

TEOTIHUACAN – RÉSUMÉ DES RÈGLES (v 1.2b)

En partant du premier joueur, chacun joue son tour en résolvant son choix et en effectuant les actions qui en découlent. Une Éclipse se déclenche lorsque le Soleil rejoint la Lune ou quand la Pyramide est complétée.

La partie s'arrête après la 3^e Éclipse ou la complétion de la Pyramide.

TOUR D'UN JOUEUR

Choisir une des deux options :

- I. Libérer gratuitement vos ouvriers bloqués (déplacés en zone principale du plateau *Action*).
- II. Jouer un tour normal (déplacer 1 ouvrier libre de 1 à 3 plateaux *Action*, sens horaire).

Puis, si vous avez le jeton du Dernier joueur, avancez d'une case le jeton *Soleil* et vérifiez si cela déclenche une Éclipse.

PLATEAUX ACTION

Sur le plateau *Action* de destination de l'ouvrier déplacé, effectuer une de ces 3 actions :

A) Récolter du Cacao

- Gagnez **X+1 Cacao**. ***

B) Adoration

- Placez votre ouvrier dans la case *Adoration* (Citadelle, Forêt, Carrière, Gisement d'Or ou Décorations). Si la case est occupée, payez **-1 Cacao** pour libérer l'ouvrier présent (impossible s'il s'agit d'un de vos ouvriers !).
- Une option au choix (ou les deux si vous payez **-1 Cacao**) : Utilisez la **capacité Adoration *** ou Revendiquez la tuile *Découverte* adjacente à la case **.
 - * Capacité : Dans la Citadelle, choisir une des 3 tuiles *Cour* et activer son effet. Pour les autres plateaux, avancer de 1 case sur la piste *Temple* correspondante (au choix pour le plateau *Décorations*) et **gagner le bonus indiqué**.
 - ** Découverte : **Payer les ressources indiquées**, prendre la tuile sous la case *Adoration* et la mettre devant vous face visible (la remplacer depuis la pioche).
Exception : Les tuiles Cour de Citadelle ne peuvent être revendiquées, juste activées. La Découverte en Citadelle ne peut être prise seule (il faut aussi activer une Cour).

C) Résoudre l'action principale du plateau

- Payez **X Cacao** *** et effectuer l'action (voir page suivante pour les détails).

*** X = Nombre de **couleurs différentes** des ouvriers libres déjà présents sur le plateau (sans compter celui qui arrive). Un ouvrier bloqué en *Adoration* ne compte pas.

De plus, vous pouvez à tout moment effectuer les actions suivantes pendant votre tour :

- Payer **-3 Cacao** pour libérer vos ouvriers bloqués.
- Activer une de vos tuiles *Découverte* (à retourner) pour gagner son bénéfice.

RENFORT ET ÉLEVATION D'OUVRIER

Un Renfort donne +1 au dé d'un ouvrier libre (*pas en Adoration*).

Lorsqu'un ouvrier atteint une force de 6, suivre ces étapes d'élévation :

1. Avancer votre jeton d'une case sur l'Allée des Morts (max 9).
2. Placer ce dé ouvrier sur la zone principale de la Citadelle, avec une force de 1.
3. Choisir une des récompenses de la Roue d'Élévation : **+5 PV** / **+5 Cacaos** / +1 case d'une piste Temple / **-3 Cacaos** pour +2 cases sur un Temple ou +1 case sur deux Temples / **+2 Cacaos** et gain du 4^e ouvrier de force 3 vers zone principale Citadelle.
4. Avancer le jeton Soleil d'une case sur la piste *Calendrier* (voir *Éclipse*).

ÉCLIPSE (SCORE)

Dès que le jeton *Soleil* atteint la *Lune* sur le Calendrier, ou lorsque la Pyramide est complétée (niveau 4), une Éclipse est déclenchée. Le jeton *Soleil* ne dépasse jamais celui de la Lune. Terminer les tours en cours des joueurs jusqu'au dernier joueur puis chacun effectue un tour supplémentaire.

Procéder ensuite au décompte de **Points de Victoire** et au paiement des salaires :

- Allée des Morts : Pour chaque case parcourue, chacun marque le nombre de **PV** égal à la plus petite valeur visible sur la piste *Bâtiments*.
- Piste Pyramide : Pour chaque case parcourue, chaque joueur marque **4/3/2 PV** à la 1^{ère}/2^{ème}/3^{ème} Éclipse.

Le(s) joueur(s) en tête marque(nt) **+4 PV**.

Tous les jetons sont **remis sur la case 0 de la piste Pyramide**.

- Masques : Pour chaque groupe de 1/2/3/4/5/6/7 Masques différents, chaque joueur marque **1/3/6/10/15/21/28 PV** (ex : 6 PV pour un groupe de 3 masques différents). Les Masques ne sont pas défaussés.
 - Salaires Ouvriers : Chaque joueur paye **-1 Cacao** par ouvrier de Force 1 à 3 et paye **-2 Cacaos** par ouvrier de Force 4 ou 5.
- Un joueur perd **-3 PV par Cacao non payé** (minimum 0 sur la piste PV).
- Soleil, Lune et Ouvriers neutres. Remplacez le jeton Soleil sur son point de départ puis effectuez ces actions selon le nombre de joueurs :
 - ✓ 2 joueurs. Lune sur la case 9/8 à la 1^{ère}/2^{ème} éclipse. Piochez 2 tuiles *Départ* et placez 3 ouvriers neutres (*une couleur non utilisée*) sur les 3 premiers plateaux différents indiqués sur ces tuiles. Piochez 2 autres tuiles *Départ* et placez 3 ouvriers neutres (*autre couleur non utilisée*) sur les 3 premiers plateaux différents indiqués sur les tuiles.
 - ✓ 3 joueurs. Lune sur la case 10/9 à la 1^{ère}/2^{ème} éclipse. Piochez 2 tuiles *Départ* et placez 3 ouvriers neutres (*couleur non utilisée*) sur les 3 premiers plateaux différents indiqués sur ces tuiles.
 - ✓ 4 joueurs. Lune sur la case 11/10 à la 1^{ère}/2^{ème} éclipse.
 - 3^{ème} éclipse (ou Pyramide complétée) : Chaque joueur marque les **PV** de ses tuiles *Bonus* débloquées sur les pistes *Temple*. La partie est finie !



