

Chocolatl



3-5 Spelers

45 - 60 minuten

WITH ART BY
RYAN LAUKAT

GÜNTER BURKHARDT

Quetzalquatl, de God van de cacao bij de Azteken, waakt over het voedsel van de Goden. In dit spel zet je elke ronde je cacaokaarten zo slim mogelijk in op 6 verschillende locaties om op die manier de gunst van de Goden te winnen, oogstpunten binnen te halen of aan de piramide te bouwen. Aan het einde van het spel wordt gekeken wie het grootste offer aan Quetzalquatl gebracht heeft. Daarna wordt duidelijk wie zich de winnaar van het spel mag noemen.



Het spelverloop is eenvoudig en overzichtelijk. In een ronde worden 6 verschillende locaties, genummerd 1 t/m 6, achter elkaar doorlopen.

SPELVOORBEREIDING

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Hierop staan, kloksgewijs, 6 locaties afgebeeld die elke ronde doorlopen worden. In het midden van het spelbord bevindt zich de offerplaats (A).

De Chocolatl-figuur en de "oude man"-figuur worden op de betreffende velden bij locatie 1 gezet. De verbeteringskaarten worden in twee stapels gesorteerd volgens de symbolen op de achterzijde. Beide stapels worden vervolgens afzonderlijk geschud en gedekt naast het spelbord gelegd.

Elke speler kiest een kleur en krijgt een set cacaokaarten (13 stuks in de waarden van 0 tot en met 12), 9 markeerstenen en 1 schijfje in deze kleur. Met het schijfje van elke speler wordt op het veld „0” van het puntenspoor (B) een stapel gemaakt. De volgorde van de schijfjes is willekeurig. Elke speler krijgt eveneens een overzichtskaart met daarop aan de voorkant de 6 locaties, afgebeeld in een rij, en op de achterkant een beknopt overzicht van de verschillende biedregels en de eindtelling. De spelers leggen deze kaart met de voorkant naar boven voor zich neer. Eén overzichtskaart kan met de achterkant naar boven naast het spelbord neergelegd worden, om de spelers tijdens het spelen van dit spel te helpen.

SPELMATERIAAL



5x 9 markeerstenen



7 bonustegels
voor de hutten in
het dorp



1 rondsteen



1 „oude man”-figuur, 1 Chocolatl-figuur



12 verbeteringskaarten
(met zwarte rand)



5x 13 cacaokaarten in 5 kleuren



3 cacaodobbelstenen en 7 bonus-
dobbelstenen



5 schijfjes in de spelerkleuren



6 overzichtskaarten/spelerhulpen

1 spelbord
spelregelboek

HET BEGIN VAN HET SPEL – HET OFFER

Cacao was de drank der goden en werd dan ook in grote hoeveelheden in de Azteekse tempels gevonden.

Voordat het eigenlijke spel begint, moeten alle spelers één van hun 13 cacaokaarten gedekt op de offerplaats in het midden van het spelbord leggen (A). Deze kaart kan gedurende het spel niet meer ingezet worden, maar brengt aan het einde zoveel punten op als de waarde op de kaart. De speler die hier het meest heeft geofferd ontvangt aan het einde van het spel nog eens 3 overwinningpunten extra.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere ronden, met een maximum van 7 ronden. In elke ronde zetten de spelers 2 cacaokaarten in per locatie. Nadat de 6 locaties vervolgens één voor één afgehandeld zijn, begint een nieuwe spelronde.



VOORBEREIDING AAN HET BEGIN VAN ELKE RONDE

1. De 3 witte cacaodobbelstenen worden geworpen en met het gegooide aantal ogen goed zichtbaar op de plantages (locatie 2) gelegd.
2. Een nieuwe zwarte dobbelsteen (de waarde doet er niet toe) wordt op het dobbelsteenveld in het dorp (locatie 3) gelegd.
3. Aan het begin van het spel start de rondesteen op het veld met de 8 en de 4 eronder. Elke volgende ronde schuift de rondesteen één veld naar rechts op locatie 5: de bereidingsplaats van de chocolatl drank.
4. De bovenste kaart van elke stapel verbeteringskaarten wordt open op de kaartvelden (met waarden 6 en 3 -bij locatie 6-) gelegd.



