



14+



90 min



2-4

# CUZCO

M. KIESLING W. KRAMER



*Vous êtes de grands dignitaires Incas qui luttent pour obtenir la suprématie politique dans les Andes. À vous d'exploiter le nouveau territoire encore vierge de Moray au nord de Cuzco, vaste région entre forêts et montagnes pour y fonder les nouvelles bases de votre civilisation. À vous d'irriguer les sols et d'y planter des cultures vivrières innovantes en terrasses circulaires. Construisez des Villages puis transformez-les en Villes en y bâtissant des Temples que vous prendrez soin d'agrandir et où vous organiserez de grandes Fêtes en l'honneur du Dieu solaire. Chacun agissant dans son intérêt personnel, à vous de profiter au mieux de toutes les opportunités que vous offre ce territoire de la région de Cuzco en plein aménagement tout en tirant profit des réalisations des autres. Celui qui aura acquis le plus grand Prestige sera tout naturellement désigné Empereur.*



## MATERIEL

- 1 Plateau de jeu
- 2 48 Meeples *Inca* (12 de chaque couleur)
- 3 4 *Marqueurs de Prestige* (1 de chaque couleur)
- 4 56 *Terrains triples* (3 cases)
- 5 20 *Terrains doubles* (2 cases)
- 6 12 *Terrains simples "Cultures"* (1 case)
- 7 8 *Terrains simples "Village/Ville"* (1 case)
- 8 19 *Bassins d'irrigation* (1 case)
- 9 15 *Disques solaires*
- 10 12 *Jetons "Action supplémentaire"*
- 11 47 *Étages de Temple* (12 de 2, 11 de 4, 10 de 6, 8 de 8 et 6 de 10)
- 12 30 *Cartes Fête* (représentant des *Reliques*)
- 13 4 *Aides de jeu recto-verso*

## PREPARATION

Lors de la première utilisation, détachez soigneusement tous les *Terrains* et les *jetons cartonnés*.

- a Posez le plateau de jeu au milieu de la table. La partie centrale représente le site de Cuzco ; il est constitué de 150 cases vides et de 3 cases *Bassins d'irrigation*. Cuzco est entièrement entouré pour moitié par la forêt et pour l'autre moitié par la montagne.
- b Chaque joueur place le *Marqueur de Prestige* qui correspond à sa couleur sur la case 0 de la Piste de score qui entoure le plateau.
- c Placez les *Terrains triples*, les *Bassins d'irrigation*, les *Disques solaires* et les étages de *Temple* (selon leur valeur) à côté du plateau.
- d Posez 1 *Bassin d'irrigation* sur chacun des 3 *Bassins* imprimés sur le plateau de jeu.
- e Mélangez les cartes *Fête* et posez-les face cachée à côté du plateau pour constituer la pioche, puis retournez la 1<sup>re</sup> carte et posez-la face visible à côté de la pioche pour constituer la défausse.

### CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

12 Meeples *Inca* d'une couleur,



3 Jetons Action supplémentaire,



5 *Terrains doubles*



2 *Terrains simples Village/Ville*  
3 *Terrains simples Cultures*



3 cartes *Fête* de la pile (qu'il ne montre pas aux autres).



1 *Aide de Jeu* recto-verso



A 2 ou 3 joueurs, laisser dans la boîte tout le matériel non distribué (y compris les tuiles simples et doubles).



# DEROULEMENT DE LA PARTIE

Déterminez le premier joueur au hasard. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur est obligé de poser au moins un *Terrain*. Il agrandit ou réduit ainsi la taille des *Villages*, des *Villes* et des *Cultures* déjà posés. Il peut ensuite poser d'autres *Terrains*, faire entrer ou déplacer ses *Incas* sur le site de Cuzco, bâtir ou agrandir des *Temples*, mettre en place des *Bassins d'irrigation* et proposer d'organiser une *Fête*.

Chacune de ces actions (y compris la pose obligatoire de *Terrain* au début de son tour) coûte un certain nombre de *Points d'Action* (PA) à utiliser parmi un total maximal de 6 PA que le joueur peut utiliser en totalité ou non (auquel cas les *points d'Action* non utilisés sont perdus).