DÉTAIL DES ACTIONS PRINCIPALES*Rappel : Payez X Cacao**X = Nombre de couleurs différentes des ouvriers libres déjà présents sur le plateau***Citadelle (1) : Pas d'action principale, effet Adoration d'une des trois Cours**

1. Bloquez l'ouvrier dans une des 3 Cours pour activer l'effet de cette tuile Cour.
2. Activez l'effet de la tuile (payer -1 Cacao pour prendre aussi la tuile Découverte).

Forêt (2) : Gain Bois/Cacao et Renfort Ouvrier

1. Ligne de gain = Nombre total de vos ouvriers (y compris celui venant d'arriver) *.
2. Colonne de gain = Valeur de votre ouvrier le plus faible *.
3. Gagnez le(s) bénéfice(s) indiqué(s) à l'intersection ligne/colonne (cellule).
4. Renforcez un de vos ouvriers présents sur le plateau ou deux de vos ouvriers si vous en avez 3 ou plus présents *.

** Hors ouvrier bloqué (Adoration).***Carrière (3) : Gain Pierre/PV et Renfort Ouvrier**

1. Ligne de gain = Nombre total de vos ouvriers (y compris celui venant d'arriver) *.
2. Colonne de gain = Valeur de votre ouvrier le plus faible *.
3. Gagnez le(s) bénéfice(s) indiqué(s) à l'intersection ligne/colonne (cellule).
4. Renforcez un de vos ouvriers présents sur le plateau ou deux de vos ouvriers si vous en avez 3 ou plus présents *.

** Hors ouvrier bloqué (Adoration).***Gisement d'Or (4) : Gain Or/Autre et Renfort Ouvrier**

1. Ligne de gain = Nombre total de vos ouvriers (y compris celui venant d'arriver) *.
2. Colonne de gain = Valeur de votre ouvrier le plus faible *.
3. Gagnez le(s) bénéfice(s) indiqué(s) à l'intersection ligne/colonne (cellule).
4. Renforcez un de vos ouvriers présents sur le plateau ou deux de vos ouvriers si vous en avez 3 ou plus présents *.

** Hors ouvrier bloqué (Adoration).***Alchimie (5) : Gain Technologie, Piste Temple et Renfort Ouvrier**

1. Choisissez une tuile Technologie du plateau sur laquelle vous n'avez pas de jeton (selon le nombre et la Force de vos ouvriers présents), en payant son coût en Or.
 - ✓ 1 seul ouvrier de Force 1 à 3 : Une tuile sur la rangée du haut.
 - ✓ 1 seul ouvrier de Force 4+ : Une tuile sur n'importe quelle rangée.
 - ✓ Plus d'un ouvrier : Une tuile sur n'importe quelle rangée.
2. Placez un de vos marqueurs sur la tuile choisie (*max 1 par joueur par Technologie*).
3. Avancez d'une case sur la piste Temple correspondant à la Technologie.
4. Renforcez un de vos ouvriers présents sur le plateau, sauf si vous avez un seul ouvrier de Force 4+ ayant choisi une tuile sur la rangée du bas.
5. Chaque autre joueur ayant un jeton sur la Technologie choisie gagne +3 PV.

Nobles (6) : Ajout Bâtiment, gain PV, Piste Allée des Morts et Renfort Ouvrier

1. Payez -2 Bois et prenez le Bâtiment le plus à gauche sur la piste Bâtiments.
 2. Placez ce Bâtiment dans la case libre la plus à gauche d'une piste du plateau Nobles, selon votre nombre d'ouvriers :
 - ✓ 1 seul ouvrier : Piste du haut (*pas de choix si complète*).
 - ✓ 2 ouvriers : Piste du milieu.
 - ✓ 3 ouvriers et plus : Piste du bas.
- Si une piste est complète, vous devez prendre celle au-dessus (pas en-dessous).*
3. Gagnez les PV indiqués sur la case occupée par le nouveau Bâtiment.
 4. Avancez d'une case sur la piste Allée des Morts.
 5. Renforcez un de vos ouvriers présents sur le plateau ou deux de vos ouvriers si vous en avez 3 ou plus présents.

