

Les princes de Machu Picchu : Règles du jeu

CONTENU

101 pièces en bois :

- 1 marqueur de Temps (orange)
- 8 pierres Temple (gris)
- Marchandises:

38 lamas

28 cocas

28 poteries

28 tissus



Des pièces pour les joueurs (5 couleurs)

- 60 Incas (disques)



- 10 pions: 5x Coureur 5x Prince



- 1 plateau de jeu
- Les règles du jeu
- Introduction rapide
- Un livret sur l'histoire de Machu Picchu
- 28 cartes Sacrifice

Tuiles et jetons (2 planches) :

- 64 jetons Maïs (de 1 à 3 maïs)
- 15 cartes Prêtre et Vierge
- 5 aide de jeu
- 1 tuile Soleil (jaune, tuile Premier Joueur)
- 7 tuiles Lune (ronde)

DÉROULEMENT DU JEU / FIN DE LA PARTIE

Aperçu du déroulement du jeu

Chaque joueur a sur le plateau de jeu :

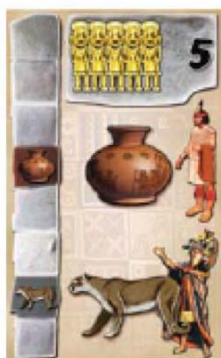
- 1 Prince pour sélectionner ses actions,
- 1 Coureur pour progresser sur la piste des Incas, et
- (surtout) des Incas pour produire des marchandises.

Les joueurs déplacent leurs Princes dans les 15 quartiers de Machu Picchu. Quand on entre dans un quartier, une action correspondante est déclenchée. Il y a 5 quartiers où les Incas peuvent produire des marchandises (maïs, lamas, coca, poteries et tissus). Ces marchandises sont principalement utilisées pour placer de nouveaux Incas sur le plateau de jeu, et pour acquérir des Prêtres et des Vierges.

Quand les Prêtres et les Vierges sacrifient des lamas, les Coureurs progressent sur la piste des Incas. Quand un Coureur atteint le sommet de la montagne (marche 20), le joueur reçoit une nouvelle carte Sacrifice. Le Coureur redescend de la case 20 à la case 0, et ensuite progresse de nouveau vers la prochaine carte Sacrifice. Les cartes Sacrifice rapportent des Points de Victoire aux joueurs.

A droite un exemple de carte Sacrifice. Cette carte rapporte: 1 Point de Victoire pour chaque Inca de la couleur du joueur dans le quartier des Potiers et 1 Point de Victoire pour chaque Prêtre du Puma.

Les autres cartes rapportent des Points en suivant le même principe. Les statuettes en or sur la carte sont uniquement utilisées dans le cas de la conquête de Machu Picchu par les Espagnols.



Le jeu suit un rythme Jour / Nuit:

Les Incas sont seulement autorisés de produire une fois par jour et dans chaque temple il ne peut y avoir qu'un sacrifice par jour. La nuit permet, entre autres choses, aux Incas, Prêtres et Vierges de récupérer afin d'être en mesure de produire et de sacrifier à nouveau lors du jour suivant.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons:

Sauvetage de Machu Picchu

Quand les 15 Prêtres et Vierges ont tous été acquis par les joueurs, la partie se termine immédiatement. Dans ce cas, les Incas sont parvenus à obtenir l'aide du dieu soleil Tayta Inti. Avec son aide, Machu Picchu reste caché des Espagnols. Le vainqueur est le joueur avec le plus de Points de Victoire.

Conquête par les Espagnols

A la fin du 9ème jour, les Espagnols vont conquérir Machu Picchu durant la nuit. Comme ils sont intéressés par l'or des Incas, le joueur qui a le plus d'or multiplie ses points de victoires par 3, et le second joueur avec le plus d'or multiplie ses points de victoire par 2. Pour tous les autres joueurs les points de victoire restent inchangé. Le nombre d'or est indiqué dans le coin supérieur droit des cartes Sacrifice. Plus de détails sur le décompte final sont disponibles à la fin de ces règles.

MISE EN PLACE

Les 15 cartes Prêtres et Vierges sont placées sur leurs cases dans le coin supérieur droit du plateau de jeu.



Le marché est situé en bas à droite sur le plateau de jeu et est rempli avec 8 marchandises (deux de chaque type sur les deux cases du haut de chaque colonne).



Les 28 cartes Sacrifice sont mélangées et placées face cachée sur le plateau de jeu.

La tuile Soleil est placée sur la Lune dans le ciel et les 7 tuiles Lune sont placées à proximité.



