



ELOI PUJADAS
MEHDI MERROUCHE

Matériel de jeu

- △ 1 plateau de jeu
- △ 1 plateau de score
- △ 29 tuiles Pyramide
- △ 5 tuiles Idole
- △ 45 cartes Idole (9 cartes par idole)
- △ 16 prêtres (4 prêtres par couleur)
- △ 4 aides de jeu

INTRODUCTION

Les prêtres d'une ancienne cité se sont mis d'accord pour honorer leurs idoles en construisant la pyramide Uxmal. Mais un seul d'entre eux obtiendra le titre honorifique de Grand Prêtre d'Uxmal. Afin d'obtenir un maximum de renommée, il faudra veiller à honorer les dieux les plus populaires, au bon moment, en leur adressant vos prières et en obtenant leurs faveurs. Mais attention, leur influence est vacillante et changeante et vos adversaires n'hésiteront pas à maudire vos idoles favorites pour entraver votre course au pouvoir !

BUT DU JEU

En tant que prêtres, vous avez pour mission de construire la pyramide de la cité. Décorez la pyramide avec les idoles les plus populaires du moment et vous gagnerez des points de renommée.

À la fin des 3 phases, lorsque la pyramide est achevée, le joueur qui a cumulé le plus de points de renommée durant toute la construction gagne la partie.

MISE EN PLACE

Sortez tout le matériel de la boîte de jeu.

1. Posez le plateau de jeu représentant la base de la pyramide sur l'insert plastique de la boîte de jeu. Puis mettez la boîte au centre de la table.
2. Placez le plateau de score sur un côté de la table. Ce plateau est composé d'une piste de score, d'une piste popularité des idoles avec 5 cases numérotées de 1 à 5 et d'une pyramide de points.
3. Mélangez les 5 tuiles Idole et placez-les faces visibles sur la piste des idoles du plateau de score, les unes à côté des autres dans les



cases Idole numérotées de 1 à 5. Cet espace représente la popularité des idoles en fonction des décisions des prêtres.

4. Séparez les 45 cartes par idole en 5 tas faces visibles à côté du plateau de score.
5. Formez une réserve avec les tuiles Pyramide faces cachées, dans le couvercle de la boîte de jeu et placez-la à proximité de tous les joueurs. Note : une tuile est toujours divisée en 4 parties : 3 différentes idoles et 1 espace vide.
6. Choisissez chacun une couleur et recevez les 4 prêtres correspondants et 1 aide de jeu que vous placez devant vous. 1 de vos 4 prêtres va servir comme marqueur de points de renommée. Placez-le sur la case 0 du plateau de score.

La partie se déroule en 3 phases :

Phase 1 - Construisez la base de la pyramide : Formez un carré de 4 par 4 (16 tuiles) pour créer le niveau 1, en plaçant les tuiles sur le plateau de jeu. La phase 1 prend fin une fois le niveau 1 achevé.

Phase 2 - Avancez la construction de la pyramide : Formez un carré de 3 par 3 (9 tuiles) pour créer le niveau 2. Ce niveau doit être construit au dessus du niveau 1. La phase 2 prend fin une fois le niveau 2 achevé.

Phase 3 - Terminez la construction de la pyramide : Formez un carré de 2 par 2 (4 tuiles) pour créer le niveau 3. Ce niveau doit être construit au dessus du niveau 2. La phase 3 prend fin une fois le niveau 3 achevé.

Le joueur le plus jeune commence puis le jeu se déroulera en sens horaire.

TOUR DE JEU

Lors de votre tour de jeu, vous devez accomplir 1 action parmi les 4 suivantes :

- 1- Placer une tuile
- 2- Placer un prêtre sur une tuile de la pyramide
- 3- Déplacer un de vos prêtres
- 4- Vénérer ou Maudire une idole

1- PLACER UNE TUILE

Prenez une tuile de la réserve et placez-la sur le plateau de jeu, où vous voulez, mais en respectant les règles suivantes :

Niveau 1 (base de 4x4) :

La pyramide ne peut pas excéder 4 tuiles en largeur et en longueur. Le plateau de jeu est constitué de 25 encoches qui vous permettent de caler correctement vos tuiles.

Niveaux supérieurs (3x3, 2x2) :

Une tuile s'emboîte forcément dans les encoches de 4 tuiles du niveau inférieur.

NOTE: quelle que soit la phase de construction, il est interdit de commencer la construction d'un niveau supérieur.

Cartes Idole

Placer des tuiles peut vous apporter des cartes Idole. Recevez 1 ou 2 cartes Idole en fonction des situations suivantes :

Si vous faites correspondre 2 idoles identiques de manière adjacente que ce soit sur le même niveau ou sur un niveau différent, recevez 1 carte de cette idole.

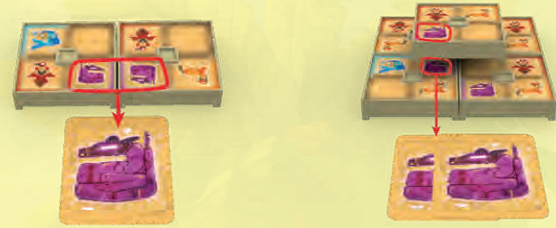
Si vous superposez 2 idoles identiques, recevez 2 cartes de cette idole.

