sur le plateau et ainsi de suite dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

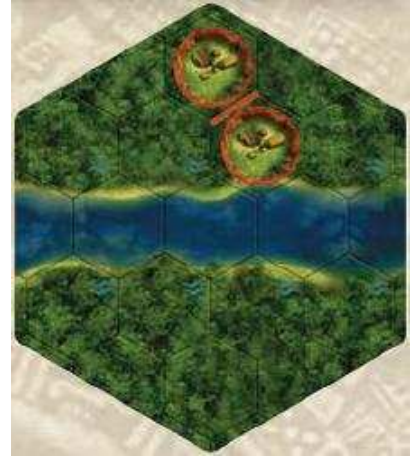


Une fois que chaque joueur a placé un grand village, le joueur à gauche du premier joueur place un petit village de sa couleur sur le plateau. Il peut le placer sur une case à côté du fleuve traversant sa ville ou à côté d'un fleuve qui est à côté de son grand village (on assume que le joueur a placé son grand village à côté du fleuve traversant sa ville et du grand fleuve). Un village ne peut pas être placé sur une case à côté d'un autre village ou d'une ville. Puis, le joueur à sa droite place un petit village sur le plateau et ainsi de suite, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Yucatàn (Yucatan) – Règles



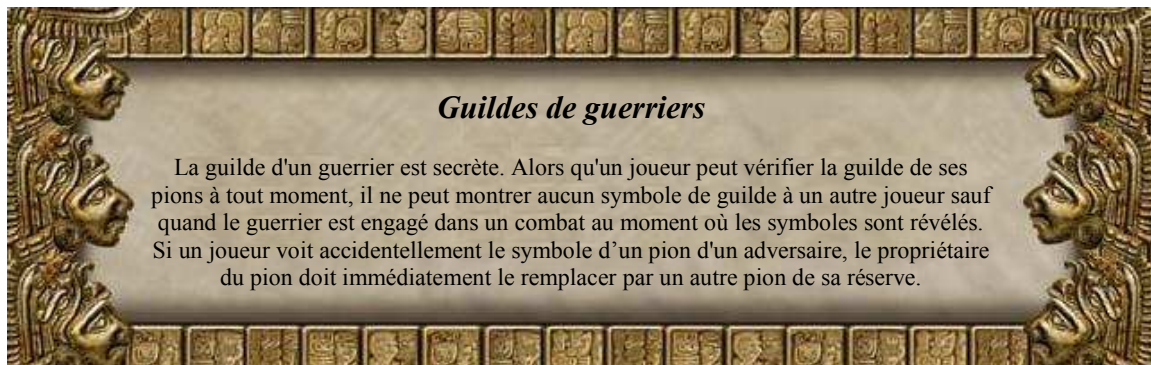
Si un joueur plaçait son grand village ici, il pourrait (mais n'est pas obligé) placer son petit village sur n'importe quelle case le long du grand fleuve comportant une plage.



Un village ne peut pas être placé à côté d'un autre village.

Une fois que chaque joueur a placé un petit village de sa couleur, le joueur à droite du premier joueur place le premier village neutre sur le plateau. Il ne peut pas le placer à côté d'un fleuve, mais peut à la place le placer sur toute case autre que les cases de montagne, les cases sur le grand fleuve et les cases à côté d'autres villages. Après, le joueur à sa droite place un village neutre sur le plateau et ainsi de suite, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Chaque joueur place un village neutre sur le plateau jusqu'à ce que plus aucun village ne puisse être placé sur le plateau sans contrevenir aux règles ci-dessus (c'est-à-dire si le prochain village doit être placé dans les montagnes, sur le grand fleuve ou à côté d'un village ou d'une ville).

Remettez tous les jetons de village neutres inutilisés dans la boîte car ils ne seront pas utilisés pendant cette partie.



Guildes de guerriers

La guildes d'un guerrier est secrète. Alors qu'un joueur peut vérifier la guildes de ses pions à tout moment, il ne peut montrer aucun symbole de guildes à un autre joueur sauf quand le guerrier est engagé dans un combat au moment où les symboles sont révélés. Si un joueur voit accidentellement le symbole d'un adversaire, le propriétaire du pion doit immédiatement le remplacer par un autre pion de sa réserve.

Finalement, chaque joueur en commençant par le joueur à droite du premier joueur, place deux pions guerriers sur le plateau dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le joueur doit les placer sur les cases à côté de sa ville. Un seul pion guerrier peut se trouver sur une case à un moment donné.