Placez une pierre Temple sur chacun des 4 temples (quartiers oranges de Machu Picchu). Placez sur chacun des 5 quartiers Production (listés ci-dessous) 1 marchandise de son type comme bonus (3 maïs compte comme 1 bonus):

- 3 maïs sur les Terrasses à Maïs [Corn Terraces]
- 1 lama sur les Prairies à Lamas [Llama's Meadow]
- 1 coca sur la Plantation de Coca [Coca Plantation]
- 1 poterie sur le Quartier des Potiers [Potter's Quarter]
- 1 tissu sur le Quartier des Tisseurs [Weaver's Quarter]

Le marqueur de Temps orange est placé sur la piste du temps:

- sur le jour 1 à 2 joueurs
- sur le jour 2 à 3 joueurs
- sur le jour 3 à 4 ou 5 joueurs

Placez 1 unité de Maïs sur chaque symbole Lune de la piste du Temps qui se trouve devant le marqueur de Temps. A droite un exemple de piste du Temps dans une partie à 4 ou 5 joueurs.



DÉBUT DU JEU

Equipement des joueurs

Chaque joueur reçoit pour commencer:



3 maïs + 1 lama + 1 coca + 1 poterie + 1 tissu

Mettez de côté le restant des marchandises comme Réserve de la Banque. Chaque joueur reçoit, de la réserve, le nombre suivants d'Incas (disques en bois) de sa couleur:

- 5 joueurs: 8 Incas chacun
- 4 joueurs: 9 Incas chacun
- 3 joueurs: 10 Incas chacun
- 2 joueurs: 12 Incas chacun

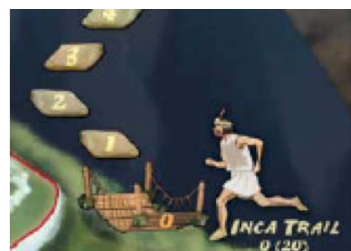
Les autres Incas ne sont pas utilisés et sont retirés du jeu.

Au début de la partie chaque joueur tire au hasard une carte Sacrifice. Les cartes Sacrifice sont gardées secrètes des autres joueurs tout au long de la partie.

PLAYER	START	INCA
5	3	8
4	3	9
3	2	10
2	1	12

Déterminer le premier joueur

Initialement, le premier joueur est choisi au hasard parmi les joueurs. Le premier joueur place son Coureur (l'une de ses deux pierres) sur la première marche de la piste des Incas. Le second joueur dans le sens horaire place son Coureur sur la marche 2, le troisième sur la case 3, etc...



Mise en place du premier Inca

Le premier joueur place 1 de ses Incas (disques en bois) sur le plateau de jeu. L'Inca peut avoir l'une des 5 professions suivantes:

- Fermier (Inca sur les Terrasses à Maïs)
- Berger (Inca sur les Prairies à Lamas)
- Planteur de Coca (Inca sur la Plantation de Coca)
- Potier (Inca sur le Quartier des Potiers)
- Tisseur (Inca sur le Quartier des Tisseurs)

DÉBUT DU JEU

Les autres joueurs, dans le sens horaire, placent également un Inca de leur choix sur le plateau de jeu. Chaque Inca peut choisir n'importe quelle profession même si elle a déjà été choisie par un autre joueur.

Pour une partie d'apprentissage, il est recommandé que chaque joueur commence avec un Inca différent (un de chacune des 5 professions). Dans ce cas, le jeu est raccourci de 2 jours, par exemple dans une partie à 3 joueurs, le marqueur de Temps commence sur le jour 4 (au lieu du jour 2).

Choix lors du premier tour

Le premier joueur est le premier à placer son Prince (son autre pierre) sur n'importe quel quartier du plateau de jeu et ensuite réalise l'action associée. Ensuite, les autres joueurs suivent dans le sens horaire.

LES QUARTIERS

Dans 9 des 15 quartiers une action peut être déclenchée une seule fois par jour. Ce sont les 5 quartiers de Production (symbole rond ou carré) et les 4 Temples (symbole octogonal). Lors de chaque nuit 1 bonus (supplémentaire) y est placé (1 pierre Temple sur un Temple, 1 unité de Marchandise sur un quartier de Production). Quand un Prince entre dans l'un de ces quartiers, il reçoit tous les bonus du quartier. Durant le reste de la journée, on peut toujours entrer dans le quartier mais il n'est plus possible de produire ou de sacrifier jusqu'au jour suivant.

