

TZOLK'IN THE MAYAN CALENDAR (DANIELE TASCINI – SIMONE LUCIANI)

1. Tour de jeu

Commence avec le premier joueur et se poursuit dans le sens horaire jusqu'au dernier joueur :

- a. Mendier du maïs. Si vous avez 2 maïs ou moins, vous pouvez compléter votre stock à 3, mais devrez subir la colère des Dieux (-1 sur un temple).
- b. Vous devez choisir l'une des 2 options :
 - I. **Placer des ouvriers.** Un ouvrier est toujours placé sur l'emplacement inoccupé de plus faible valeur. Le coût de placement dépend :
 1. Du nombre d'ouvriers placés (cf tuile de coûts) ;
 2. Des emplacements où les ouvriers sont placés.
 - II. **Reprendre des ouvriers**, un par un. Pour chaque ouvrier repris soit :
 1. Effectuer l'action indiquée.
 2. Effectuer l'action d'un niveau plus faible de la même roue, en payant 1 maïs par niveau d'écart.
 3. N'effectuer aucune action.
- c. Si vous avez construit un ou plusieurs bâtiments, compléter les cartes disponibles (pas les monuments).
- d. Si vous avez placé un ouvrier sur l'emplacement « Premier joueur », prenez tous les maïs accumulés sur les dents de la roue Tzolk'in.

2. Nourrir ses ouvriers et récompenses divines

Cette phase se déroule uniquement les « jours de nourriture » (4 fois/partie).

- a. Vous devez payer 2 maïs par ouvrier en jeu. Vous perdez 3 points de victoire par ouvrier que vous ne pouvez pas nourrir.
- b. Si ce jour est la fin de l'âge 1, tous les bâtiments restant sur le plateau sont défaussés et remplacés par des bâtiments de l'âge 2.
- c. Pour chaque temple, les joueurs sont récompensés :
 - I. **Au milieu d'un âge** (marron) les joueurs reçoivent les ressources et crânes indiqués sur le côté gauche de chaque niveau. Vous recevez le revenu du niveau occupé et de tous les niveaux inférieurs.
 - II. **A la fin d'un âge** (bleu-vert) les joueurs reçoivent des points de victoire.
 1. Vous recevez les points de victoire indiqués sur le côté droit de votre niveau actuel (et non des niveaux inférieurs).
 2. Le joueur sur le niveau le plus élevé reçoit un bonus, indiqué au-dessus du temple. Le nombre inférieur gauche est attribué à la fin de l'âge 1. Le nombre supérieur droit est attribué à la fin de l'âge 2. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent la moitié des points du bonus.

3. Avancer le calendrier Tzolk'in

- a. Si aucun ouvrier n'est présent sur l'emplacement « premier joueur » :
 - I. Placer 1 maïs sur la dent de la roue Tzolk'in.
 - II. Avancer la roue Tzolk'in d'un jour. Tous les ouvriers éjectés des roues retournent à leurs propriétaires.
- b. Si votre ouvrier est sur l'emplacement « premier joueur » :
 - I. Récupérez votre ouvrier.
 - II. Prenez le marqueur de premier joueur. S'il était devant un autre joueur, placez-le devant vous. Si vous l'aviez déjà, passez le à votre voisin de gauche.
 - III. Avancez le calendrier d'un jour. Si votre tuile de coûts est côté clair, vous pouvez avancer le calendrier d'un jour de plus, tant que cela n'éjecte pas de nouveaux ouvriers présents sur les différentes roues. Retournez votre tuile de coûts côté foncé si vous utilisez ce privilège. Tous les ouvriers éjectés des roues retournent à leurs propriétaires.

*Aide de jeu traduite par JF Peyridieu pour Bdml
<http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>*