Dans un même tour, il peut répéter une action aussi souvent qu'il le veut (tant que la règle le lui permet) et effectuer ses actions dans

l'ordre qu'il désire, mais il doit commencer par la pose d'un *Terrain* et ne peut proposer l'organisation d'une *Fête* qu'à la fin de son tour. Le ou les joueurs qui l'organiseront seront ceux qui auront joué le plus de *Points de Fête* (PF) en défaussant les cartes présentant les *Reliques* attendues.

Certaines actions rapportent immédiatement des *Points de Prestige* (PP) qui font avancer le *Marqueur* sur la *Piste de score*. Mais c'est lors du *Grand décompte final* que les joueurs marquent le plus de PP.

## JETONS ACTION SUPPLEMENTAIRE

Chaque joueur possède 3 jetons Action supplémentaire. Un joueur peut utiliser 1 de ses jetons pour disposer de 7 PA au lieu de 6 PA durant son tour de jeu. Ce jeton est alors retiré du jeu. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul jeton par tour.



| SYMBOLE | ACTION  | COÛT PA     | PRÉCISIONS OU CONDITIONS A RESPECTER   | GAIN PP  |
|---------|---|-------------|--|--|
|         | Poser un <i>Terrain</i> sur le plateau  | 1 PA        | Il est obligatoire de poser au moins 1 <i>Terrain</i> , (au début de son tour) peu importe qu'il soit simple, double ou triple   |  |
|         | Faire entrer ou sortir un <i>Inca</i> sur le site de Cuzco par la forêt   | 1 PA        | Un <i>Inca</i> ne peut entrer en jeu ou sortir que par un <i>Terrain</i> ( <i>Cultures</i> ou <i>Village/Ville</i> ) posé le long de la frontière du site. Il ne peut pas entrer ou sortir par une case vide du <i>Plateau de Jeu</i>                                  |  |
|         | Faire entrer ou sortir un <i>Inca</i> sur le site de Cuzco par la montagne  | 2 PA        | Un <i>Inca</i> ne peut entrer en jeu ou sortir que par un <i>Terrain</i> ( <i>Cultures</i> ou <i>Village/Ville</i> ) posé le long de la frontière du site. Il ne peut pas entrer ou sortir par une case vide du <i>Plateau de Jeu</i>                                  |  |
|         | Déplacer un <i>Inca</i> d'un nombre quelconque de cases <i>Terrain</i> d'un même type <i>Cultures</i> ou <i>Village/Ville</i> | 0 PA        | Déplacer un <i>Inca</i> de case en case sur le même type de <i>Terrain</i> est <b>gratuit</b> tant qu'il ne change pas de type de <i>Terrain</i> . Le nombre de cases parcourues et de changements de niveaux n'a pas d'importance                                     |  |
|         | Déplacer un <i>Inca</i> d'un type de <i>Terrain</i> vers un autre   | 1 PA        | Déplacer un <i>Inca</i> d'une case <i>Cultures</i> vers une case <i>Ville/Village</i> ou inversement (avec ou sans changement de niveaux) coûte 1PA  |  |
|         | Bâtir un <i>Temple</i>  | 1 PA        | A son tour, un joueur peut bâtir un <i>Temple</i> dans plusieurs <i>Villages</i> . La valeur de chaque <i>Temple</i> bâti ne peut pas dépasser le nombre de cases qui constituent le village   | PP égal à la moitié de la valeur du <i>Temple</i>  |
|         | Agrandir un <i>Temple</i>   | 1 PA        | Un joueur peut agrandir plusieurs <i>Temples</i> mais ne peut pas agrandir un même <i>Temple</i> plusieurs fois dans le même tour (la valeur de l'agrandissement ne peut pas dépasser le nombre de cases qui composent la <i>Ville</i> où se trouve le <i>Temple</i> ) | PP égal à la moitié de la valeur de l'agrandissement   |
|         | Bâtir un <i>Bassin d'irrigation</i>   | 1 PA        | Un <i>Bassin</i> doit être posé directement sur une case vide du plateau (pas sur un <i>Terrain</i> ). Il est permis d'en placer plusieurs dans le même tour   | 3 PP par tuile <i>Bassin</i> entièrement entourée de tuiles <i>Terrain</i> (pour l' <i>Inca</i> adjacent situé le plus haut) |
|         | Piocher une ou deux cartes <i>Fête</i>  | 1 PA / 2 PA | Un joueur ne peut pas piocher plus de 2 cartes <i>Fête</i> par tour  |  |
|         | Organiser une <i>Fête</i> dans un <i>Temple</i>   | 0 PA        | Un joueur ne peut proposer d'organiser qu'une seule <i>Fête</i> par tour (et uniquement à la fin de son tour). Il doit avoir au moins 1 <i>Inca</i> dans la <i>Ville</i>   | De 1 à 5 PP  |

