

 BAPTISTE VAIANA

 JULIEN BIGOT



8-99



2-4



20'

YAXHA



MATÉRIEL



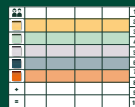
120 cubes en 5 couleurs



1 sac en tissu



4 tuiles initiative



1 carnet de score



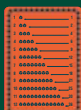
16 cartes joueurs



4 tuiles marché



18 cartes bonus



4 cartes score

BUT DU JEU

Construisez la plus belle pyramide maya pour gagner un maximum de points de victoire.

RÈGLES EN FRANÇAIS



MISE EN PLACE

1. Placez les cubes dans le sac.
2. Placez au centre de la table autant de tuiles marché côte à côte que le nombre de joueurs et joueuses.
3. Les joueurs et joueuses prennent une carte joueurs par tuile marché en jeu.
4. Distribuez aléatoirement une tuile initiative à tout le monde. Si vous jouez à moins de 4 joueurs et joueuses, enlevez préalablement les tuiles initiatives 3 et/ou 4 pour qu'il y ait autant de tuiles que de joueurs et joueuses.
5. Tirez au hasard 3 cartes bonus. Placez-les visibles de tous et toutes (pour votre première partie, nous vous recommandons les cartes ayant ►).



Exemple de mise en place pour 3 joueurs et joueuses

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se joue en dix tours, chacun composé de deux étapes : l'achat de ressources et la construction de la pyramide. Utilisez votre bloc de score pour noter les tours qui passent.

	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10

ACHAT DE RESSOURCES

Piochez 3 cubes au hasard du sac pour chaque tuile marché. Placez les cubes sur les tuiles.

Choisissez simultanément une carte joueur de votre main et placez-la face cachée devant vous. La carte que vous avez choisie correspond à la tuile marché dont vous voulez récupérer les cubes.

Quand tout le monde est prêt, révélez les cartes.

Si vous êtes seul·e à avoir joué une carte :

Prenez le lot de cubes se trouvant sur la tuile marché correspondante.

Si vous êtes plusieurs à avoir joué la même carte :

Regardez qui a la tuile initiative de plus faible valeur. Ce joueur ou cette joueuse récupère les cubes convoités.

Le ou les autres prennent parmi les lots restants (dans l'ordre des tuiles initiative) mais seulement après que tout le monde a récupéré ses cubes. Ils ou elles vont donc récupérer les cubes parmi les tuiles non jouées.

Dans ce cas, les joueurs et joueuses impliqués échangent leurs tuiles initiative après avoir pris leurs cubes.

Reprenez en main la carte que vous venez de jouer et passez à la construction de la pyramide.

Cas particuliers :

Si 3 personnes jouent la même carte. La plus haute initiative échange avec la plus faible. Le joueur ayant joué une tuile médiane garde sa tuile.

Si 4 personnes jouent la même carte. Les joueurs et joueuses ayant les tuiles 1 et 4 échangent, ainsi que les joueurs et joueuses ayant les tuiles 2 et 3.



Exemples :

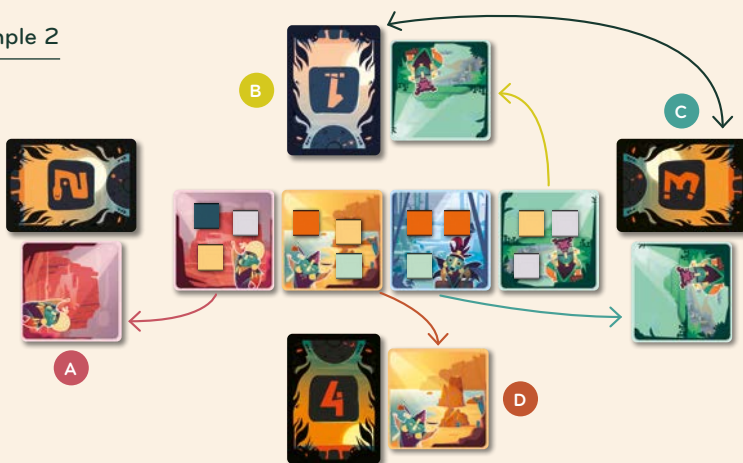
1. Dans l'**exemple 1**, tout le monde récupère les trois cubes du marché dont ils ont joué la carte correspondante. **B** prend en premier, suivi de **A**, **C** et **D**.