HET BIEDEN

Elke ronde zetten de spelers hun 12 cacaokaarten in op de 6 locaties van het spelbord waarbij er steeds met 2 kaarten per locatie geboden moet worden. De spelers zetten hun kaarten gelijktijdig in. De som van de op de kaarten afgebeelde waarden is het totale bod van de speler voor deze locatie. Er zijn 3 verschillende manieren om de cacaokaarten in te zetten. Welke van deze 3 manieren dient te worden gebruikt, hangt af van de kleur van het veld waarop het voorste schijfje op het puntenspoor ligt:

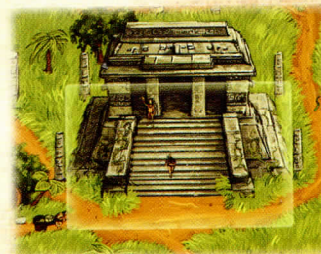


Als het voorste schijfje op een goudkleurig veld staat, wordt afzonderlijk voor de 6 locaties ingezet: de spelers leggen onmiddellijk 2 kaarten gedekt bij het veld van locatie 1 (de tempel van Chocolatl) van hun overzichtskaart, waarna alle spelers hun ingezette kaarten opendraaien en deze locatie direct gewaardeerd wordt. Op deze manier gaat men één voor één en kloksgewijs verder met de 5 overige locaties.

Begin van het spel:

Elke speler...

- kiest één van zijn cacaokaarten uit en
- legt deze gedekt op de offerplaats



De offerplaats

Voorbereiding van elke ronde

1:



2:



3:



4:



Bieden:

- Elke speler plaatst een bod, bestaande uit twee kaarten per locatie.
- Het voorste schijfje op het puntenspoor bepaalt de manier van bieden.



Als het voorste schijfje op een rood veld (of veld "0") staat, moeten alle spelers direct aan het begin van deze ronde al hun 12 kaarten gedekt neerleggen bij de velden van de 6 verschillende locaties op hun overzichtskaart (2 per locatie). Vervolgens worden de kaarten bij de eerste locatie opengedraaid, en wordt deze locatie gewaardeerd. Daarna volgt de volgende locatie etc..



Als het voorste schijfje op een groen veld staat, moeten alle spelers bij elke locatie op hun overzichtskaart gedekt een kaart neerleggen. Vervolgens worden al deze kaarten opengedraaid. Hierna legt elke speler bij elke locatie gedekt een tweede kaart. Vervolgens worden de kaarten bij de eerste locatie opengedraaid, en wordt deze locatie gewaardeerd. Daarna volgt de volgende locatie etc.

Let op: alle spelers beginnen op veld "0" van het puntenspoor. Als zij hun schijfje verzetten en op een plaats terecht komen waarop al een schijfje van een andere speler staat, dan wordt het (nieuwe) schijfje daarbovenop geplaatst (dit kan van belang zijn in het geval van een gelijke stand waar bij de Chocolatl-figuur niet is betrokken, zie "gelijke stand bij het bieden" onderaan deze pagina).

Voor de spelers met het hoogste bod zijn er bij de verschillende locaties voordelen, overwinningpunten of andere bonussen te behalen, en voor de speler met het laagste bod soms nadelen. Nogmaals ter herinnering: bij elke locatie bestaat de hoogte van het bod uit de OPGETELDE WAARDE van de twee door de speler ingezette cacao kaarten.



Locatie 1: De tempel van Chocolatl

Het verhaal gaat dat Quatzalcoatl in de spiegel van de toekomst keek. Hij was geschokt toen hij daar zichzelf zag als oude man.

Op deze locatie krijgt de hoogste bidder de Chocolatl-figuur. Hij ontvangt direct 1 overwinningpunt (puntenspoor) en wint -zolang hij de Chocolatl-figuur in bezit heeft- bij elke gelijke stand in een bieding.

De laagste bidder moet de „oude man“ figuur nemen en zet deze voor zich neer. De speler met deze figuur in zijn bezit moet nu bij de resterende 5 locaties één punt van zijn bod aftrekken!

Let op: In de volgende ronde geeft de „oude man“ figuur alleen op de tempel van Chocolatl een klein voordeel: de speler mag hier namelijk één punt bij zijn bod optellen.

Gelijke stand bij het bieden:

Gelijke standen bij het bieden worden -na het bijstellen van het bod (zoals bijv. de strafpunt bij de „oude man“)- altijd als volgt opgelost: is de speler die de Chocolatl-figuur voor zich heeft staan betrokken bij de gelijke stand dan wint deze speler de bieding. Is deze speler echter niet betrokken bij de gelijke stand dan wint de speler die met zijn schijfje het verst achterop op het puntenspoor staat. Staan er meerdere schijfjes op de achterste plek van het puntenspoor, dan is de speler wiens schijfje bovenop ligt de winnaar van de gelijke stand.

Voorste spelersschijfje op:

- **goudkleurig veld:** Gedekt bod maken voor één locatie (2 kaarten), waarna deze locatie gewaardeerd wordt. Dit herhalen voor de volgende locaties.