# LES ACTIONS EN DETAIL

## POSE D'UN TERRAIN

Un joueur commence obligatoirement par choisir une tuile Terrain simple ou double (réserve personnelle) ou triple (réserve commune). Pour 1 Point d'Action (1 PA), il doit la poser sur le site de Cuzco (plateau de jeu) ou par dessus des Terrains déjà en jeu en respectant ces règles :



- ❖ Un joueur peut poser un Terrain sur la (ou les) cases de son choix mais n'a pas le droit de recouvrir une case où se trouve un Inca, un Bassin ou un Temple.
- ❖ Ce Terrain ne doit pas nécessairement être posé adjacent à un Terrain déjà sur le plateau ni aux frontières du site de Cuzco.
- ❖ Il est possible de former des Terrasses avec les Terrains en les superposant. Un Terrain peut donc être posé par-dessus d'autres Terrains, aux conditions suivantes :
  - ◆ Aucune partie de ce Terrain ne peut se retrouver en équilibre dans le vide.
  - ◆ Un Terrain ne peut pas être strictement superposé sur un Terrain de même forme.
  - ◆ Il est interdit de relier deux Villes entre elles en posant un Terrain Village/Ville mais il est permis de relier une Ville et un Village pour agrandir la Ville. (la présence d'un Temple transforme un Village en Ville, voir « construction et agrandissement d'un Temple »).
- ❖ Un Terrain triple ou double peut déborder des cases du site de Cuzco aux conditions suivantes :
  - ◆ Il faut qu'il recouvre au moins 1 case du site de Cuzco.
  - ◆ Chaque case du Terrain qui déborde du plateau de jeu coûte 1 PA supplémentaire.

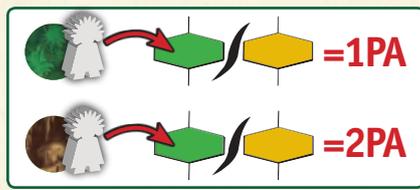
**IMPORTANT :** Cette dernière règle de pose, possible à tout moment, peut surtout être importante en fin de partie, lorsqu'il devient difficile de poser un Terrain. Si un joueur superpose un nouveau Terrain sur des Terrains déjà en débordement, il ne doit plus payer de PA supplémentaire.

Le joueur peut bien sûr poser une ou plusieurs autres tuiles à tout moment de son tour de jeu dans la limite de ses 6 PA.

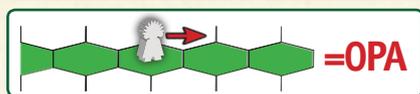
## DÉPLACEMENT DES INCAS

Les Incas peuvent se déplacer ainsi :

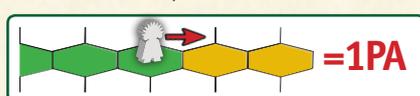
- ❖ Un Inca aux frontières du site de Cuzco peut entrer en jeu ou ressortir par n'importe quelle case (Village/Ville ou Cultures) d'un Terrain. Entrer ou ressortir par la forêt coûte 1 PA, par la montagne 2 PA.



- ❖ Les Incas peuvent se déplacer gratuitement d'autant de cases qu'ils souhaitent sur un même type de Terrain (même en changeant de niveau de Terrasse) ; cela coûte 0 PA.



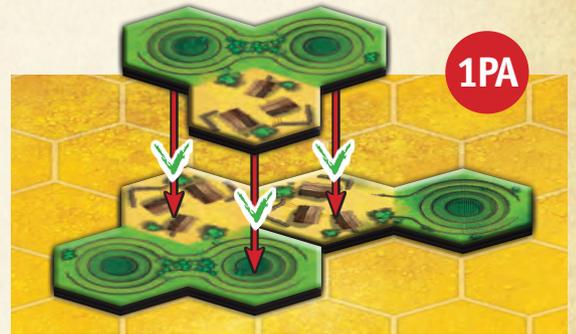
- ❖ Chaque déplacement qui entraîne un changement de type de Terrain (Cultures vers un Village/Ville, ou l'inverse) coûte 1 PA.