Cinq quartiers de Production:

Terrasses à Maïs / Prairies à Lamas / Plantation de Coca / Quartier des Potiers / Quartier des Tisseurs

Quand un Prince entre dans l'un de ces 5 quartiers, il reçoit tous les bonus du quartier. De plus, tous les Incas (disques en bois) de tous les joueurs dans ce quartier peuvent produire. Tandis que les Fermiers vont produire chacun 3 maïs gratuitement, les Incas des autres quartiers vont produire chacun 1 lama, 1 coca, 1 poterie ou 1 tissu (en fonction de leur profession); cependant ils doivent payer 1 maïs à la Banque.

Exemple

Bleu entre dans la Plantation de Coca avec son Prince et prend le bonus de deux unités de Coca du quartier. Tous les Incas sur la Plantation de Coca peuvent produire. Jaune paye 1 Maïs à la Banque et prend 1 Coca de la Banque. De même, Bleu paye 1 Maïs pour 1 Coca et Rouge paye 2 Maïs pour produire 2 Coca.

Déplacement des Princes

Les joueurs se déplacent les uns après les autres jusqu'à ce que la partie soit terminée. Lors de chaque déplacement, le joueur peut soit :

- déplacer son Prince dans un quartier adjacent, ou
- payer 1 Lama et déplacer son Prince dans un autre quartier, ou
- laisser son Prince dans le même quartier. Dans ce cas, le joueur prend une tuile Lune du plateau de jeu et l'action associée au quartier N'est PAS déclenchée.

Les Incas ne sont pas forcés de produire. Quand un joueur ne veut pas ou ne peut pas payer 1 Maïs, son Inca ne produit pas.

Rappel: Les Incas peuvent seulement produire dans un quartier où il y a un bonus sur le plateau de jeu. Autrement, ils ont déjà fait leur journée de travail.



Quatre quartiers pour les Sacrifices

4 Temples

Si un Prince entre sur n'importe lequel des 4 Temples, le joueur prend toutes les pierres Temple sur ce Temple et déplace son Coureur de 3 marches vers l'avant sur la piste des Incas pour chaque pierre Temple prise. De plus, maintenant un sacrifice peut être réalisé dans ce temple. Les sacrifices se font dans l'ordre des joueurs autour de la table, en commençant par le joueur dont c'est le tour.

Rappel: Il ne peut y avoir des sacrifices que dans un temple où il y a au moins une pierre Temple.

Temple du Condor / Temple du Puma / Temple du Soleil

Ici des lamas sont sacrifiés. Ces sacrifices sont fait par des Prêtres et des Vierges. Si par exemple, on entre dans le Temple du Condor, tous les Prêtres du Condor de tous les joueurs peuvent chacun sacrifier 1 lama. Chaque joueur peut payer 1 lama à la Banque pour chacun de ses Prêtres du Condor et ainsi déplacer son Coureur vers l'avant sur la piste des Incas. Le nombre de marches qu'un Coureur peut avancer par sacrifice correspond au plus petit nombre visible de son type sur le plateau de jeu.

LES QUARTIERS

Dans l'exemple à droite, un sacrifice d'un Prêtre du Condor résulte à avancer de 4 marches vers l'avant sur la piste des Incas. Si c'était le Temple du Puma, chaque Prêtre du Puma peut sacrifier un 1 lama pour 6 marches, et au Temple du Soleil chaque Vierge paye 1 lama pour avancer de 5 marches sur la piste des Incas. Donc, plus les joueurs acquièrent des Prêtres et des Vierges, les sacrifices produiront moins de marches sur la piste des Incas.

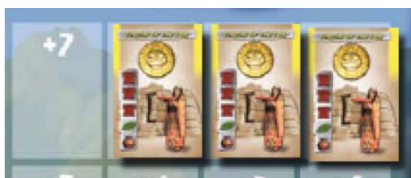


Exemple:

Les Prêtres, les Vierges et les Lamas du joueur sont montrés sur l'exemple ci-dessous.

Bleu	Jaune	Rouge

Le plus petit nombre visible sur le plateau de jeu pour les Vierges est 7 (3 Vierges ont été acquises par les joueurs).



Bleu entre dans le Temple du Soleil. Comme ce temple à deux pierres Temple, Bleu avance immédiatement de 6 marches sur la piste des Incas. Maintenant toutes les vierges peuvent être sacrifiées. Bleu ne possède pas de vierges et ne fait pas de sacrifices cette fois-ci. Jaune sacrifie un lama et avance de 7 marches sur la piste des Incas. Rouge a deux vierges mais un seul lama, il aurait pu sacrifier deux lamas et aurait avancer de 14 marches en tout.