**Décorations (7) : Ajout Décoration, gain PV, Pistes Pyramide/Temple et Renfort Ouvrier**

1. Payez -3/2/1 Or selon que vous avez 1/2/3+ ouvriers sur le plateau *, prenez 1 tuile Décoration et placez-la sur la Pyramide en suivant ces instructions :
 - ✓ La Décoration est mise uniquement dans un emplacement prévu.
 - ✓ Pour poser une nouvelle tuile après le 1^{er} niveau de la Pyramide, des tuiles Pyramide doivent être présentes sous la nouvelle Décoration et une Décoration doit être adjacente dans le niveau inférieur.
 - ✓ La flèche sur la nouvelle Décoration doit pointer vers le centre de la Pyramide.
2. Pour chaque icône recouverte par une identique sur la tuile, gagnez +1 PV. S'il s'agit d'une icône verte, rouge ou bleue, avancez aussi d'une case sur la piste Temple.
3. Gagnez +3 PV et avancez d'une case sur la piste Pyramide.
4. Piochez une nouvelle tuile Décoration pour remplacer celle que vous avez prise.
5. Renforcez un (un seul !) de vos ouvriers présents sur le plateau. * Hors Adoration

**Construction (8) : Ajout Pyramide, gain PV, Pistes Pyramide/Temple et Renfort Ouvrier**

1. Prenez jusqu'à 1/2/3 tuile(s) Pyramide selon que vous avez 1/2/3+ ouvriers.
2. Placez chaque tuile en payant le coût indiqué selon le niveau où vous la placez :

Niveau 1 = -2 Pierres	Niveau 2 = -2 Pierres et -1 Bois
Niveau 3 = -2 Pierres et -2 Bois	Niveau 4 = -2 Pierres et -3 Bois

Tournez la tuile afin que les icônes matchent avec le niveau inférieur.
3. Pour chaque tuile posée, avancez d'une case sur la piste Pyramide.
4. Pour chaque icône recouverte par une identique sur la tuile, gagnez +1 PV. S'il s'agit d'une icône verte, rouge ou bleue, avancez aussi d'une case sur la piste Temple.
5. Gagnez +1/+3/+5/+7 PV par tuile posée au niveau 1/2/3/4. Si vous avez posé une tuile au dernier niveau (le 4), la fin de partie se déclenche (*voir Eclipse – Score*).
6. Piochez de nouvelles tuiles Pyramide pour remplacer celles que vous avez prise.
7. Renforcez un de vos ouvriers présents sur le plateau ou deux de vos ouvriers si vous en avez 3 ou plus présents.

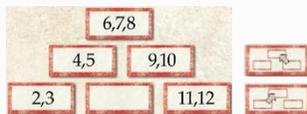


SOLO (TEOTIBOT)**Mise en place**

Suivre les instructions pour une partie à 2 joueurs avec les modifications suivantes :

6. Teotibot commence avec 2 Pierres, 2 Bois et 2 Or (pas de Cacao),
7. Un marqueur sur la piste *Pyramide* (0), sur 0 PV et sur la 1^{ère} case de chaque Temple et de l'Allée des Morts (sans gagner les bénéfiques),
8. Un marqueur sur la Technologie en haut à droite (colonne Temple vert), sans gain,
9. Un ouvrier Force 2 sur Gisement d'Or (4), Nobles (6) et Construction (8),
10. Un ouvrier Force 1 sur Décorations (7) dans la case Adoration.

Piochez 6 tuiles *Action* au hasard parmi les 7 de Teotibot et formez sa pyramide d'actions, face visible. La dernière tuile est laissée à proximité. Les 2 tuiles *Direction* sont placées face visible à côté, l'une au-dessus de l'autre, aléatoirement.



Teotibot prend 2 dés restants de couleurs non utilisées. Ils serviront de dés *Action* pour déterminer l'action qu'il effectue pendant son tour (*chiffres dans sa pyramide d'actions*).

Le joueur commence la partie (*rappel : gain de +1 Cacao à la mise en place*).

Règles modifiées

- Lors de l'ajout d'une Décoration (7) ou de la Construction de la Pyramide (8), la tuile utilisée n'est pas remplacée avant d'avoir décalé les tuiles restantes dans les emplacements libres vers la gauche/le haut, à la fin de l'action.
- Lorsqu'un ouvrier de Teotibot est libéré d'une case *Adoration*, il se déplace dans la prochaine case *Adoration* libre d'un Temple, dans le sens horaire, sans tenir compte de la Citadelle. Il ne résout pas l'effet de la case. Si aucune case *Adoration* n'est libre, il libère un ouvrier du joueur en Adoration (*le prochain dans le sens horaire*) pour prendre sa place (*sans payer le coût*).

Tour de Teotibot

1. Lancer les 2 dés *Action* pour déterminer quelle tuile *Action* est sélectionnée.
2. Résoudre l'action de cette tuile (*détail page suivante*) puis la mettre de côté.
3. Décaler d'un niveau vers le haut les tuiles de la pyramide d'actions situées en dessous de l'emplacement vide, selon les flèches indiquées sur la tuile *Direction* du haut puis celle du bas, si besoin.
4. Mettre la tuile *Action* inutilisée du tour précédent dans le nouvel emplacement vide de la pyramide d'actions.
5. Retourner la tuile *Direction* du haut et permuter sa place avec celle en dessous.
6. Si Teotibot a 10 Cacaos ou plus, défausser 10 Cacaos et il gagne +3 PV.
7. *Rappel : Teotibot est le dernier joueur, avancer le jeton Soleil d'une case sur la piste Calendrier (peut déclencher une éclipse).*