- **rood veld (of veld "0"):** Gedekt bod maken voor alle locaties (2 kaarten), daarna de locatie één voor één waarderen



- **groen veld:** Gedekt bod maken voor alle locaties (1 kaart), vervolgens open-draaien van deze kaarten. Hierna aan alle locaties gedekt 1 kaart toevoegen en daarna de locaties één voor één waarderen



Tempel van Chocolatl (locatie 1)

- Hoogste bidder krijgt Chocolatl-figuur (1 overwinningpunt en winnaar bij elke gelijkstand in een bieding)



- Laagste bidder krijgt „oude man“ figuur (-1 bij elk volgend bod in deze ronde)



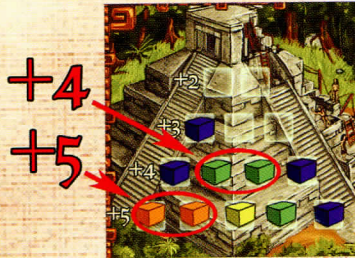
Gelijke stand:
Chocolatlfiguur wint, anders de speler met de minste overwinningpunten

Extra overwinningspunten: Zodra een rij volledig bezet is, krijgt de speler met de meeste stenen in deze rij direct overwinningspunten: hij zet zijn schijfje evenveel punten verder op het puntenspoor als het getal dat links van deze volle rij staat. Dus minimaal 2 en maximaal 5 punten.

In geval van een gelijke stand van markeerstenen in een rij gelden de regels zoals beschreven onder locatie 1, de tempel van Chocolatl, "gelijke stand bij het bieden".

Voorbeeld

Oranje ontvangt 5 overwinningspunten bij afronding van de onderste rij. Groen ontvangt 4 punten bij afronding van de volgende rij: er is weliswaar een gelijke stand met paars, maar groen bezit de Chocolatl-figuur.



Locatie 5: de bereidingplaats van de chocolatl drank

Volgens de legende ontdekte Quatzalcoatl de cacao op een mysterieuze berg vol met cacao bomen.

Hier kan men direct overwinningspunten behalen. Het aantal punten wordt echter elke ronde lager.

In de eerste ronde krijgt de hoogste bieder 8 overwinningspunten en de op één na hoogste bieder 4 overwinningspunten.

In de tweede ronde krijgt de hoogste bieder 7 overwinningspunten en de op één na hoogste bieder 3 overwinningspunten.

Vanaf ronde 4 krijgt alleen de hoogste bieder nog overwinningspunten.



In elke ronde verliest de speler met het laagste bod 2 overwinningspunten.



Locatie 6: het Tachli-veld

De Azteken hielden ervan om Tachli te spelen. Deze sport is een combinatie van basketbal en voetbal en wordt gespeeld met een harde, rubberen bal.

Degenen die hier het hoogste bieden krijgen als beloning nieuwe, betere cacaokaarten.

De hoogste bieder ontvangt de hoogste van beide openliggende kaarten, de op één na hoogste bieder ontvangt de laagste kaart. Beide spelers moeten vervolgens hun laagste in bezit zijnde cacaokaart afgeven. De afgegeven kaarten worden niet meer gebruikt en kunnen worden teruggelegd in de doos.



Let op: In de laatste ronde van het spel (dat kan ook pas blijken tijdens de lopende ronde, zie "einde van het spel" op de volgende pagina) heeft een verbetering van de cacaokaarten van een speler geen zin meer. In deze ronde zijn er geen twee nieuwe cacaokaarten te winnen op deze locatie, maar 6 resp. 3 overwinningspunten voor de hoogste resp. de op één na hoogste bieder.

Extra overwinningspunten: Wanneer een rij volledig bezet is dan worden er 2-5 overwinningspunten gegeven aan de speler met de meerderheid in die rij.

De bereidingplaats van de chocolatl drank (locatie 5)

- Ronde 1-3: De hoogste en op één na hoogste bieder krijgen overwinningspunten
- Ronde 4-7: Alleen de hoogste bieder krijgt overwinningspunten
- Ronde 1-7: De laagste bieder verliest 2 overwinningspunten

Het Tachli-veld (locatie 6)

- De hoogste bieder krijgt de hoogste kaart.
- De op één na hoogste bieder krijgt de andere kaart.

Beide spelers geven hiervoor in ruil hun laagste cacaokaart af: deze kaarten gaan uit het spel.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct na afloop van de ronde, waarin minstens één van de volgende zaken gebeurt:

- alle velden in de piramide zijn bezet. In dit geval zijn alle 7 rondes gespeeld.
- (minstens) één schijfje bereikt of passeert het veld "40" op het puntenspoor.
- (minstens) één speler heeft zijn laatste markeersteen ingezet.

De spelers maken de ronde dus nog compleet af (Let op: op locatie 6 zijn er nu geen kaarten te winnen, maar 6 resp. 3 overwinningpunten).

Wanneer een speler geen markeerstenen meer heeft om te plaatsen dan mag hij toch nog overwinningpunten scoren, alsof hij nog markeerstenen heeft. In dat geval zou men de markeerstenen van een niet gebruikte kleur kunnen gebruiken.

EINDTELLING

Nadat de laatste ronde uitgespeeld is komt het tot een eindtelling.