- ❖ Un Inca ne peut se déplacer que sur des Terrains, jamais sur les cases vides, les Temples ou les Bassins.
- ❖ Il ne peut y avoir qu'un seul Inca présent sur une case de Terrain.
- ❖ Il est interdit de traverser une case sur laquelle se trouve un Inca adverse mais il est permis de traverser une case possédant un Inca à sa propre couleur.



Aucun Terrain ne peut être posé intégralement sur un Terrain de même taille.

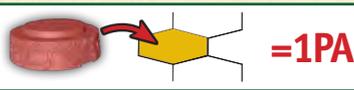


Les Incas rentrent ou sortent de Cuzco par une case Terrain adjacente à la frontière ; le coût est de 1 PA si c'est par la forêt et de 2 PA si c'est par la montagne.

## CONSTRUCTION ET AGRANDISSEMENT D'UN TEMPLE

Bâtir ou agrandir un *Temple* rapporte des *Points de Prestige (PP)*.

- ❖ Bâtir un *Temple* coûte 1 PA.
- ❖ Chaque agrandissement coûte 1 PA.
- ❖ Les *Temples* peuvent être agrandis



- (par n'importe quel joueur, pas seulement celui qui les a bâtis) pour rapporter davantage de PP.



- ❖ Seul le joueur qui occupe la plus haute position dans un *Village* ou une *Ville* a le droit d'y bâtir ou d'y agrandir un *Temple*, c'est-à-dire celui dont l'*Inca* se trouve plus haut que n'importe quel autre *Inca* adverse sur une case de ce *Village/Ville*. En cas d'égalité, c'est le deuxième *Inca* de ces joueurs qui compte. En cas de nouvelle égalité, c'est le troisième *Inca*, etc.

**IMPORTANT :** Si aucun joueur n'occupe la position la plus haute, personne ne peut bâtir ou agrandir de *Temple*. Une égalité ne suffit pas !

- ❖ Un *Temple* ne peut être bâti que sur une case du *Village* libre (sans *Inca*). Le niveau sur lequel il est bâti n'a pas d'importance.
- ❖ La présence d'un *Temple* transforme le *Village* en *Ville*.
- ❖ Il ne peut y avoir qu'un seul *Temple* dans une *Ville*.
- ❖ Un *Temple* ne peut être agrandi que jusqu'à la valeur 10 (dernier étage possible).
- ❖ Lorsqu'un *Temple* est bâti ou agrandi, sa valeur doit être égale au nombre pair de cases qui constituent le *Village* ou cette *Ville*. Vous pouvez donc construire un *Temple* de valeur 2 dans un *Village* de 2 ou 3 cases, construire ou agrandir un *Temple* de valeur 4 dans un *Village* ou une *Ville* de 4 ou 5 cases, un *Temple* de valeur 6 dans un *Village* ou une *Ville* de 6 ou 7 cases, etc.. La case sur laquelle est bâti le *Temple* compte comme faisant partie de la *Ville*.

**IMPORTANT :** un *Temple* n'est pas forcément obligé de commencer à la valeur 2. Sa valeur peut être supérieure si le *Village* possède déjà suffisamment de cases. Par exemple, si la taille d'un *Village* est de 4 ou 5 cases, il est possible de bâtir immédiatement un *Temple* de valeur 4, (en empilant d'un seul coup les étages de valeur 2 et 4). De même, la valeur d'un *Temple* peut passer directement de 4 à 8 si la *Ville* est constituée de 8 ou 9 cases (*Temple* compris), posez alors en une seule fois les étages 6 et 8 pour 1 PA.

- ❖ Lors de l'agrandissement d'un *Temple*, le (ou les) nouveaux étages sont empilés sur ceux déjà en place et ne pourront jamais être retirés.
- ❖ Deux *Villes* distinctes ne peuvent jamais être reliées entre elles. Mais une *Ville* peut parfaitement être reliée à un ou plusieurs *Village(s)*, pour croître et permettre d'agrandir le *Temple* en conséquence.
- ❖ Un même *Temple* ne peut changer de valeur qu'une seule fois par tour : Un joueur n'a donc pas le droit de bâtir, puis d'agrandir, ou d'agrandir plusieurs fois de suite un même *Temple* durant son tour. Par contre, si un joueur occupe la plus haute position dans plusieurs *Villages* ou *Villes*, il peut, s'il possède suffisamment de PA, bâtir ou agrandir des *Temples* dans plusieurs *Villages* ou *Villes* différentes durant son tour.
- ❖ Le joueur qui bâtit ou agrandit un *Temple* avance immédiatement son Marqueur de *points de Prestige* de la moitié de la valeur du nouveau *Temple*.