Actions de Teotibot

- Coût : Teotibot ne paye pas pour réaliser ses actions. Il collecte le Cacao uniquement pour gagner des PV à la fin de son tour ou des Masques.
- Déplacement d'ouvrier : Un ouvrier qui se déplace ignore toujours la Citadelle. Il se déplace vers le plateau suivant (sens horaire) s'il a une Force de 3 ou moins, ou vers le plateau d'après s'il a une Force de 4 ou 5 (*il saute le plateau suivant*).
- Renfort d'ouvrier : s'il a plusieurs ouvriers libres sur un plateau, il choisit de renforcer le plus fort. Son ouvrier bloqué en Adoration ne compte pas lors d'un Renfort. S'il doit cibler son ouvrier le plus fort ou le plus faible et que plusieurs sont à égalité, il choisit le plus éloigné de la citadelle (dans le sens horaire) pour le plus fort et le plus proche de la citadelle pour le plus faible.
- Élévation d'ouvrier : Teotibot avance son jeton d'une case sur l'Allée des Morts, choisit le gain de +5 PV et avance le jeton *Soleil* d'une case sur la piste *Calendrier*. Il place son nouvel Ouvrier de Force 1 sur la citadelle (puis le déplace).
- Avancement sur une piste *Temple* au choix : Teotibot choisit celle où il est le plus avancé (la plus à gauche en cas d'égalité). Il ignore les pistes où il ne peut plus avancer.
- Gain de ressources au choix : Teotibot choisit de gagner la ressource qu'il possède le moins (priorité Or puis Pierre puis Bois en cas d'égalité).
- Tuile *Technologie* : Teotibot ignore les effets des tuiles *Technologie*.
- Tuile *Découverte* : en dehors de son action de Collection de Masque, Teotibot ne gagne jamais de Découverte. Dans une piste *Temple*, il choisit toujours le bénéfice imprimé dans la case à la place d'une tuile *Découverte*.

Modification des Éclipses et fin de partie

- Teotibot ne paye pas le salaire de ses ouvriers.
- Il gagne normalement les PV pour ses Masques et les pistes *Pyramide* et *Allée des Morts*.
- Lors de la 3^{ème} éclipse, il marque +1 PV par ressource Or/Pierre/Bois et par Cacao dans sa réserve, +2 PV par Technologie qu'il maîtrise, +15 PV par case *Bonus* de Temple débloquée (sans tenir compte du bonus normal de ces cases).

Le joueur gagne la partie uniquement s'il a plus de PV que Teotibot.

Ajustement de la difficulté (extraits)

- Augmenter/diminuer de 1 la Force d'un ou plusieurs ouvriers de Teotibot au départ.
- Augmenter/diminuer de 1 chacune de ses ressources de départ (Or/Pierre/Bois).
- Augmenter/diminuer de 1 ou 2 les PV gagnés par Teotibot pour ses 10 Cacaos.
- Augmenter/diminuer de 5 ou 10 ses PV gagnés par case *Bonus* de Temple.

CONSTRUCTION (8) ou CARRIÈRE (3)

1. Il possède 2 Pierres ou plus et au moins 1 ouvrier sur **Construction (8)**.
Action : Dépense 2 Pierres et place la tuile *Pyramide* la plus à gauche, en faisant une rotation aléatoire, sur l'emplacement disponible au niveau le plus bas possible en partant du haut à gauche de la Pyramide (*tuile piochée remplacée*).

Gagne +2 PV et +1/+3/+5/+7 PV selon le niveau 1/2/3/4 où est posé la tuile puis avance d'une case sur la piste *Pyramide* et sur une piste *Temple* au choix (voir Actions de Teotibot).

2. Il ne peut faire l'action 1 et a au moins 1 ouvrier sur **Carrière (3)**.

Action : Gagne 2 Pierres.

Succès : Si Teotibot a réalisé l'action 1 ou 2, il renforce un ouvrier du plateau correspondant puis le déplace (ou déplace le nouvel ouvrier en cas d'élévation).

Échec : S'il ne peut faire aucune des actions, il gagne +5 Cacaos, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.

DÉCORATIONS (7) ou GISEMENT D'OR (4)

1. Il possède 2 Or ou plus et au moins 1 ouvrier sur **Décorations (7)**.

Action : Dépense 2 Or et place la tuile *Décoration* la plus haute sur une case valide de la Pyramide, en partant du haut et dans le sens horaire (*tuile piochée remplacée*).

Gagne +5 PV puis avance d'une case sur la piste *Pyramide* et sur une piste *Temple* au choix.

2. Il ne peut faire l'action 1 et a au moins 1 ouvrier sur **Gisement d'Or (4)**.

Action : Gagne 2 Or.

Succès : Si Teotibot a réalisé l'action 1 ou 2, il renforce un ouvrier du plateau correspondant puis le déplace (ou déplace le nouvel ouvrier en cas d'élévation).

Échec : S'il ne peut faire aucune des actions, il gagne +5 Cacaos, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.

NOBLES (6) ou FORÊT (2)

1. Il possède 2 Bois ou plus et au moins 1 ouvrier sur **Nobles (6)**.

Action : Dépense 2 Bois et ajoute un Bâtiment dans la rangée du haut (avant la 1^{ère} éclipse), du milieu (entre la 1^{ère} et 2^{ème} éclipse) ou du bas (après la 2^{ème} éclipse).

Gagne les PV indiqués par la case choisie puis avance d'une case sur la piste *Allée des Morts*.

Note : si la rangée ciblée est pleine, il choisit la case donnant le moins de PV.

2. Il ne peut faire l'action 1 et a au moins 1 ouvrier sur **Forêt (2)**.

Action : Gagne 2 Bois.

Succès : Si Teotibot a réalisé l'action 1 ou 2, il renforce un ouvrier du plateau correspondant puis le déplace (ou déplace le nouvel ouvrier en cas d'élévation).

Échec : S'il ne peut faire aucune des actions, il gagne +5 Cacaos, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.

Rappel : L'ouvrier de Teotibot en Adoration est bloqué, il est donc ignoré pendant les Renforts d'ouvriers et pendant le choix d'une action sur un plateau.

ALCHIMIE (5)

1. Il possède 1 Or ou plus et au moins 1 ouvrier sur **Alchimie (5)**.

Action : Dépense 1 Or et apprend la Technologie sans jeton Joueur ou Teotibot de plus faible valeur.