Voor de spelers zijn er overwinningpunten te behalen voor:

- | | |
|--|-----------|
| - elke eigen markeersteen in de piramide | 1 punt |
| - de meerderheid van markeerstenen in de gehele piramide* | 3 punten |
| | |
| - de speler, die de Chocolatl-figuur bezit | 3 punten |
| - de speler, die de „oude man“-figuur bezit | -3 punten |
| | |
| - de waarde van de eigen cacaokaart op de offerplaats | ? punten |
| - de hoogste cacaokaart op de offerplaats* | 3 punten |
| | |
| - de worp van maximaal één zwarte dobbelsteen
(die nog in bezit is van de speler) | ? punten |

*Let op: bij de eindtelling krijgen bij een gelijke stand alle winnende spelers hier de aangegeven punten!

De speler met de meeste punten heeft de goden het meest behaagd en mag zich de winnaar van dit spel noemen. In geval van een gelijke stand wint de speler met de cacaokaart met de hoogste waarde op de offerplaats. Is er dan nog steeds een gelijke stand winnen beide spelers.

CREDITS

Spelontwerp: Günter Burkhardt

Illustraties and grafisch ontwerp: Ryan Laukat

Redactie: Arnö en Frank Quispel (www.quined.com)

De spelontwerper bedankt Bernd Kovascik, Norman Kurock, Thomas Rühle en Dirk Lautner voor de talrijke testronden en de nuttige aanwijzingen.

Quined Games bedankt Luk van Lokeren, Jeroen Hollander, Malorie Laukat, Pascal Cadot, Grischa Zimmerman, Martyn F, Leonie Caljouw en Steve McKeogh voor hun trouwe inzet en steun.

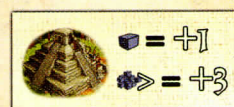
www.quined.com , info@quined.nl

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

Einde van het spel indien:

- piramide klaar is
OF
- 1 speler 40 of meer overwinningpunten heeft
OF
- 1 speler zijn laatste markeersteen heeft ingezet

EINDTELLING



Bij de eindtelling heeft de Chocolatl-figuur geen rol bij een gelijke stand!

Chocolatl



WITH ART BY
RYAN LAUKAT

GÜNTER BURKHARDT

3 à 5 joueurs
45-60 minutes

Chocolatl est un jeu se déroulant dans l'univers des Aztèques, de la légende de Quetzalcóatl et bien sûr du cacao, le fruit divin ! Votre but : faire les plus belles offrandes aux dieux, récolter les meilleures fèves de cacao, participer à la construction de la pyramide, et gagner des points dans 6 lieux différents. Le joueur qui apporte les meilleures offrandes à Quetzalcóatl (Chocolatl ; d'où vient le nom du chocolat) termine le jeu en vainqueur.



Le déroulement du jeu est très simple: les actions se situent à 6 endroits différents, numérotés ici de 1 à 6.

PREPARATION

Placez le personnage « vieil homme » et le personnage « Chocolatl » sur les deux cercles du lieu 1. Les cartes Amélioration (bord noir) sont triées par type (reconnaisable au dos des cartes) et chaque type est mélangé séparément. Il doit alors y avoir deux paquets de cartes, un pour chaque type, qui sont placés face cachée à côté du plateau collectif.

Chaque joueur reçoit un set de cartes Cacao, montrant des sacs de cacao numérotés de 0 à 12, ainsi que les 9 cubes de sa couleur et son marqueur de score. Prenez les marqueurs de score de tous les joueurs, mélangez-les, mettez-les au sort et empilez-les dans l'ordre du tirage sur l'emplacement marqué 0 de la piste de score.

Chaque joueur place devant lui un plateau personnel, sur lequel sont appelés les 6 lieux du plateau collectif. Un résumé des règles se trouve au verso.

Matériel



5 x 9 cubes de bois



7 jetons bonus
pour les cabanes



1 cube blanc



1 personnage « vieil homme »
1 personnage « Chocolatl »



12 cartes Amélioration
(bord noir)



13 cartes Cacao x 5 couleurs



7 dés bonus (noirs) & 3 dés
Récolte de cacao (blancs)



5 marqueurs de score



6 plateaux individuels

1 plateau de jeu collectif
1 règle du jeu

COMMENCEMENT DU JEU-les offrandes

Le cacao, boisson des dieux, se trouvait en abondance dans les temples aztèques.

Avant que le jeu ne commence, chaque joueur doit placer face cachée l'une de ses cartes Cacao sur le lieu d'offrande dans le temple au centre du plateau collectif. Ces cartes restent face cachée toute la partie et ne sont plus accessibles aux joueurs. Cependant, à la fin du jeu, elles rapportent autant de points de victoire que la valeur de la carte, avec en plus la possibilité d'avoir 3 points bonus pour celui ayant fait la plus belle offrande (le sac avec le plus grand chiffre).

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs rondes (maximum 7). Au cours de chaque ronde, les joueurs font des offrandes dans chacun des 6 lieux du plateau. Pour ce faire, ils jouent des cartes aux endroits correspondants sur leur plateau personnel. Après que toutes les offrandes ont été faites et les 6 lieux décomptés, une nouvelle ronde commence.