**EXEMPLE :** Si la valeur d'un *Temple* passe, de 2 à 8, le joueur marque 4 PP.

**IMPORTANT :** Un *Temple* condamne la case sur laquelle il est construit. Les *Incas* ne peuvent plus la traverser ni s'y arrêter.

**IMPORTANT :** En recouvrant des cases, par la superposition des *Terrains*, il est possible qu'une *Ville* soit réduite ou coupée en deux. Cela ne fait pas changer la valeur de son *Temple*. Si la *Ville* est coupée, la partie sans *Temple* devient un *Village* et peut donc accueillir un nouveau *Temple*.



Le joueur A possède l'*Inca* qui se trouve le plus haut (niveau 4) dans la *Ville*. Il est le seul à pouvoir agrandir le *Temple*, même si le joueur B possède 3 *Incas* dans la *Ville*.



Les joueurs A et B possèdent tous deux un *Inca* au niveau 2. Mais le second *Inca* du joueur B est au niveau 2 tandis que le second *Inca* du joueur A n'est qu'au premier niveau. Seul le joueur B peut bâtir un *Temple* dans le *Village*. Le joueur C est ignoré car il n'avait pas d'*Inca* au niveau 3.



Le *Village* est relié à la *Ville* par la pose du *Terrain* pour 1 PA.



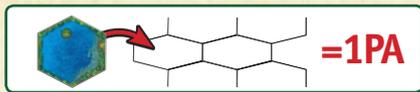
Le *Temple* peut être agrandi de 4 à 8 pour 1 PA.



La *ville* est coupée par la pose du *Terrain* (1 PA), créant ainsi un *Village* qui peut recevoir un nouveau *Temple* (1 PA).

### MISE EN PLACE D'UN BASSIN D'IRRIGATION

Les Bassins peuvent rapporter des PP uniquement s'ils sont totalement entourés de tuiles Terrains.



- Le joueur qui prend un Bassin de la réserve pour 1 PA doit le poser directement sur une case libre du plateau, jamais sur un Terrain.
- Vous ne pouvez pas poser un Bassin aux frontières de Cuzco.
- Un Bassin peut être posé adjacent à un autre pour bâtir un Bassin d'irrigation plus grand.
- Dès qu'un Bassin (composé d'une ou plusieurs tuiles Bassin adjacentes) est entièrement entouré de tuiles Terrains, vérifiez immédiatement qui occupe la plus haute position sur les cases Terrains directement adjacentes qui l'entourent (que ce soient des Cultures, des Villages ou des Villes). La règle sur la position est la même que dans « Construction et agrandissement d'un Temple ». Pour chaque case du Bassin, le joueur le plus haut marque 3 PP.
- Si aucun joueur n'occupe une position plus élevée que les autres ou s'il n'y a aucun Inca autour du Bassin, personne ne marque de PP.
- Si des espaces vides entre des Terrains sont créés sur le plateau au cours de la partie, ceux-ci peuvent à tout moment être comblés par un Bassin, en payant les PA nécessaires. Les PP sont alors attribués selon la règle expliquée ci-dessus.

### PIOCHE DE CARTES FÊTE

À son tour, un joueur peut récupérer un maximum de 2 cartes Fête pour 1 PA chacune, il choisit alors :



- soit la carte Fête face visible qui est immédiatement remplacée par la carte supérieure de la pioche.
- soit la carte Fête face cachée du dessus de la pioche.
- Les joueurs conservent leurs cartes à l'abri du regard des autres.

### ORGANISATION D'UNE FÊTE

À la fin de son tour, un joueur peut s'il le désire, pour 0 PA, proposer d'organiser une Fête dans une Ville où il possède au moins un Inca.