Chaque joueur place ses deux pions simultanément. Ses deux pions peuvent être de la même guildes ou de guildes différentes, mais la guildes de chacun doit rester un secret pour les autres joueurs.

Une fois que chaque joueur a placé deux guerriers sur le plateau, la partie commence.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, effectue **une action** parmi celles possibles indiquées ci-dessous, puis le joueur à sa gauche effectue une action, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se termine quand un joueur finit sa pyramide en plaçant le cinquième et dernier niveau sur le plateau.

Yucatàn (Yucatan) – Règles

Sur son tour, un joueur doit choisir une des actions suivantes :

- 1. Etablir un village**
- 2. Agrandir un village**
- 3. Déployer un guerrier**
- 4. Déplacer un guerrier**
- 5. Construire un niveau de pyramide**

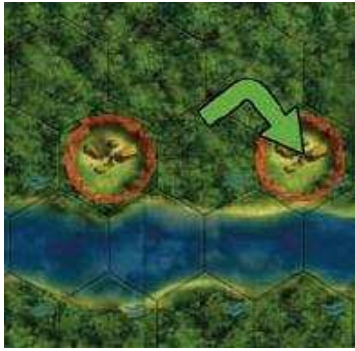
1. Etablir un village

Cette action permet à un joueur d'augmenter le nombre de villages qu'il a sur le plateau. Pour ce faire, il prend un jeton village et le place sur une des cases du plateau avec le côté petit village face visible.

Un village peut être placé :

- a. Sur une case à côté d'un fleuve qui est à côté d'un village du joueur ou connecté à la ville du joueur, ou**
- b. Sur une case contenant un pion guerrier du joueur sans tenir compte des fleuves.**

Chaque case ne peut contenir qu'un village. Un village ne peut être jamais placé à côté d'un autre village ou d'une ville, dans les montagnes ou sur le grand fleuve.



Le joueur place son village à côté d'un fleuve qui est déjà à côté d'un de ses villages



Le joueur place son village sous un pion guerrier

2. Agrandir un village

En choisissant cette action, le joueur retourne un de ses jetons petit village du côté grand village, ce qui lui fournira des revenus (et des risques) lors des tours suivants.

3. Déployer un guerrier

Le joueur qui choisit cette action envoie un autre groupe de guerriers (c'est-à-dire, un autre pion) dans la jungle. Pour ce faire, il prend un des pions actuellement dans sa réserve et le place :

- a. Sur une case vide à côté de sa ville, ou**
- b. Dans un de ses grands villages.**

Dans le dernier cas, le joueur doit d'abord retourner le jeton village du côté petit village face visible, après tout, quelques membres du village partent pour capturer des prisonniers devant travailler à la pyramide ! Si le guerrier d'un adversaire se trouve sur votre grand village, vous ne pouvez pas choisir cette option et devez placer votre guerrier à côté de votre ville.

Limite de guerriers

Un joueur ne peut placer un guerrier additionnel sur le plateau que si sa civilisation peut nourrir ce guerrier. Pour savoir combien de guerriers un joueur peut nourrir, ajoutez le nombre de villages qu'il a sur le plateau (indépendamment de leur taille) puis ajoutez un à ce total pour prendre en compte la ville du joueur.

Exemple : Boniface a deux villages sur le plateau, il peut ainsi nourrir trois pions guerriers (deux pour ses villages et un pour sa ville). Comme il a déjà autant de guerriers sur le plateau, il ne peut pas en placer encore sur le plateau.

Si un joueur perd un village (voir ci-dessous) et que le nombre de ses guerriers sur le plateau dépasse maintenant le nombre de guerriers qu'il peut nourrir, il doit immédiatement enlever un pion de son choix du plateau.

Yucatàn (Yucatan) – Règles

Placement des guerriers

Un pion guerrier ne peut pas occuper une case où se tient un autre pion. Un nouveau guerrier peut être placé sur une des cases à côté d'une ville. Un joueur peut également placer son pion dans un de ses grands villages. Cependant, il doit d'abord retourner le jeton grand village à l'autre côté, le rétrogradant à un petit village. Il n'est pas permis à un joueur d'enlever un de ses petits villages du plateau afin de l'échanger contre un guerrier.

Si un guerrier adverse est présent dans un de ses grands villages, le joueur ne peut pas réduire la taille du village afin d'y placer son propre pion et de démarrer un combat.




