

## Variante pour deux joueurs

Dans ce cas il faut absolument jouer le jeu deux fois pour déterminer le gagnant (en changeant de rôles). Le but est dans ce cas d'essayer de déterminer la position des symboles le plus vite possible.

Chaque question est marquée sur le plan par un trait. Comme dans les autres cas Atahualpa donne des informations et pose les cartes à symboles devinées sur le tableau ouvert. On n'a pas besoin des cartes à lingots d'or et des pièces d'or pour cette variante.

Si vous avez encore des questions ou des suggestions concernant le jeu «La pyramide du soleil» veuillez vous adresser à:

Wiener Spielkartenfabrik

Ferd. Piatnik & Söhne

Boîte postale 79, A-1141 Vienne

## La pyramide du soleil

Le secret des Incas

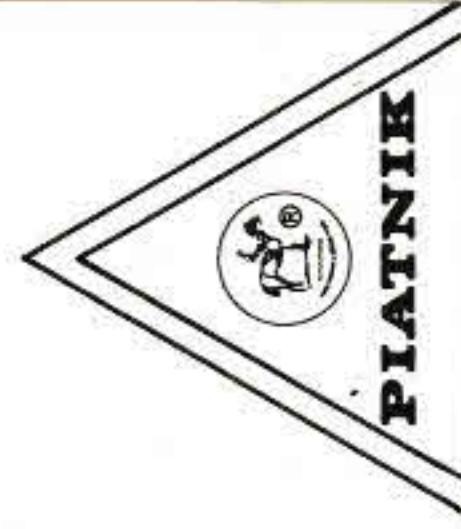
Pour 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans

Auteur: Hermann Huber

Jeu PIATNIK n° 7813

© 1993 by PIATNIK, Vienne

Imprimé en Autriche



## L'idée

Nous sommes au Pérou, à Cuzco, au coeur de l'empire des Incas. Cet empire est appelé jusqu'à notre époque non seulement «l'empire du soleil» mais aussi «l'empire de l'or». Pendant les cent dernières années de l'empire des Incas tout particulièrement, l'or devint le symbole et la preuve de l'extraordinaire richesse des Incas. Ainsi il est tout à fait possible que sous Atahualpa, le dernier souverain des «fils du soleil», le jeu suivant ait été organisé de la façon décrite ou de façon semblable comme compétition pour de l'or: l'empereur Atahualpa pose une énigme à quelques personnes choisies. A l'intérieur de son palais il place 24 symboles d'animaux sur une surface déterminée. Il faut essayer de découvrir comment il a placé les symboles, chaque information d'Atahualpa donnant des indications utiles aux participants essayant de résoudre l'énigme.

## Contenu:

- 2 tableaux
- 1 palais
- 1 figurine
- 24 cartes à symboles
- 24 cartes à lingots d'or
- 50 pièces d'or
- 1 bloc avec plans

## Description du matériel

### Les tableaux

Il y a deux tableaux identiques avec 4 X 6 cases pour poser les cartes à symboles et les cartes à lingots d'or.

### Le palais

Le palais est placé sur le tableau de l'empereur des Incas. Ainsi les participants ne peuvent pas voir où l'empereur a placé ses symboles.

### Les cartes à symboles

Il y a 24 cartes avec des symboles d'animaux, dont 6 de chaque genre:

Singe



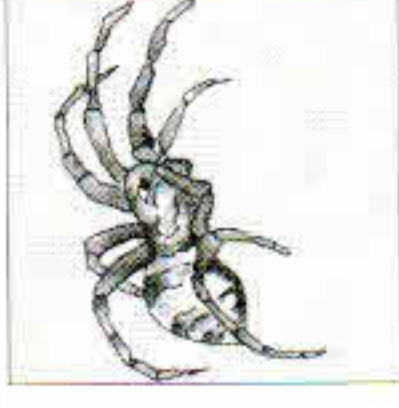
6 pièces

Lézard



6 pièces

Araignée



6 pièces

Oiseau



6 pièces

### Les cartes à lingots d'or

Il y a 24 lingots d'or de différentes valeurs:

10

6 pièces

12

6 pièces

14

6 pièces

16

6 pièces

Les participants peuvent gagner ces cartes s'ils devinent les symboles.

## Les pièces d'or

L'empereur Atahualpa possède 50 pièces d'or avec la valeur 1 qu'il peut distribuer aux participants pour des informations utiles.

## La figurine

La figurine est placée sur la case du tableau dont le joueur veut deviner ce qu'elle contient.

## Le plan

Le plan est une copie du tableau. Le joueur peut y inscrire des informations utiles relatives aux différentes cases et d'autres indications.