IMPORTANT :

△ Lors d'un même tour, il est possible que plusieurs de ces situations se présentent, mais vous ne pouvez valider qu'une

seule situation de votre choix. Vous ne pouvez donc ni recevoir plus de 2 cartes ni recevoir 2 cartes d'idoles différentes.

△ Si un des paquets Idole n'a plus qu'une carte et que vous devez en piocher 2, vous ne pouvez en piocher qu'1. Si un des paquets de cartes Idole est vide et que vous devez y piocher 1 ou 2 cartes, vous ne recevez rien.



2- PLACER UN PRÊTRE SUR UNE TUILE DE LA PYRAMIDE

Vous pouvez placer 1 de vos prêtres encore disponibles sur l'une des tuiles de la pyramide. Choisissez l'1 des 3 idoles de cette tuile et posez votre prêtre dessus.

3- DÉPLACER 1 DE VOS PRÊTRES

Déplacez 1 seul de vos prêtres déjà présents sur la pyramide en défaussant des cartes Idole précédemment collectées. Le nombre de cartes défaussées correspond au nombre de mouvements que peut faire le prêtre.

Toutes les cartes défaussées sont replacées dans leurs piles respectives à côté du plateau de score.

Les déplacements du prêtre :

- Il peut se déplacer orthogonalement mais pas diagonalement.
- Il peut monter et descendre le long de la pyramide.
- Il peut sauter par-dessus un autre prêtre. La case occupée ne compte pas dans le déplacement. Par contre, il ne peut pas s'arrêter à une place occupée par un autre prêtre.
- 1 seul prêtre peut être déplacé par tour de jeu.



Règle exceptionnelle : dans le cas rare où une tuile viendrait recouvrir une ou plusieurs cases occupées par des prêtres, alors tous les prêtres concernés sont placés sur la nouvelle tuile à leur emplacement respectif.

4- VÉNÉRER OU MAUDIRE UNE IDOLE

Vous pouvez influencer la popularité des Idoles en les vénérant ou en les maudissant. Si une idole est vénérée, augmentez son rang de popularité sur le plateau de score, déplacez-la vers le 1. Lorsqu'elle est maudite, elle baisse en popularité, déplacez-la vers le 5. Le niveau d'adoration est toujours compris entre 1 et 5.

Pour déplacer une tuile Idole d'une ou plusieurs cases, vous devez défausser autant de cartes de cette idole que de cases que vous souhaitez parcourir.

Vous ne pouvez déplacer qu'1 seule idole à votre tour de jeu.

Toutes les cartes défaussées sont replacées dans leurs piles respectives à côté du plateau de score.



DÉCOMPTE DES POINTS à la fin de chaque phase

Après chaque phase, vous devez compter le nombre de points de renommée que vous avez cumulés. Vous devez utiliser la pyramide des points sur le plateau de score pour compter vos points de renommée.

Regardez les 3 idoles en case 1, 2 et 3 du plateau de score :

• **Tous les prêtres** sur ces idoles dans la pyramide rapportent des points de renommée, en fonction du niveau où ils se trouvent dans la pyramide.

Seules les cartes de votre main qui correspondent aux idoles des cases 1 et 2, rapportent respectivement 2 points et 1 point de bonus par carte. Remettez-les dans leur pile respective après avoir compté vos points. Gardez le reste de vos cartes en main.



Exemple : Lina, joueur rose, remporte 15 points grâce à ses prêtres, placés sur l'idole Serpent : chaque prêtre lui rapporte 5 points à ce niveau de pyramide car le Serpent est le 2ème favori. Puis, Il lui reste 2 cartes Jaguar et 1 carte Serpent en main qu'elle doit défausser et lui rapporte 5 points de plus (2 points par carte Jaguar et 1 point pour la carte Serpent). Elle marque donc 20 points pour cette manche.

Elle avance son prêtre rose sur la case 32 du plateau de score.

IMPORTANT : Après les phases 1 et 2 ET après avoir compté vos points, 2 événements se passent.

▲ **Le rejet des favoris :** les 2 premières idoles favorites sont soudainement rejetées. Les tuiles Idole des cases 1 et 2 doivent passer respectivement dans cet ordre en cases 4 et 5. Les autres idoles voient leur popularité monter de 2.

▲ **La pause des prêtres :** vous devez récupérer tous les prêtres que vous avez placés dans la pyramide.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque la phase 3 est complétée. Faites un dernier décompte en respectant les règles décrites ci-dessus.

Le joueur qui a collecté le plus de points de renommée gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a conservé le plus de cartes en main gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VARIANTE : pas de pause pour les prêtres

Laissez les prêtres où ils sont après chaque phase de construction.

VARIANTE : pause forcée des prêtres

Suivant les phases du jeu, vous ne disposez pas du même nombre de prêtres.

Lors de la phase 1, vous disposez de vos 3 prêtres.

Lors de la phase 2, vous ne disposez plus que de 2 prêtres.

Lors de la phase 3, vous ne disposez plus que d'1 prêtre.

Avant de démarrer une nouvelle phase, récupérez vos prêtres et ne conservez que le nombre indiqué ci-dessus. Les autres ne sont plus utilisés pour le reste de la partie.