PREPARATION D'UNE RONDE

1. Lancez les 3 dés blancs Récolte de cacao et placez-les, résultat du lancer visible, sur les emplacements prévus du lieu numéro 2 (récolte de fèves de cacao), en bas au milieu du plateau.
2. Placez aussi un dé noir au centre de la cité de Tenochtitlan (lieu numéro 3 en bas à gauche du plateau).
3. Le cube blanc est placé sur le premier emplacement du lieu numéro 5: préparation de la boisson cacaotée(au-dessus de 8/4, à côté de "-2"). Ce cube sera avancé d'un emplacement vers la droite lors de chaque ronde pour ainsi les décompter.
4. Tirez la première carte de chaque pioche de cartes Améliorations et placez-les face visible sur les emplacements numérotés 3 et 6 sur le lieu 6 en haut à droite du plateau (tlachtli).



Les offrandes

Les joueurs font des offrandes en utilisant leurs 12 cartes Cacao (la treizième a déjà été placée dans le temple en début de partie). À chaque ronde, chaque joueur doit placer deux cartes dans chaque lieu. La somme des deux cartes de chacun des joueurs déterminera la meilleure offrande dans chaque lieu. Il y a trois types d'offrandes (rappelés à l'arrière des plateaux individuels). Le type d'offrande utilisé lors d'une ronde est déterminé par la couleur de la case sur laquelle se trouve le marqueur du joueur le plus en avance sur la piste de score.

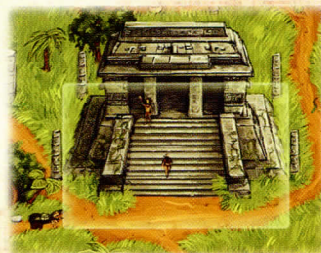


Lors d'une ronde à case dorée, chaque joueur place d'un coup 2 cartes faces cachées sur le lieu numéro 1 de son plateau individuel (Chocolat!). Le résultat est alors révélé par le retournement de toutes les cartes de tous les joueurs, et la meilleure offrande est déterminée. Puis l'on procède de la même manière pour tous les autres lieux, un par un, dans le sens horaire, les cartes jouées n'étant pas reprises pour les lieux suivants.

COMMENCEMENT DU JEU:

Chaque joueur

- Choisit une de ses cartes cacao
- Place cette carte face cachée sur le temple



Le temple

PREPARATION D'UNE RONDE



OFFRANDES

- Chaque joueur fait une offrande de deux cartes par lieu
- Le type d'offrande dépend de la case du joueur en tête sur la piste de score

COMMENCEMENT DU JEU-les offrandes

Le cacao, boisson des dieux, se trouvait en abondance dans les temples aztèques.

Avant que le jeu ne commence, chaque joueur doit placer face cachée l'une de ses cartes Cacao sur le lieu d'offrande dans le temple au centre du plateau collectif. Ces cartes restent face cachée toute la partie et ne sont plus accessibles aux joueurs. Cependant, à la fin du jeu, elles rapportent autant de points de victoire que la valeur de la carte, avec en plus la possibilité d'avoir 3 points bonus pour celui ayant fait la plus belle offrande (le sac avec le plus grand chiffre).

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs rondes (maximum 7). Au cours de chaque ronde, les joueurs font des offrandes dans chacun des 6 lieux du plateau. Pour ce faire, ils jouent des cartes aux endroits correspondants sur leur plateau personnel. Après que toutes les offrandes ont été faites et les 6 lieux décomptés, une nouvelle ronde commence.



PREPARATION D'UNE RONDE

1. Lancez les 3 dés blancs Récolte de cacao et placez-les, résultat du lancer visible, sur les emplacements prévus du lieu numéro 2 (récolte de fèves de cacao), en bas au milieu du plateau.
2. Placez aussi un dé noir au centre de la cité de Tenochtitlan (lieu numéro 3 en bas à gauche du plateau).
3. Le cube blanc est placé sur le premier emplacement du lieu numéro 5: préparation de la boisson cacaotée(au-dessus de 8/4, à côté de "-2"). Ce cube sera avancé d'un emplacement vers la droite lors de chaque ronde pour ainsi les décompter.
4. Tirez la première carte de chaque pioche de cartes Améliorations et placez-les face visible sur les emplacements numérotés 3 et 6 sur le lieu 6 en haut à droite du plateau (tlachtli).



Les offrandes

Les joueurs font des offrandes en utilisant leurs 12 cartes Cacao (la treizième a déjà été placée dans le temple en début de partie). À chaque ronde, chaque joueur doit placer deux cartes dans chaque lieu. La somme des deux cartes de chacun des joueurs déterminera la meilleure offrande dans chaque lieu. Il y a trois types d'offrandes (rappelés à l'arrière des plateaux individuels). Le type d'offrande utilisé lors d'une ronde est déterminé par la couleur de la case sur laquelle se trouve le marqueur du joueur le plus en avance sur la piste de score.