Exemple 1



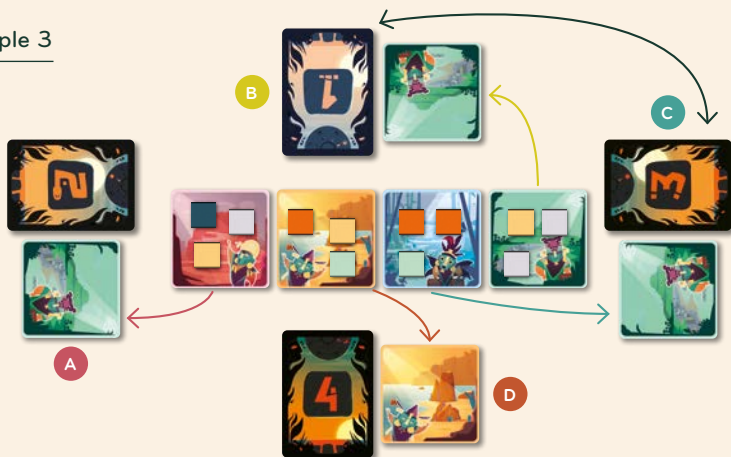
2. Dans l'**exemple 2**, **B** et **C** jouent la même carte. **B** prend en premier, puis **A** et **D**. **C** prend le lot que personne n'a choisi. Enfin, **B** et **C** échangent leur tuile initiative.

Exemple 2



3. Dans l'**exemple 3**, **A**, **B** et **C** ont choisi le même lot. **B** choisit en premier, puis **D**. Ensuite, **A** choisit entre les deux lots restants et **C** prend le dernier lot. **A** garde sa tuile initiative, **B** et **C** échangent leurs tuiles.

Exemple 3



4. Dans l'**exemple 4**, tout le monde a voulu le même lot. **B** prend le lot convoité (1). Ensuite, c'est **A** qui choisit parmi les 3 lots restants (2), **C** parmi les 2 lots restants (3) et enfin **D** prend le dernier lot (4). **B** et **D** s'échangent leurs tuiles initiative (5). **A** et **C** s'échangent aussi leurs tuiles (6).

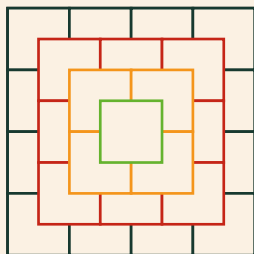
Exemple 4



CONSTRUCTION DE LA PYRAMIDE

À chaque tour, vous recevez donc 3 cubes, que vous DEVEZ immédiatement placer sur votre pyramide.

La pyramide a la forme suivante :

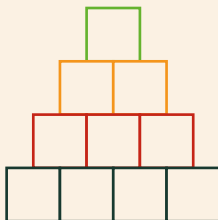


NIVEAU 4

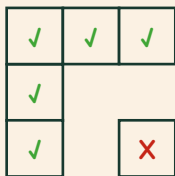
NIVEAU 3

NIVEAU 2

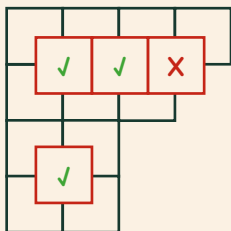
NIVEAU 1



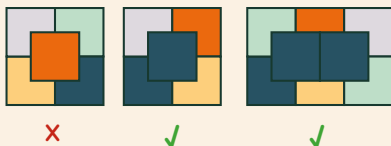
a) Chaque cube ajouté doit être en contact avec un cube déjà posé. Sauf le premier cube de la pyramide bien sûr.



b) Vous pouvez commencer l'étage supérieur sans avoir fini l'étage en cours, mais à partir du deuxième niveau un cube doit toujours reposer sur 4 autres cubes.



c) À partir du deuxième niveau, une autre contrainte s'ajoute. Un cube doit reposer sur au moins un cube de couleur identique ou être à côté d'un cube de même couleur.