## Préparatifs

Un joueur est désigné pour incarner Atahualpa, l'empereur des Incas. C'est à lui de poser l'énigme dans ce tour. Il recouvre l'un des deux tableaux avec le palais et derrière place les 24 cartes à symboles au choix, sans que les autres joueurs puissent les voir. Pendant cela les autres joueurs placent les 24 lingots d'or face visible sur les 24 cases de l'autre tableau. Ils sont libres de placer ces lingots de différentes valeurs sur le tableau comme ils le souhaitent. Finalement Atahualpa prend les 50 pièces d'or, les autres joueurs prennent chacun un plan et un crayon.

## Le jeu

Le joueur assis à la gauche d'Atahualpa commence. Il place la figure comme indication optique sur l'une des cartes à lingots d'or, annonce la lettre et le nombre de la case selon les indications au bord du tableau et émet une suggestion quant au symbole d'animal qui pourrait se trouver à cet endroit sur le tableau d'Atahualpa, par exemple «B4-Oiseau».

Il y a deux possibilités:

- a) **Il a deviné:** Si un oiseau se trouve réellement sur la case indiquée (voir fig. 1) le joueur peut prendre le lingot d'or de la case B4 que l'on remplace sur le tableau par le symbole deviné du palais. Atahualpa a maintenant une case vide sur son tableau.
- b) **Il n'a pas deviné:** S'il n'a pas deviné le symbole, la carte à symbole reste dans le palais et le joueur ne reçoit bien évidemment pas le lingot d'or.

## Indications utiles d'Atahualpa

Indépendamment du fait qu'un symbole ait été deviné ou non, Atahualpa donne des indications utiles aux participants. Il regarde les 8 cases avoisinantes de la case nommée (B4) (fig. 1 cases à rayures) et dit **combien** d'entre elles portent le symbole indiqué (oiseau), sans cependant dire aux joueurs de quelles cases il s'agit (pour notre exemple 3 cases). Le joueur qui vient de deviner reçoit le nombre correspondant de pièces d'or (3 pièces d'or).

**Exemple 1:** L'essai «B4 Oiseau» (fig. 1) est très bon, le joueur reçoit un lingot d'or car un oiseau se trouve en effet sur la case B4 et le joueur reçoit en plus trois pièces d'or pour les oiseaux qui se trouvent sur les cases A3, B3 et C5.

	1	2	3	4	5	6
A			V	E	E	
B			V	V	S	
C			S	A	V	
D						

Fig. 1 Le tableau d'Atahualpa

Un joueur ne recevra rien uniquement au cas où l'animal qu'il a suggéré ne se trouve ni sur la case qu'il a indiquée ni sur les cases avoisinantes.

**Exemple 2:** Dans ce cas (fig. 2) annoncer par exemple «C1-Singe» ne rapporterait rien au joueur, car ni la case C1 ni les cases avoisinantes ne portent un singe. Les cases B2, C2 et D2 sont vides, les cartes à symboles ont donc déjà été devinées auparavant et ne sont plus sur le tableau.

Explication des signes: V = Oiseau,  
E = Léopard, A = Singe, S = Araignée,  
O = vide

	1	2	3	4	5	6
A						
B		V	O			
C		E	O			
D		E	O			

Fig. 2 Le tableau d'Atahualpa

## Utilisation du plan

Les informations données par Atahualpa sont évidemment importantes pour tous les joueurs et celui qui n'a pas une mémoire excellente fera bien d'inscrire les indications utiles sur son plan. Il faut tenir compte du fait qu'Atahualpa n'indique que les cartes à symboles qui se trouvent encore à leur place dans le palais à ce moment précis. Les indications sur le plan doivent donc être constamment revues, de toute façon chaque fois qu'une carte à symbole a été devinée.

## Suite du jeu

A tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre) chaque joueur place sa figurine sur une case au choix dont il aimerait deviner le symbole et fait une suggestion. Il faudrait ce faisant également tenir compte de la valeur des lingots d'or.

## Le gagnant

Quand tous les symboles ont été devinés, chacun des joueurs compte l'or qu'il a gagné. Il faut pour cela additionner les valeurs des cartes à lingots d'or (10, 12, 14 et 16) et des monnaies d'or (1 chacune). Le gagnant est celui qui a le plus d'or.

## Variante élargie

Le jeu est joué le nombre de fois nécessaire pour permettre à tous les joueurs d'incarner à tour de rôle Atahualpa. Chaque joueur marque le nombre de points sur le plan. A la fin on additionne les points des différents tours et on détermine ainsi un gagnant pour l'ensemble du jeu.

## Variante avec une plus grande importance laissée au hasard

Les cartes à lingots d'or sont placées face cachée sur le plan. Ce n'est qu'après avoir deviné une carte à symbole que l'on apprend ainsi ce que vaut la carte à lingots d'or.