Si le joueur a appris toutes les Technologies restantes, Teotibot choisit celle du joueur ayant la plus faible valeur (le joueur gagne donc +3 PV).

Avance d'une case sur la piste *Temple* correspondante à la Technologie apprise, puis renforce un ouvrier de ce plateau et le déplace (ou déplace le nouvel ouvrier si élévation).

Note : Teotibot ne bénéficie pas des effets des tuiles Technologie.

Échec : S'il ne peut pas faire l'action n°1, il renforce 2 fois son ouvrier le plus faible (*pas de déplacement ni autre action, sauf si élévation*).

EXCELLENCE

1. Cible son ouvrier libre le plus fort et lui fait résoudre l'action :

- N°1, Dépense Ressources (*Alchim. 5 / Nobles 6 / Décorat. 7 / Constr. 8*) ; ou
- N°2, Gain Ressources (*Forêt 2 / Carrière 3 / Gisement d'or 4*).

2. S'il ne peut faire l'action 1 avec son ouvrier libre le plus fort, Teotibot essaie de cibler son prochain ouvrier libre le plus fort pour faire l'action 1.

Succès : Si Teotibot a réalisé l'action 1, il renforce un ouvrier du plateau correspondant puis le déplace (ou déplace le nouvel ouvrier en cas d'élévation).

Échec : S'il ne peut faire aucune des actions, il gagne +5 Cacaos, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.

ADORATION

1. Déplace son ouvrier en Adoration vers la case *Adoration* suivante (sens horaire). Si un ouvrier du joueur est présent, il le libère.

Rappel : il ignore toujours la Citadelle lorsqu'il se déplace.

2. Avance de 2 cases * sur la piste *Temple* correspondante en gagnant les bénéfices de chaque case (**Rappel** : Teotibot choisit toujours le bénéfice imprimé, pas la tuile *Découverte*).

* *Adoration sur le plateau Décorations (7) : avance de 3 cases au lieu de 2.*

3. Défausse la tuile *Découverte* de la case *Adoration* actuelle et la remplace depuis la pioche.

COLLECTION DE MASQUES

1. Teotibot prend un des Masques disponibles à côté d'une case *Adoration* (Citadelle et Temples) qu'il ne possède pas et dont il peut payer le coût *.

Action : Dépense le coût requis sur la *Découverte Masque* et l'acquiert. Pioche une tuile *Découverte* en remplacement (ne renforce ni ne déplace aucun dé Ouvrier).

* *Si plusieurs Masques peuvent être pris, il choisit celui de plus faible valeur. En cas d'égalité de rareté, il prend le premier en partant de la Citadelle et dans le sens horaire.*

Échec : S'il ne peut pas faire l'action n°1, il gagne +5 Cacaos, renforce son ouvrier le plus faible puis le déplace.

MISE EN PLACE

- Mélangez et placez les **plateaux Action 2 à 7** au hasard sur les emplacements n°2 à 7.
- Citadelle (1) : Mélangez chaque pile de **tuiles Cour** A, B et C et placez 1 tuile d'une catégorie différente sur les 3 emplacements, face visible.
- Alchimie (5) : Mélangez la pile de **tuiles Technologie** et piochez-en 6. Mettez-les face visible dans l'ordre de numéro en commençant en haut à gauche vers la droite.
- Temples : Mélangez la pile de **tuiles Bonus Temple** et piochez-en 3. Placez 1 tuile sur chaque avant-dernier emplacement, face visible.
- Placez le jeton **Soleil** sur la case 0 de la piste **Calendrier** et la Lune sur la case 10/11/12 s'il y a 2/3/4 joueurs.
- Piste **Bâtiment** : placez les 11 jetons **Bâtiment** sur la piste en laissant la case à gauche vide.
- Décorations (7) : Mélangez la pile de **tuiles Décoration** et piochez-en 4. Placez 1 tuile sur chaque emplacement, face visible.
- Construction (8) : Mélangez la pile de **tuiles Pyramide** et piochez-en 3. Placez 1 tuile sur chaque emplacement, face visible.
- Pyramide : Placez des **tuiles Pyramide** choisies au hasard sur les emplacements indiqués selon le nombre de joueurs (2/3/4).



- Mélangez les **tuiles Découverte** et placez-les face cachée près du plateau principal.
 - Piochez 5 **tuiles Découverte** et placez-en une face visible sur chaque case **Adoration** de Citadelle (1), Forêt (2), Carrière (3), Gisement Or (4) et Décorations (7).
 - Piste Allée des Morts : Piochez 6 **tuiles Découverte** et placez-en 3 sur la première case, 2 sur la deuxième et 1 sur la troisième, face visible.
 - Pistes Temples : Piochez des **tuiles Découverte** et placez-les sur les 4 emplacements indiqués, selon le nombre de joueurs (2/3/4).



Chaque joueur prend le matériel de sa couleur : 1 jeton *Joueur*, 4 dés, 12 marqueurs *Piste*.

Le premier joueur est choisi au hasard et prend le JETON D'ORDRE N°1. Dans le sens horaire, les joueurs suivants reçoivent leur jeton d'ordre de 2 à 4 selon le nombre de joueurs.

Chacun place un MARQUEUR PISTE sous les éléments suivants : Piste PV, Pyramide, Allée des Morts, les 3 Temples. Les autres marqueurs seront utilisés pour choisir des Technologies.

Chaque joueur reçoit les RESSOURCES SUIVANTES : Joueur 1 = 1 Cacao, Dernier joueur = 3 Cacao, Joueur(s) intermédiaire(s) = 2 Cacao.