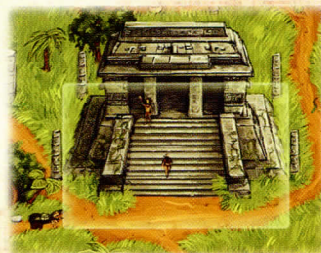


Lors d'une ronde à case dorée, chaque joueur place d'un coup 2 cartes faces cachées sur le lieu numéro 1 de son plateau individuel (Chocolat!). Le résultat est alors révélé par le retournement de toutes les cartes de tous les joueurs, et la meilleure offrande est déterminée. Puis l'on procède de la même manière pour tous les autres lieux, un par un, dans le sens horaire, les cartes jouées n'étant pas reprises pour les lieux suivants.

COMMENCEMENT DU JEU:

Chaque joueur

- Choisit une de ses cartes cacao
- Place cette carte face cachée sur le temple



Le temple

PREPARATION D'UNE RONDE



OFFRANDES

- Chaque joueur fait une offrande de deux cartes par lieu
- Le type d'offrande dépend de la case du joueur en tête sur la piste de score



Lors d'une ronde à case rouge (et aussi la case 0 de la piste de score), les joueurs placent toutes leurs cartes en une fois, deux par lieu d'offrande. Chaque lieu est alors décompté, un par un, dans le sens horaire, et en commençant par le lieu numéro 1.



Lors d'une ronde à case verte, chaque joueur pose 1 seule carte sur chaque lieu. Ces cartes sont alors découvertes, puis les joueurs placent une deuxième carte sur chaque lieu. Cette deuxième carte est révélée et les résultats sont déterminés pour chaque lieu, dans le sens horaire, en commençant par le lieu numéro 1.

REMARQUE: tous les joueurs commencent sur la case 0 de la piste de score. Lorsque les joueurs ont commencé de marquer des points, un marqueur de score qui arriverait sur une case déjà occupée se placerait sur le(s) marqueur(s) déjà présent(s). L'ordre d'empilement sert à résoudre les égalités (lorsque le personnage Chocolatl n'est pas impliqué ; voir plus loin).

Le résultat des offrandes est différent selon le lieu. La plus basse ou la plus haute offrande peut être prise en compte, et cela octroie des bonus, des points de victoire ou des pénalités pour chaque lieu (pour rappel, la valeur d'offrande d'un joueur dans un lieu est la somme des deux cartes qu'il a joué dans ce lieu).



CHOCOLATL : Lieu 1

La légende dit que Quetzalcóatl aimait regarder dans le miroir du futur. Lorsqu'il s'y vit, il fut choqué par l'image du vieil homme à barbe blanche qui lui était renvoyée.

Le joueur dont l'offrande est la plus haute reçoit le personnage de Chocolatl. Il marque immédiatement 1 point de victoire et gagnera dorénavant toute égalité, du moins tant qu'il a Chocolatl en sa possession.

Le joueur ayant fait la plus petite offrande prend devant lui le personnage du vieil homme. Dans chacun des 5 autres lieux, il devra retirer 1 point de la valeur de ses cartes.

REMARQUE: Pour le lieu numéro 1, et uniquement celui-ci, le personnage du vieil homme donne 1 point bonus (et non pas 1 point de moins) au joueur qui l'a devant lui.

IMPORTANT : RESOLUTION DES EGALITES

Pour chaque égalité du jeu (y compris à la pyramide), la règle suivante s'applique : après avoir pris en compte tous les bonus et pénalités, le joueur avec le personnage de Chocolatl l'emporte. Si le joueur possédant Chocolatl n'est pas impliqué dans l'égalité, c'est le joueur ayant le moins de points de victoire qui gagne. Si les marqueurs des joueurs impliqués sont sur la même case de la piste de score, l'égalité est remportée par celui placé le plus haut dans la pile.

• **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE DOREE:** Chaque joueur place deux cartes faces cachées sur le premier lieu. Le résultat est immédiatement déterminé, puis l'on fait de même au lieu suivant et ainsi de suite.



• **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE ROUGE (OU CASE 0) :** Chaque joueur place deux cartes faces cachées sur chacun des 6 lieux. Puis toutes les cartes sont retournées et le résultat dans chaque lieu est déterminé.



• **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE VERTE:** Chaque joueur place une carte face cachée sur chacun des 6 lieux. Ces cartes sont révélées, puis une deuxième carte est alors jouée face cachée dans chaque lieu, et les résultats sont déterminés après la révélation de ce deuxième tour de cartes.