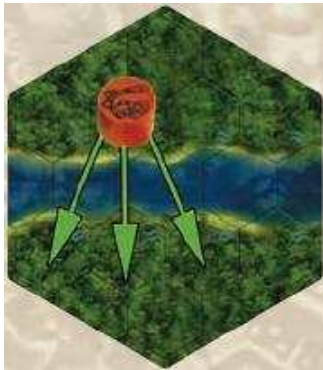
Placez un guerrier sur une case à côté d'une ville, ou...



Retournez un jeton grand village pour placer un guerrier dessus

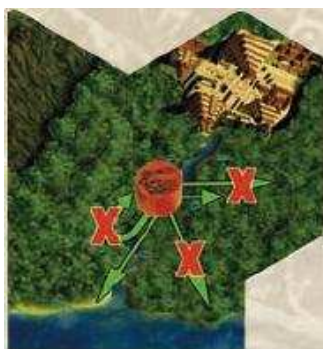
4. Déplacer un guerrier

Un joueur qui prend cette action déplace un de ses guerriers vers une autre case. Un guerrier se déplace seulement d'une case sauf s'il se déplace à côté d'un fleuve (c'est-à-dire, sur les hexagones identifiés par le symbole ) , dans ce cas il peut se déplacer de une ou deux cases. Dans cette situation, le guerrier ne peut pas revenir à la case sur laquelle il a commencé le tour.



Traverser le grand fleuve

Un pion ne peut pas s'arrêter sur le grand fleuve, mais il peut le traverser avec un déplacement unique de deux cases, la première case étant un hexagone de fleuve à côté de la case où le pion a commencé son déplacement et la deuxième case une plage à côté de cette case de fleuve.



Restrictions de mouvement

Un pion guerrier ne peut pas traverser une case occupée par un autre guerrier. Il peut, cependant pénétrer dans une case occupée par le guerrier **d'un adversaire** afin de le provoquer le combat (voir ci-dessous). Un guerrier doit s'arrêter quand il pénètre dans un village neutre ou possédé par un adversaire.

Un guerrier ne peut pas pénétrer dans une case de montagne ou s'arrêter sur une case du grand fleuve.

Yucatàn (Yucatan) – Règles

Pénétrer dans un village

Un pion guerrier peut traverser des villages de sa couleur ou s'y arrêter sans restriction.

Si un guerrier pénètre dans un village neutre ou possédé par un adversaire, il doit s'y arrêter. Le joueur contrôlant ce guerrier prend un jeton prisonnier de la réserve et le place sous ce guerrier. Si le guerrier s'est arrêté dans un grand village, le joueur le retourne du côté petit village. Si le guerrier s'est arrêté dans un petit village, le joueur enlève ce village du plateau.

Rappelez-vous qu'un guerrier ne capture des prisonniers que quand le pion entre dans un village. Etre positionné sur un village ne donne pas au guerrier de prisonniers additionnels. Pour capturer un autre prisonnier, le guerrier doit quitter le village puis y revenir lors d'un tour ultérieur.

Exemple : *Un des pions guerriers de Boniface pénètre dans un grand village appartenant à Ferdinand. Le pion doit s'y arrêter même s'il pouvait se déplacer d'une case supplémentaire le long du fleuve. Ensuite, Boniface prend un jeton prisonnier et retourne le jeton village de Ferdinand du côté petit village. A sa prochaine action, Boniface peut laisser son guerrier dans le village mais il ne peut pas capturer d'autre prisonnier. Ferdinand peut agrandir ce village en dépit de la présence du pion de Boniface mais il ne peut pas y placer de guerrier jusqu'à ce que le pion de l'adversaire parte, par choix ou à cause d'un combat.*

Rencontrer d'autres guerriers

Quand un pion guerrier pénètre dans une case occupée par un pion d'un autre joueur, son déplacement se termine immédiatement et le combat commence.

Chacun des deux joueurs révèle simultanément la guilde de son pion à tous les joueurs. Le résultat du combat dépend des guildes des pions : le jaguar bat le serpent, le serpent bat le colibri et le colibri bat le jaguar. Si les deux pions appartiennent à la même guilde, le défenseur gagne. Le pion battu est enlevé du plateau. Le pion vainqueur reste sur la case et son propriétaire prend un jeton prisonnier de la réserve et le place sous le guerrier.