Chacun place 1 Ouvrier *Force 3* dans la ROUE D'ELEVATION. Les trois autres ouvriers sont mis sur *Force 1*, en attente de placement sur les plateaux.

Chaque joueur pioche 4 TUILES DEPART au hasard.

Si une icône *Découverte* est présente sur une tuile, le joueur en pioche une et pourra l'acquérir s'il choisit la tuile *Départ* correspondante et paye le coût indiqué sur la *Découverte (mélanger dans la pile si défaussée)*.



Chacun choisit 2 tuiles *Départ* (défausse les 2 autres) et gagne les BÉNÉFICES indiqués (Renfort, Ressources et Cacao, avancée sur les pistes *Temple* et bénéfices associés, acquisition de la Technologie la plus basse sans payer le coût, etc.).

Les joueurs placent leurs 3 ouvriers *Force 1* selon les choix présents sur leurs 2 tuiles *Départ*. Chaque ouvrier d'un joueur doit être placé sur un plateau Action différent.

Ouvriers neutres dans une partie à moins de 4 joueurs :

- Partie à 3 joueurs : Piocher 2 tuiles *Départ* et placer 3 ouvriers de la couleur non utilisée sur 3 plateaux *Action différents* selon les choix présents sur les tuiles.
- Partie à 2 joueurs : Piocher 2 tuiles *Départ* et placer 3 ouvriers d'une couleur non utilisée sur 3 plateaux *Action différents* selon les choix présents sur les tuiles. Refaire cette étape en utilisant la dernière couleur non utilisée restante.

PISTES TEMPLE ET GAIN DE BÉNÉFICES

Lorsqu'un joueur progresse sur une piste *Temple*, les bénéfices inscrits dans la case sont immédiatement gagnés (* = Ressource Bois, Pierre, Or au choix).

Si la case contient une ou plusieurs tuiles *Découverte*, le joueur a le choix entre prendre une des *Découvertes* ou gagner les récompenses inscrites dans la case.

Sur l'avant-dernière case d'un Temple il n'y a aucun bénéfice immédiat mais un bonus de score PV de fin de partie si cette case est atteinte ou dépassée (voir *Eclipse – Score, 3^{ème} éclipse*).

La dernière case d'un Temple n'est accessible que si elle est vide (aucun joueur présent).

FIN DE PARTIE

Après la 3^{ème} Éclipse ou la complétion de la Pyramide (niveau 4 atteint), la partie s'arrête et les joueurs marquent les PV de leurs tuiles *Bonus* débloquées sur les pistes *Temple*.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Cacao gagne, puis celui ayant le plus petit jeton d'ordre du tour si l'égalité persiste.

ICÔNES

	1 Ressource au choix (Bois / Pierre / Or)
	Cacao (le Cacao n'est pas une ressource)
	Déplacez 1 ouvrier / Renforcez un ouvrier (libre)
	PV (Point de Victoire)

TUILES COUR (Dans la Citadelle, les tuiles ne sont pas prises par les joueurs)

	Gagnez 1 + Force de l'ouvrier bloqué Cacao.
	Payez -1 Cacao pour gagner +1 Bois et +1 Pierre. Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que la Force de l'ouvrier bloqué.
	Payez -1 Ressource pour gagner +2 Cacao. Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que la Force de l'ouvrier bloqué.
	Marquez +2 PV pour chaque Technologie que vous avez apprise OU la Force de l'ouvrier bloqué (choisir la valeur la plus faible).
	Marquez +2 PV pour chaque case que vous avez parcouru sur la piste Pyramide OU la Force de l'ouvrier bloqué (choisir la valeur la plus faible).
	Payez -1 Cacao pour gagner +1 Pierre et +1 Or. Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que la Force de l'ouvrier bloqué.
	Payez -1 Cacao et -1 Ressource pour gagner autant de Ressources au choix (toute combinaison) que la Force de l'ouvrier bloqué.
	Payez -1 Cacao pour avancer d'une case sur une piste Temple au choix. Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que la Force de l'ouvrier bloqué -1 (pas d'effet si cet ouvrier a une Force de 1).
	Marquez +1 PV pour chaque case que vous avez parcouru sur la piste Allée des Morts OU la Force de l'ouvrier bloqué +1 (valeur la plus faible).

TUILES BONUS TEMPLE (bénéfice gagné en fin de partie)

	Marquez une 2 ^{ème} fois le score PV de votre meilleur groupe de Masques.
	Marquez +5 PV pour chaque Technologie que vous avez apprise.
	Marquez +15 PV.
	Marquez +3 PV pour chaque case que vous avez parcouru sur la piste Allée des Morts.
	Marquez +9 PV pour chaque tuile Bonus Temple que vous avez atteinte, y compris celle-ci.
	Marquez +2 PV pour chaque tuile Découverte non-Masque que vous avez acquise (utilisée ou non).
	Marquez +4 PV pour chacun de vos ouvriers de Force 1 à 3 et +9 PV pour chacun de vos ouvriers de Force 4 ou 5.