- Les autres joueurs, présents avec des Incas dans la Ville peuvent alors décider de participer à la Fête.
- Pour cela, les joueurs s'affrontent avec leurs cartes Fête sur lesquelles figurent 1 ou 2 Reliques.
- La carte Fête face visible sur le dessus de la défausse indique le ou les types de Reliques que doit posséder chaque joueur pour participer :
  - Si la carte face visible présente 1 Relique, les joueurs peuvent jouer des cartes qui possèdent également cette Relique.
  - Si la carte face visible présente 2 Reliques. Les joueurs peuvent jouer toutes les cartes qui présentent une de ces Reliques et/ou celles qui représentent ces 2 Reliques. Les autres Reliques qui pourraient se trouver sur ces cartes ne sont pas prises en compte.
- Chaque Relique en commun avec la carte retournée vaut 1 Point de Fête (PF).
- Le joueur qui propose d'organiser la Fête est le premier à jouer devant lui face visible une ou plusieurs cartes Fête qui conviennent. Il y a alors deux possibilités :
  - Personne d'autre ne joue de carte. Dans ce cas le joueur organise seul la Fête et marque immédiatement les PP correspondants. (cf. colonne , verso Aide de jeu.)
  - D'autres joueurs dans l'ordre du tour jouent des cartes devant eux dont la valeur (PF) est au minimum égale à l'offre la plus élevée. En ce cas, après un tour complet, chaque joueur peut augmenter son offre de PF ou passer (un joueur qui a passé ne peut plus enchérir). Ceci continue jusqu'à ce que :
    - soit un unique joueur reste en course (offre de PF supérieure aux autres). Celui-ci organise seul la Fête et marque seul les PP. (cf. colonne , verso Aide de jeu.)



Le joueur place une tuile Bassin d'irrigation qui entraîne la création d'un Bassin entièrement entouré composé de 2 cases Bassin. Le joueur A est sur le NIVEAU 3 alors que les Incas du joueur B sont plus bas, le joueur A gagne donc immédiatement 6 PP (3 PP par case Bassin).



En plaçant le Terrain, le Bassin est entièrement entouré. Les joueurs A et B possèdent tout deux un Inca au plus haut niveau, donc personne n'a l'avantage et l'Inca du joueur C est plus bas. Personne ne marque de PP.

Cartes Fête



PP gagnés si un seul gagnant

PP gagnés si ex-æquo

Valeur du Temple

|   |   |   |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 2   | 1   | —   |
| 4   | 2   | 1   |
| 6   | 3   | 2   |
| 8   | 4   | 2   |
| 10  | 5   | 3   |

Aide de jeu :  
Gain de PP lors de l'organisation d'une Fête

♦ soit les joueurs encore en course tombent d'accord pour ne plus enchérir. Tous les joueurs marquent alors les PP. (cf. colonne , verso Aide de jeu.)

- ❖ S'il y a égalité et qu'aucun des participants ne peut jouer une nouvelle carte *Fête*, l'accord est automatique.
- ❖ Tous les joueurs qui ont joué des cartes les perdent, même s'ils ne sont pas allés jusqu'au bout. Ces cartes sont placées dans la défausse à côté de la pioche. Quand celle-ci est épuisée, les cartes de la défausse sont alors mélangées et forment la nouvelle pioche. Retournez la première carte et placez-la dans la défausse face visible pour indiquer les *Reliques* nécessaires de la prochaine *Fête*.
- ❖ Dès qu'une *Fête* a été organisée (et que les joueurs ont marqué les PP correspondants), posez sur le sommet du *Temple* un *Disque solaire* pour signifier qu'une nouvelle *Fête* ne pourra pas être organisée avant que le *Temple* soit agrandi d'un ou plusieurs étages. Retirez le *Disque solaire* dès qu'un étage est ajouté.

**IMPORTANT :** Les joueurs ne sont pas obligés d'avoir bâti ou participé à l'agrandissement du Temple de la Ville pour participer à la fête. Ils doivent seulement avoir au moins 1 Inca dans la Ville.

### EXEMPLE D'ORGANISATION DE FÊTE :

- 1 Le joueur A possède un Inca dans une Ville avec un Temple de valeur 8. Il propose d'y organiser une Fête et joue une carte présentant 1 Relique commune avec celle retournée à côté de la pioche, soit 1 PF.
- 2 Le joueur B fait de même, le joueur C se joint à eux mais joue une carte avec 2 Reliques communes (2 PF) et le joueur D passe.
- 3 Le joueur A doit évaluer ou dépasser le nombre de PF de C. Il joue 1 carte avec 1 Relique.
- 4 Le joueur B doit à minima évaluer, mais ne veut ou ne peut pas ; il passe et perd sa carte jouée.
- 5 Les joueurs A et C pourraient s'entendre et partager, mais C ne veut pas et joue une nouvelle carte avec 1 Relique commune. C possède maintenant 3 PF.
- 6 Le joueur A joue une nouvelle carte et atteint également 3 PF.
- 7 Le joueur C ne joue pas de nouvelle carte.
- 8 Le joueur A non plus, et les joueurs A et C ex-aequo co-organisent la fête. Ils perdent également leurs cartes jouées et marquent chacun 2 PP. Si A n'avait pas pu évaluer, C aurait marqué seul 4 PP.