Si un pion se trouvant sur un village est attaqué et battu par un pion qui ne correspond pas à la couleur de ce village, le gagnant pénètre dans la case village mais ne reçoit aucun prisonnier additionnel et ne réduit pas la taille du village

Exemple : *Le guerrier de Boniface pénètre dans un village appartenant à Ferdinand qui contient également un des pions de Ferdinand. Chacun des deux joueurs révèle simultanément la guilde de son pion. Il s'avère que le guerrier de Boniface appartient à la guilde des serpents alors que le guerrier de Ferdinand appartient à la guilde des colibris. Ferdinand est battu, son pion est enlevé du plateau. Boniface reçoit un jeton prisonnier. Le guerrier victorieux pénètre dans le village de Ferdinand mais n'y prend aucun prisonnier et la taille du village n'est pas réduite.*

Transport des prisonniers

Quand un joueur capture un prisonnier (après un combat ou en pillant un village), il prend un jeton prisonnier et le place sous le pion guerrier qui a capturé le prisonnier. Ce jeton se déplace maintenant avec le pion. Un pion guerrier peut transporter jusqu'à trois jetons prisonniers à la fois. Si un pion a déjà trois jetons, il doit défausser chaque prisonnier additionnel qu'il capture.

Quand un guerrier qui transporte des prisonniers pénètre dans un grand village ou une ville possédée par le joueur qui contrôle ce guerrier, les jetons prisonniers sont déplacés vers la ville de ce joueur. Le guerrier peut maintenant se déplacer de nouveau dans la jungle pour essayer de capturer jusqu'à trois prisonniers supplémentaires. Les prisonniers transportés restent dans la ville jusqu'à ce qu'ils soient capturés par un autre joueur ou utilisés pour construire la pyramide (voir ci-dessous).

Exemple : *Le guerrier de Boniface, qui transporte deux prisonniers, entre dans un petit village appartenant à Boniface. A son prochain tour, le joueur décide d'agrandir le village. Quand il retourne le jeton village, le guerrier transportant les prisonniers est présent dans un grand village, ainsi Boniface déplace immédiatement les deux jetons prisonniers vers sa ville.*

Récupération de prisonniers

Si un guerrier qui transporte des prisonniers est battu par un autre guerrier, le vainqueur prend tous les jetons du guerrier battu ainsi qu'un jeton prisonnier additionnel grâce à sa victoire.

Exemple : *Le guerrier de Boniface, transportant deux prisonniers, est attaqué et battu par le guerrier de Ferdinand. Les deux jetons portés par le guerrier battu sont placés sous le pion victorieux, puis un jeton additionnel (représentant le guerrier battu) est ajouté. De ce fait le guerrier de Ferdinand transporte maintenant trois jetons prisonniers. Jusqu'à ce que le guerrier les apporte à une ville, il ne peut pas capturer de prisonniers additionnels. S'il gagne un autre combat, le nouveau jeton prisonnier sera défaussé.*

Yucatàn (Yucatan) – Règles

Quand des prisonniers se trouvent dans une ville, chaque joueur autre que le propriétaire de la ville peut essayer de les récupérer. Quand un guerrier entre dans une ville ennemie (à partir d'une case adjacente), le joueur contrôlant ce guerrier peut placer jusqu'à trois prisonniers de cette ville sous son pion. A partir du moment où ce guerrier les transporte, utiliser les règles normales.

***Exemple** : Le guerrier de Ferdinand pénètre dans la ville de Boniface où se trouvent cinq jetons prisonniers. Trois des jetons sont placés sous le pion du guerrier qui les transporte maintenant et peut les déplacer vers sa ville quand il atteint sa ville ou un de ses grands villages. Les deux jetons restent dans la ville de Boniface car le guerrier de Ferdinand ne peut pas transporter plus de trois prisonniers.*

5. Construire un niveau de pyramide

Avec cette action, le joueur remet trois jetons prisonniers de sa ville vers la réserve de prisonniers et construit un niveau de sa pyramide. Le premier niveau est placé à côté de sa ville, et tous les niveaux construits ensuite seront empilés les uns sur les autres, comme indiqué sur la page finale de cette règle.

***Exemple** : Boniface a six prisonniers et décide de consacrer son attention à la pyramide. Il défasse trois jetons et place le premier niveau de sa pyramide sur le plateau. Il ne peut pas défasser six jetons immédiatement pour construire deux niveaux, mais il peut construire d'autres niveaux lors de futures actions.*

GAIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur construit le cinquième et dernier niveau de sa pyramide. Ce joueur gagne la partie !

Yucatàn (Yucatan) – Règles

CONSTRUCTION DE LA PYRAMIDE



DEROULEMENT RESUME DE LA PARTIE

Sur son tour, un joueur doit choisir une des actions suivantes :

1. Etablir un village
2. Agrandir un village
3. Déployer un guerrier
4. Déplacer un guerrier
5. Construire un niveau de pyramide