TUILES TECHNOLOGIE (Coût -1 Or ou -2 Or à l'apprentissage)

	+1 Cacao à chaque passage ou arrêt de vos ouvriers sur la Citadelle (1), hors élévation.		+3 PV lorsque vous effectuez l'action principale Alchimie (5) ou Nobles (6).		+1 Ressource identique après avoir effectué l'action principale Forêt (2), Carrière (3) ou Gisement Or (4).
	+1 Cacao et +1 PV après avoir effectué l'action principale Forêt (2), Carrière (3) ou Gisement Or (4).		+4 PV après avoir effectué l'action principale Décorations (7).		+3 PV après avoir effectué l'action principale Constr. (8), pour 1 à 3 tuiles placées (1 fois / tour).
	Payez -1 Cacao après un ou plusieurs Renforts d'une action principale pour effectuer un Renfort supplémentaire sur le même plateau.		Lorsque vous faites l'action principale Construction (8), considérez que vous avez +1 ouvrier qui diminue le coût de -1 Ressource (1 fois / tour).		Avancer de +1 case sur une piste Temple après avoir effectué l'action principale Construction (8), pour 1 à 3 tuiles placées (1 fois / tour).

TUILES DECOUVERTES (coût variable indiqué sur la tuile, à payer dès l'acquisition)

	Gagnez +3 Ressources.		Gagnez +2 Ressources.		Gagnez +4 Cacao.
Avancez d'une case sur la piste du Temple indiqué.					
	Avancez d'1 case sur la piste d'un Temple au choix.		Gagner +4 PV.		Renforcez 2 ouvriers libres (ou 1 ouvrier libre deux fois).
	Déplacer un 2 ^e ouvrier du même plateau vers le même plateau (combo possible avec Distance illimitée).		Distance illimitée lors du déplacement d'1 ouvrier.		+1 ouvrier virtuel lors des actions principales des plateaux (5), (6) et (8).
	Ignorer le paiement de Cacao pour 1 action principale ou d'Adoration ou le paiement des salaires.		Avancez d'1 case sur l'Allée des Morts.		Gagnez le Masque (gain PV pendant une éclipse).

Ouvrier libre = Pas bloqué dans une case Adoration (Citadelle ou Temple)

Ouvrier virtuel = +1 Ouvrier pour déterminer le gain, de Force égale à l'ouvrier le plus faible

EXTENSION L'ÂGE PRECLASSIQUE

Les 5 modules indépendants peuvent être ajoutés à une partie, ensemble ou séparément. Pour les débutants il est conseillé de ne pas ajouter plus de deux modules à la fois. Les 4 figurines *Adorateur* pour chaque joueur remplacent les marqueurs sur les pistes *Temple*.

Module 1 : Prêtres et Prêtresses

- Matériel : 10 fiches Prêtre/Prêtresse.
- Mise en place : Mélanger les fiches face cachée et distribuer 2 fiches par joueur. Chacun choisit une fiche et remet l'autre dans la boîte.
- Règle : Appliquez les effets bonus et malus des fiches Prêtre/Prêtresse des joueurs.

Teotibot (Solo) : A la mise en place, mélanger les 6 fiches Prêtre/Prêtresse de Teotibot et en choisir une au hasard pour lui.

Module 2 : Apogée du développement

- Matériel : Nouveau plateau NOBLES (6), *Plateau Temple orange* supplémentaire, Marqueurs *Joueur* supplémentaires.
- Mise en place : Ajouter le plateau *Temple orange* à côté du plateau principal. Comme pour les autres, placer sur ce nouveau Temple les tuiles *Découverte* et *Bonus Temple* dans les cases indiquées, ainsi que les marqueurs *Joueur* en bas de la piste (utilisez les figurines *Adorateur* sur les pistes *Temple*).
- Règles : Les 15 marqueurs *Joueur* sont utilisés pour choisir les Technologies, pour avancer sur les pistes *Pyramide*, *Allée des Morts* et *Score*. Ils servent aussi pour choisir les Capacités spéciales du Temple orange (*ci-contre*).

Temple orange : Il fonctionne comme les autres Temples. Pour avancer sur sa piste, il faut utiliser la case *Adoration* du nouveau plateau Nobles (6) ou l'effet permettant d'avancer sur n'importe quel piste *Temple*.

Certaines cases contiennent des Capacités spéciales, classées par niveau (I, II ou III). Lorsqu'un joueur atteint une Capacité spéciale, il en choisit une du niveau indiqué et place un de ses marqueurs dessus. On ne peut pas prendre une Capacité de niveau inférieur ou qu'on a déjà choisie.

1-2 Cet effet permet au joueur, s'il le souhaite, de reculer un de ses ouvriers libres de 1 ou 2 plateaux en arrière (sens anti-horaire).

Teotibot (Solo) : Il n'avance pas sur le Temple orange pendant la partie.

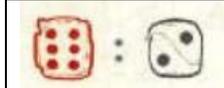
A la mise en place, placer une figurine *Adorateur* Teotibot sur la case *Bonus Temple* du Temple orange.

Lors de la 1^{ère} éclipse, placer un marqueur Teotibot sur la Capacité spéciale

A la 2^{ème} éclipse, placer un marqueur Teotibot sur la Capacité spéciale

A la 3^{ème} éclipse, placer un marqueur Teotibot sur la Capacité spéciale

Capacités spéciales (Module 2)

	Le coût en Cacao des actions principales des plateaux Forêt (2), Carrière (3) et Gisement d'or (4) est réduit de -1 (coût minimum = 0).		Lors d'une action <i>Adoration</i> , vous pouvez effectuer les deux options sans payer le coût de -1 Cacao.
	Lors de l'action principale sur le plateau Décorations / Architecture (7), ajoutez +1 ouvrier <i>virtuel</i> à votre total d'ouvriers.		Gagnez +1 Ressource lorsque vous revendiquez 1 tuile <i>Découverte</i> (cette ressource peut être utilisée pour payer le coût de cette tuile).
	Après l'ascension d'un de vos ouvriers, le nouvel ouvrier débute avec une Force de 2.		Lors du score d'éclipse, ajoutez +2 à votre position sur la piste <i>Allée des Morts</i> .
	Lors du score d'éclipse, vous ne payez pas de Cacao pour vos ouvriers.		Lors du score d'éclipse, ajoutez +1 au nombre de Masques de votre groupe ayant le meilleur score de PV (36 PV pour un groupe de 8, 45 PV pour 9 et 55 PV pour 10).