Temple Principal: Ici tous les joueurs peuvent sacrifier directement des marchandises. Peu importe qu'ils possèdent ou pas des Prêtres et / ou des Vierges. Les marchandises sacrifiées (3 maïs comptent comme 1 marchandise) doivent être toutes différentes, donc au maximum 5 marchandises peuvent être sacrifiées. Pour chaque marchandise sacrifiée, le Coureur du joueur avance de 2 marches sur la piste des Incas. Si, par exemple, un joueur sacrifie 1 tissu, 1 lama et 3 maïs, au total 3 unités. Son Coureur avancera de 6 marches vers l'avant sur la piste des Incas.

Deux quartiers pour mettre en place des Incas:

La Hutte des Gardiens / Le Palais Royal

Ici, le joueur peut mettre de nouveaux Incas dans des quartiers de Production. Pour chaque nouvel Inca, le joueur doit payer deux marchandises spécifiques à la Banque et ensuite place un disque de sa réserve sur le plateau de jeu. Les marchandises qu'il doit payer est indiqué sur le tableau ci-contre, qui est également sur les aides de jeu.

District	Inca set up	
	where	costs
	Watchman's Hut	
	Royal Palace	

Les Fermiers et Bergers sont seulement générés sur la Hutte des Gardiens, et les Planteurs de Coca, les Potiers et les Tisseurs sont générés au Palais Royal. Lors de chaque tour 1 seul Inca peut être placé par quartier. Sans Inca dans sa réserve, un joueur ne peut pas mettre en place plus d'Incas. Cependant, le nombre total d'Incas présent dans un quartier n'est jamais limité.

Exemple:

Le prince Rouge entre dans le quartier Palais Royal. Rouge paye à la Banque 1 poterie et 1 tissu pour un Planteur de Coca et 1 coca et 1 poterie pour un Tisseur. Ensuite, il place un Inca sur la Plantation de Coca et un sur le Quartier des Tisseurs. De plus, s'il avait été en mesure de le faire, il aurait pu mettre 1 Potier lors du même tour.

Conseil:

Sur le Palais Royal, il est nécessaire d'avoir chacune des deux autres marchandises.

Dans la Hutte des Gardiens, les autres marchandises (Maïs et Lama) sont nécessaires. De plus un Berger à besoin de Coca (pour tuer le temps) et un Fermier à besoin de Poterie (pour stocker sa nourriture).

LES QUARTIERS

Deux quartiers pour acquérir des Prêtres et des Vierges:

La Maison des Prêtres / La Maison des Vierges

Ici, le joueur peut acquérir un Prêtre ou une Vierge. Lors de chaque tour, une seule Vierge et un seul Prêtre peut être acquis. Le coût pour une Vierge ou un Prêtre est imprimé sur la carte et est payé à la Banque. La Vierge/ Prêtre le plus à gauche est pris du plateau de jeu et est placé devant le joueur.

Exemple:

Le Prince jaune entre dans la Maison des Prêtres. Jaune peut maintenant acquérir soit un Prêtre du Puma ou une Prêtre du Condor. Il choisit un Prêtre du Puma et paye 2 tissus, 1 poterie et 1 coca à la Banque. Ensuite, il prend le Prêtre du Puma qui est le plus à gauche. En prenant la carte, le nombre "5" est visible et donc les sacrifices par les Prêtres du Puma permettront d'avancer de 5 marches sur la piste des Incas.



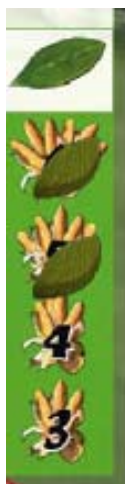
Deux quartiers pour les actions spéciales:

Place Centrale

Ici, le joueur peut échanger n'importe quel nombre de marchandises à la Banque. Les marchandises vendues sont placées sur le marché, et les marchandises achetées sont prises du même marché. Donc, le prix des marchandises change automatiquement en fonction de l'offre et la demande. Les prix sont indiqués en unités de Maïs (les Incas n'avait pas de monnaie).

Si une colonne est vide, des unités supplémentaires peuvent être achetées directement à la Banque pour le prix de 6 Maïs chacune. Si une colonne est pleine, des unités supplémentaires peuvent être vendues directement à la Banque pour le prix de 3 Maïs chacune.