Si vous ne pouvez pas poser un cube, vous devez le défausser (remettez-le dans la boîte).

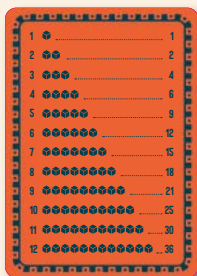


FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin à la fin du dixième tour. Vous aurez donc ainsi une pyramide complète, sauf si vous avez défaussé des cubes.

Pour chaque couleur, comptez le nombre de cubes adjacents (même entre différents étages) et marquez le nombre de points associé (en vous basant sur la carte score), en ne comptant que la plus grande série de cubes connectés pour chaque couleur.

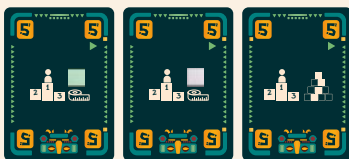
Prenez le carnet de score et notez le nombre de points gagnés.



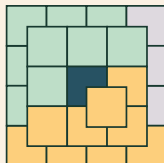
Note : Les 4 cubes au centre du premier niveau et le cube au centre du deuxième niveau n'entrent que rarement dans le décompte (ils sont invisibles si la pyramide est complète). Seuls les cubes visibles sont comptabilisés.

Ajoutez à cela les points pour les cartes bonus.

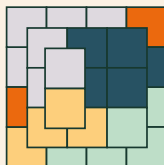
Le joueur ou la joueuse ayant le plus grand nombre de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, partagez-vous la victoire.



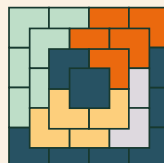
Exemple



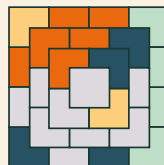
Joueur•se A



Joueur•se C



Joueur•se B



Joueur•se D

Exemple

	A	B	C	D	
	21	6	6	1	1
	21	12	9	6	2
	4	2	15	21	3
	1	12	9	2	4
	0	9	1	12	5
+	5	0	0	10	6
=	52	41	40	52	7
					8
					9
					10

EXPLICATION DES CARTES BONUS

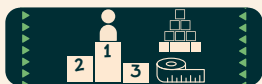
Note : Plusieurs personnes peuvent bénéficier de ce bonus si elles remplissent la condition à égalité. Il est possible de remporter les points de plusieurs cartes bonus.



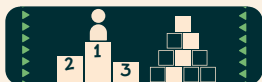
5 points bonus pour la personne possédant la plus longue série de cubes connectés de couleur orange, bleu, vert, jaune ou gris.



5 points bonus pour la personne possédant la plus grande série de cubes connectés de même couleur.



5 points bonus pour la personne possédant la plus grande série de cubes connectés de même couleur sur le premier étage (seul les cubes visibles sur le premier étage sont comptés).



5 points bonus pour la personne possédant la série de cubes connectés d'une couleur, répartis sur le plus d'étages (4 étant donc un maximum).



5 points bonus pour la personne possédant la deuxième plus grande série de cubes connectés de même couleur.



5 points bonus pour la personne possédant la plus longue série de cubes connectés de couleur orange, bleu, vert, jaune ou gris, par rapport à son voisin ou sa voisine de gauche. **Note :** N'utilisez pas ces cartes dans des parties à 2 joueurs et joueuses.



5 points bonus pour la personne ayant 5 couleurs visibles sur le niveau 1.



5 points bonus pour la personne ayant 5 couleurs visibles sur le niveau 2.



5 points bonus pour la personne ayant 1 seule couleur sur un des côtés de la pyramide.



5 points bonus pour la personne ayant 3 couleurs visibles sur sa pyramide.