Module 3 : Saisons du progrès

- Matériel : *Plateau Tuiles* supplémentaire et 8 tuiles *Saison*.
- Mise en place : Ajouter le *plateau Tuiles* à côté du plateau principal. Mélanger les tuiles *Saison* face cachée et en piocher une au hasard pour la placer face visible en haut à gauche du plateau *Tuiles*.
- Règles : L'effet d'une saison est permanent, tant qu'elle est en jeu. Chacune des saisons se termine lorsqu'une éclipse se déclenche. A la fin de la 1^{ère} et 2^{ème} éclipse, remplacez la tuile *Saison* actuelle par une nouvelle, piochée au hasard.



- 1 : Salaire de 1 Cacao pour les Ouvriers de Force 1 à 4, 2 Cacao pour Force 5.
- 2 : +2 PV lorsque vous avancez sur l'Allée des Morts.
- 3 : Après une élévation, le nouvel Ouvrier peut être placé sur n'importe quel plateau.
- 4 : Les ouvriers de votre couleur ne comptent pas lors d'une récolte ou action principale.
- 5 : Après une avancée sur un temple, payez 2 Cacao pour avancer sur un autre temple.
- 6 : Lors de la 1^{ère}/2^{ème}/3^{ème} éclipse, gagnez 5/4/3 PV par case de la Piste *Pyramide*.
- 7 : Pendant un tour normal, votre ouvrier avance de 2 à 4 plateaux (au lieu de 1 à 3).
- 8 : Sans effet (vide). Peut être ignoré par les joueurs s'ils le souhaitent.

Teotibot (Solo) : Il n'est pas affecté par les effets des tuiles *Saison* n°1, 3, 4, 7 et 8. Il bénéficie toujours de l'avantage de la tuile n°5, s'il peut payer.

Module 4 : Architecture

- Matériel : Nouveau plateau ARCHITECTURE (7) et [Plateau Tuiles](#) supplémentaire.
- Mise en place : Remplacer le plateau DECORATIONS par ARCHITECTURE, avant de distribuer les plateaux aléatoirement sur le plateau principal.

Ajouter le [plateau Tuiles](#) à côté du plateau principal. Après avoir mélangé les tuiles *Décoration*, en placer 4 face visible au hasard sur le plateau *Tuiles*. Une tuile utilisée est remplacée depuis la pioche à la fin d'un tour, comme dans une partie normale.



- Règles : Le plateau Architecture (7) fonctionne comme celui des Décorations. L'action principale est résolue comme celles des plateaux de ressources (Forêt, Carrière, Gisement d'or). Si un effet vous donne un ouvrier "virtuel" supplémentaire sur un plateau, sa Force est égale à celle de votre ouvrier le plus faible sur ce plateau.

 Ajouter une tuile *Décoration* à la Pyramide, selon les règles normales de coût, placement, score et avancée sur les pistes *Temple*. Si vous choisissez cette action vous devez pouvoir placer au moins 1 tuile *Décoration*. Si un effet permet d'ajouter plusieurs tuiles *Décoration*, on ne renouvelle l'offre de tuiles qu'à la fin de son tour. Un gain d'or peut être obtenu avant de prendre une tuile.



Choisissez un de vos ouvriers bloqués en jeu et libérez-le gratuitement.

Teotibot (Solo) : Ce module utilise les actions *Décoration* de Teotibot.

Module 5 : Développement

- Matériel : Nouveau plateau DEVELOPPEMENT (8) et [Plateau Tuiles](#) supplémentaire.
- Mise en place : Avant de distribuer les plateaux aléatoirement sur le plateau principal, placer le plateau DEVELOPPEMENT sur l'emplacement CONSTRUCTION (8).

Ajouter le [plateau Tuiles](#) à côté du plateau principal. Après avoir mélangé les tuiles *Pyramide*, en placer 3 au hasard sur le plateau *Tuiles*. Une tuile utilisée est remplacée depuis la pioche à la fin d'un tour, comme dans une partie normale.



- Règles : Le plateau Développement (8) fonctionne comme celui de Construction. L'action principale est résolue comme celles des plateaux de ressources (Forêt, Carrière, Gisement d'or). Si un effet vous donne un ouvrier "virtuel" supplémentaire sur un plateau, sa Force est égale à celle de votre ouvrier le plus faible sur ce plateau.



Ajouter une tuile *Pyramide* à la Pyramide, selon les règles normales de coût, placement, score et avancée sur les pistes *Temple*. Si vous choisissez cette action vous devez pouvoir placer au moins 1 tuile *Pyramide*.



Choisissez un de vos ouvriers bloqués en jeu et libérez-le gratuitement.

Teotibot (Solo) : Ce module utilise les actions *Construction* de Teotibot.

TABLEAU DES SCORES

	J1	J2	J3	J4
Score piste PV				
Bonus Temple				
SCORE FINAL				

	J1	J2	J3	J4
Score piste PV				
Bonus Temple				
SCORE FINAL				

	J1	J2	J3	J4
Score piste PV				
Bonus Temple				
SCORE FINAL				

	J1	J2	J3	J4
Score piste PV				
Bonus Temple				
SCORE FINAL				

Rappel : En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de **Cacao** gagne, puis celui ayant le plus petit jeton d'ordre du tour si l'égalité persiste.