1 *Le joueur A décide d'organiser une Fête. Les joueurs doivent jouer des cartes avec des Reliques correspondant à la carte visible du dessus de la défausse.*

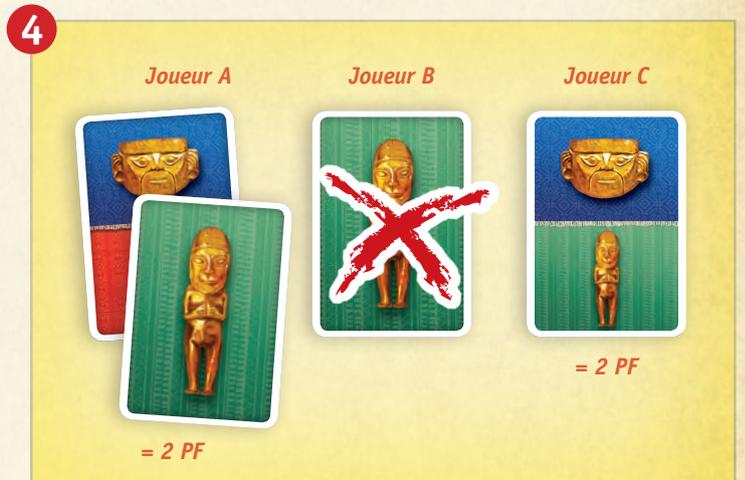


Joueur A = 1 PF

Défausse

Pioche

4



Joueur A = 2 PF

Joueur B

Joueur C = 2 PF

2



Joueur A = 1 PF

Joueur B = 1 PF

Joueur C = 2 PF

5



Joueur A = 2 PF

Joueur C = 3 PF

3



Joueur A = 2 PF

Joueur B = 1 PF

Joueur C = 2 PF

6 7



Joueur A = 3 PF

Joueur C = 3 PF

8




# GRAND DÉCOMPTÉ FINAL ET FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui pose le dernier *Terrain* triple disponible effectue entièrement ses 6 PA puis procède à son *Grand décompte final*. Ensuite, chaque joueur joue son dernier tour, durant lequel il n'est plus obligé de poser un *Terrain*, avant de procéder à son propre *Grand décompte final*.

❖ Le joueur qui effectue son *Grand décompte final* procède *Temple par Temple*. Pour chacun, il ne marque des PP que s'il occupe la 1<sup>re</sup> ou la 2<sup>e</sup> position dans la *Ville* :

- ◆ Si l'un de ses *Incas* occupe la plus haute position dans une *Ville*, c'est-à-dire, si l'un de ses *Incas* se trouve à un niveau plus élevé que les *Incas* adverses, il marque un nombre de PP égal à la valeur de ce *Temple*.
- ◆ S'il est au même niveau qu'un *Inca* adverse, la position la plus haute dépend alors du deuxième *Inca* de ces joueurs dans la *Ville*... (cf. règles dans « Construction et agrandissement d'un *Temple* »). En cas d'égalité avec un ou des adversaires, le joueur marque tout de même la totalité des PP égale à la valeur du *Temple*.
- ◆ Si un joueur n'arrive qu'en seconde position avec son *Inca* dans une *Ville*, il marque en PP la moitié de la valeur du *Temple*. En cas d'égalité avec un ou des adversaires pour la seconde position, le joueur marque tout de même un nombre de PP équivalent à la moitié de la valeur du *Temple*.

**EXEMPLE :** Autour d'un *Temple* de valeur 10, les joueurs A, B et C possèdent chacun un *Inca* au niveau 3 et un *Inca* au niveau 2. Le joueur B pose un autre *Inca* au niveau 1. Il occupe la 1<sup>re</sup> position et marque 10 PP.

Les joueurs A et C occupent la 2<sup>ème</sup> position à égalité et chacun marque 5 PP lors de son *Grand décompte final*. Bien sûr, ceci n'est valable que si la situation n'a pas évolué entre temps lors du dernier tour des joueurs. Il se peut que le joueur C, lors de son dernier tour avant son *Grand décompte final*, déplace un *Inca* de manière à occuper la position la plus haute. Dans ce cas, il marque lui aussi 10 PP.