LIEU 1 : CHOCOLATL

- La meilleure offrande obtient le personnage « Chocolatl » (vainqueur de toute égalité et 1 point de victoire)



- La plus petite offrande obtient le personnage « vieil homme » (donne un point de moins dans les lieux 2 à 6, et un point de plus dans le lieu 1)



EGALITES :

Le personnage « Chocolatl » l'emporte, ou sinon le joueur le plus en retard sur la piste de score.

RECOLTE DES FEVES DE CACAO : Lieu 2

Quetzalcóatl favorise la récolte de cacao, ce fruit aimé entre tous.

Le joueur ayant fait la plus belle offrande reçoit immédiatement autant de points de victoire que le résultat le plus haut montré par l'un des 3 dés blancs. Le joueur avec la deuxième meilleure offrande reçoit en point de victoire la valeur du deuxième dé le plus haut, et la troisième meilleure offrande la valeur du troisième dé.



LA CITE DE TENOCHTITLAN : Lieu 3

Vous voici à Tenochtitlan, la capitale des Aztèques.

Le joueur avec la plus belle offrande a le choix entre deux actions:

a) construire une cabane (placer l'un de ses cubes sur un emplacement libre). Cette cabane lui donne 1 point bonus pour chaque offrande jusqu'à la fin du jeu. Pour rappel, il reçoit un jeton +1 qu'il place devant lui.



ou

b) prendre le dé noir au centre de la cité. Ce dé pourra être utilisé une seule fois lors d'une offrande future, pour en améliorer la valeur. Pour ce faire, après visualisation des offrandes, le joueur décidera de lancer le dé (ou les dés, car il peut en avoir plusieurs), et ajoutera le résultat à la valeur de son offrande. Chaque dé noir est rendu après utilisation.

Le joueur avec la seconde meilleure offrande doit choisir l'action non choisie par le premier.

REMARQUE:

Une cabane donne un bonus d'1 point dans tous les lieux, sauf à Tenochtitlan (lieu 3) où elle donne alors un malus d'1 point.



LA PYRAMIDE CHOLULA : Lieu 4

La plus importante tombe sacrée des Aztèques se trouve à Cholula. En volume, c'est la plus grande pyramide jamais construite de main d'homme.

La pyramide est bâtie de bas en haut. Deux pierres (cubes de bois des joueurs) s'y ajoutent à chaque ronde. Chaque pierre donnera 1 point de victoire à la fin du jeu (et certains bonus seront accordés plus tard lors de la partie). Lorsque cette offrande est décomptée, deux possibilités surviennent :



a) Le joueur avec la plus belle offrande place 2 pierres. Ceci n'est possible que si son offrande est d'au moins 3 points plus élevée que la deuxième. Il place alors 2 cubes de sa couleur dans 2 espaces libres de la pyramide, en commençant par le bas à gauche.

OU

b) S'il y a moins de 3 points de différences entre les deux plus belles offrandes, alors les deux joueurs impliqués vont placer chacun 1 pierre dans la pyramide. Le joueur ayant fait l'offrande la plus élevée décide néanmoins qui place une pierre en premier (ceci est important pour recevoir les bonus de la pyramide).

LIEU 2 : LA RECOLTE

- Le joueur avec la meilleure offrande obtient autant de points de victoire que la valeur du dé le plus fort.
- La deuxième meilleure offrande obtient la valeur du deuxième dé le plus fort.
- La troisième celle du dé le plus faible.

LIEU 3 : LA CITE

- La meilleure offrande prend un dé noir ou construit une cabane.
- La seconde meilleure offrande prend l'action restante.

Le dé noir peut être utilisé pour améliorer une offrande future

Les cabanes

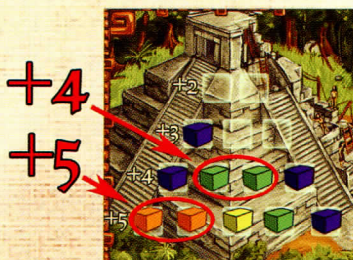
- +1 pour toutes les offrandes sauf dans le lieu 3
- -1 sur l'offrande du lieu 3

LIEU 4 : LA PYRAMIDE

- Si la meilleure offrande est au moins de 3 points supérieure à la deuxième, le vainqueur place 2 cubes dans la pyramide.
- Sinon, premier et deuxième placent chacun 1 cube.

BONUS: Dès qu'un étage de la pyramide est terminé, le joueur ayant la majorité de cubes dans cet étage remporte entre 2 et 5 points, comme indiqué sur le plateau en face des étages de la pyramide. La règle de résolution des égalités s'applique : le joueur ayant le personnage Chocolatl l'emporte ; si celui-ci n'est pas impliqué, c'est le joueur le plus en retard sur la piste de score qui remporte l'égalité (ou le plus haut de la pile éventuelle).

Orange a reçu 5 points parce qu'il avait la majorité sur le premier étage de la pyramide. Vert reçoit 4 points pour le second étage: en effet, il a le personnage "Chocolatl" et gagne ainsi l'égalité contre Violet.