- ❖ Pour indiquer que les PP d'un *Temple* ont déjà été attribués, couchez les *Incas* du joueur dans la *Ville*. Cela afin d'être sûr de n'oublier aucun *Temple* ou d'éviter d'en compter un deux fois.
- ❖ Un joueur qui a déjà effectué son *Grand décompte final* peut continuer de participer à l'organisation d'une *Fête* et donc encore marquer des PP.
- ❖ Lorsque l'un après l'autre, dans l'ordre du tour, chaque joueur a effectué son *Grand décompte final*, la partie est terminée. Le vainqueur est celui qui possède le plus de *Points de Prestige* sur la piste de score. Il devient immédiatement le nouvel Empereur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent le trône.

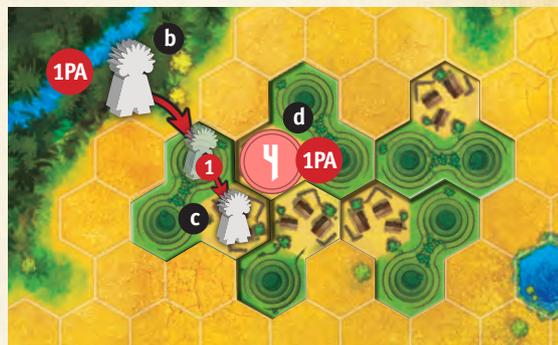
**CONSEIL :** Au cours de la partie, il ne faut jamais perdre de vue le *Grand décompte final*. Les joueurs doivent veiller suffisamment tôt à occuper le niveau le plus haut possible dans le plus grand nombre de *Villes*. Ils doivent également gérer leur réserve en *Terrains* simples et doubles, car ceux-ci peuvent être décisifs lors du dernier tour juste avant leur *Grand décompte final*.

**ATTENTION :** Attention : Si au moment de bâtir ou d'agrandir un *Temple*, il devait y avoir pénurie d'étage de la valeur nécessaire, cette action ne peut plus être réalisée.

## EXEMPLE DE TOUR D'UN JOUEUR :



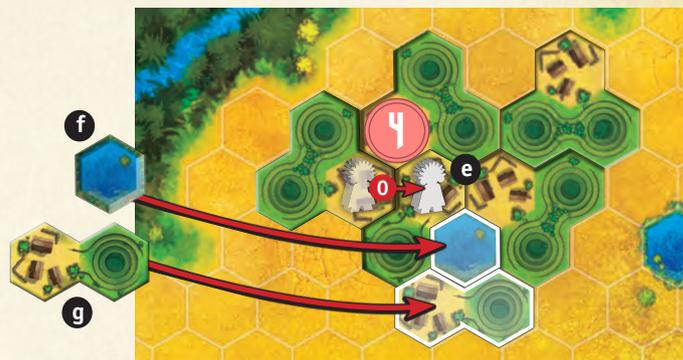
a- Le joueur A prend un *Terrain* triple de la réserve commune et le pose sur le plateau (1 PA).



b- il fait entrer ensuite un *Inca* à sa couleur sur une case en bordure du site de Cuzco. Comme il est entré par la forêt, cette action lui coûte 1 PA.

c- Il pénètre maintenant dans le Village ; ce changement de Type de *Terrain* lui coûte 1 PA.

d- Puis, il bâtit un *Temple* de valeur 4 (1 PA) et marque 2 PP.



e- Il déplace son *Inca* sur une autre case de la *Ville* (0 PA).

f- Il place un *Bassin d'irrigation* (1 PA).

g- Il finit de l'entourer en posant un *Terrain* double (1 PA). Comme il se trouve directement à côté du *Bassin* et occupe la position la plus haute, il marque 3 PP.

h- Pour sa dernière action facultative (0 PA), il propose d'organiser une *Fête* dans le *Temple* et joue une carte correspondant à celle face visible à côté de la pile. Personne d'autre ne joue de carte. Il marque donc seulement 2 PP. En tout, il a utilisé 6 PA et a donc fini son tour.

### GLOSSAIRE

PA = *Points d'Action* (actions des joueurs)  
 PF = *Points de Fête* (total des Reliques)  
 PP = *Points de Prestige* (piste de score)