PREPARATION DE LA BOISSON CACAOTEE: Lieu 5

D'après la légende, Quetzalcóatl découvrit la fève de cacao dans une montagne mystérieuse recouverte de cacaoyers.

Dans ce lieu, des points de victoire sont attribués lors de chaque ronde, mais de manière décroissante. La meilleure offrande de la première ronde rapporte 8 points de victoire, et 4 points de victoire sont attribués à la deuxième meilleure offrande. Lors de la seconde ronde, 7 points de victoire reviennent au joueur ayant fait la meilleure offrande et 3 points au joueur ayant fait la deuxième meilleure offrande, et ainsi de suite. À partir de la quatrième ronde, seule la meilleure offrande rapporte des points de victoire. Dans chaque ronde, le joueur ayant fait la plus petite offrande perd 2 points de victoire.



TLACHTLI: Lieu 6

Les aztèques adoraient jouer au Tlachtli, qui est un sport ressemblant à un mélange de basket-ball et de football, se jouant avec une balle de caoutchouc dure.

Le vainqueur (celui ayant fait la plus belle offrande) remporte une carte Cacao lui permettant de faire de meilleures offrandes futures. Le joueur classé premier en ce lieu prend la carte Amélioration de plus forte valeur, le second prend la carte Amélioration de plus faible valeur. Les deux joueurs doivent se débarrasser d'une de leurs cartes Cacao avant d'ajouter à leur main celle qu'ils viennent de gagner (il est recommandé de se débarrasser de la carte Cacao de plus faible valeur, mais chacun fait comme il veut).



REMARQUE: Lorsque la dernière ronde est jouée, l'obtention de cartes Amélioration n'a plus de sens. À la place, le joueur ayant fait la meilleure offrande reçoit 6 points de victoire, et le suivant 3 points de victoire.

Points bonus:

Si un étage est complet: de 2 à 5 points de victoire

LIEU 5 : LA BOISSON CACAOTEE

- La meilleure offrande et la deuxième meilleure gagnent des points dans les rondes 1 à 3.
- À partir de la quatrième ronde, seule la meilleure offrande obtient des points de victoire.
- Quelque soit la ronde, la plus mauvaise offrande fait perdre 2 points

LIEU 6 : TLACHTLI

- Le joueur avec la meilleure offrande prend la carte de valeur la plus haute
- La deuxième meilleure offrande fait prendre la carte de valeur la plus basse

Les deux joueurs défaussent une autre carte

FIN DU JEU

- La dernière ronde est engagée dans l’une des trois conditions suivantes:
- La pyramide est terminée, ce qui ne peut arriver qu’à la septième ronde.
 - Un joueur atteint ou dépasse 40 points de victoire.
 - Un joueur a placé tous ses cubes.

La ronde se termine alors jusqu’au lieu numéro 6, puis l’on procède au décompte final. Si un joueur n’avait plus de cubes, il peut toujours marquer des points de victoire comme s’il lui restait des cubes!

Décompte final

Des points de victoire sont attribués aux joueurs selon le barème ci-dessous :

- | | |
|---|-----------|
| -Chaque pierre dans la pyramide | 1 Point |
| - La majorité de pierres dans la pyramide* | 3 Points |
| | |
| - Le personnage Chocolatl en sa possession | 3 Points |
| - Le personnage vieil homme en sa possession | -3 Points |
| | |
| - La valeur de la carte Cacao du temple | ? Points |
| - Le bonus pour la plus haute carte Cacao du temple* | 3 Points |
| | |
| - S’il en a encore en sa possession, un joueur peut lancer un (et un seul) dé noir et convertir le résultat en points de victoire | ? Points |

*Dans ces deux cas, s’il y a égalité, les joueurs impliqués dans l’égalité reçoivent chacun le bonus complet.

Le joueur ayant le mieux contenté les dieux et ainsi gagné le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d’ex-aequo après le décompte final, le vainqueur est celui (parmi ceux qui sont impliqués dans l’égalité) qui avait fait la plus belle offrande au temple. S’il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

CREDITS

Auteur: Günter Burkhardt
Illustration et design graphique: Ryan Laukat
Editeurs: Arno Quispel and Frank Quispel (www.quined.com)

L’auteur souhaite remercier Bernd Kovascik, Norman Kurock, Thomas Rühle et Dirk Lautner pour les multiples séances de tests et leurs commentaires utiles.
Quined games souhaite remercier Luk Van Lokeren, Jeroen Hollander, Malorie Laukat, Steve McKeogh, Leonie Caljouw, Martyn F, Grischa Zimmermann et Pascal Cadot, ainsi que tous les testeurs.

LE JEU SE TERMINE
QUAND :

- La pyramide est finie
OU
- un joueur atteint ou dépasse 40 points de victoire
OU
- un joueur n’a plus de cube

DECOMPTE FINAL



Lors du décompte final, le personnage “Chocolatl” ne joue aucun rôle en cas d’égalité !