Si un joueur veut vendre 1 coca sur le marché illustré à droite, il doit placer une unité sur le plus grand nombre non recouvert, qui dans ce cas-ci est le "4", et reçoit 4 maïs en retour de la Banque. S'il veut vendre 2 unités de coca, il place une unité de coca sur le "4" et l'autre unité sur le "3", et reçoit $4 + 3 = 7$ maïs en retour de la Banque. Il peut bien sûr vendre plus d'unités, chacune pour le prix de 3 maïs, lesquelles sont données à la Banque. Cependant, s'il veut acheter 1 coca, il prend la plus petite unité de coca du marché et paye 5 maïs (nombre sous le coca) à la Banque. Pour acheter 2 unités de coca, il prend les 2 cocas du marché et paye un total de 11 maïs. Il peut bien sûr



acheter plus de cocas à la Banque pour le prix de 6 maïs par unité.

Avant de commercer avec le marché, le joueur peut soit retirer 1 unité du marché, ou y ajouter 1 unité. Ainsi, il peut, à l'avance, influencer le prix des marchandises selon ses préférences.

Exemple:

La situation du marché est illustrée à droite.

Un joueur entre sur la Place Centrale avec son Prince et veut vendre 2 tissus et 1 coca, et en retour acheter 1 poterie et 1 lama. D'abord il retire 1 unité de tissu du marché afin de augmenter le prix. Il vend ensuite ses deux tissus pour 5 et 4 maïs et les places sur le marché. Il place aussi son coca sur le marché et reçoit 5 maïs. Ensuite, il prend 1 lama du marché et le paye 4 maïs. Finalement, il paye 6 maïs pour 1 poterie, qu'il prend directement de la Banque.



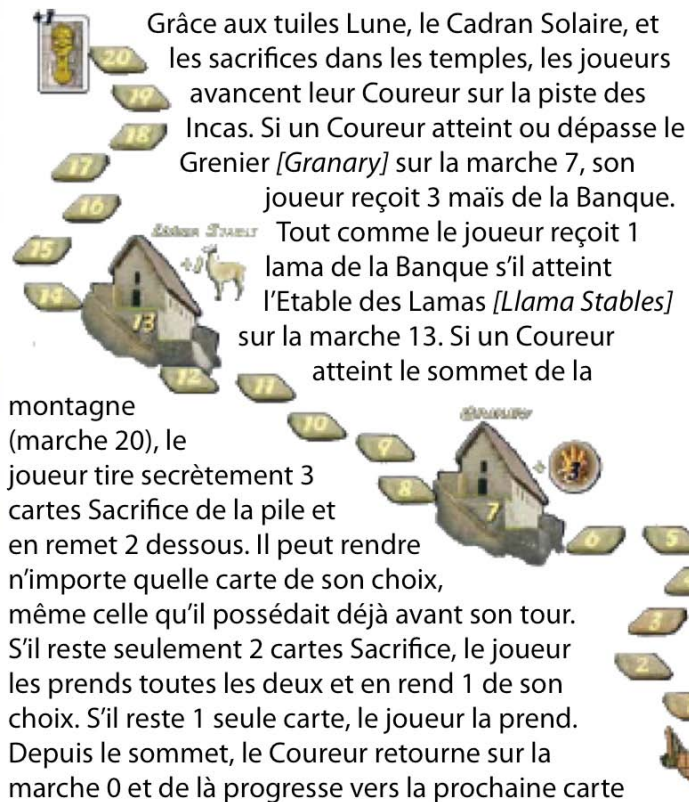
Cadran Solaire

Ici, le joueur peut placer l'un de ses Incas, qui était précédemment placé sur un autre quartier, pour servir au Cadran Solaire jusqu'à la nuit suivante. Le joueur prend l'un de ses disques de n'importe quel quartier et le place sur le Cadran Solaire. Lors de la nuit, les joueurs remettent leurs Incas du Cadran Solaire dans leur réserve, et reçoivent 3 unités différentes de marchandises de la Banque et leur Coureur avance de 3 marches sur la piste des Incas pour chaque Incas repris.

Conseil:

Durant la partie, le Cadran Solaire est le seul moyen pour changer la profession d'un Inca. Cela peut être important afin d'optimiser son score final, en points de victoire, des cartes Sacrifice.

LA PISTE DES INCAS



Grâce aux tuiles Lune, le Cadran Solaire, et les sacrifices dans les temples, les joueurs avancent leur Coureur sur la piste des Incas. Si un Coureur atteint ou dépasse le Grenier [Granary] sur la marche 7, son joueur reçoit 3 maïs de la Banque. Tout comme le joueur reçoit 1 lama de la Banque s'il atteint l'Etable des Lamas [Llama Stables] sur la marche 13. Si un Coureur atteint le sommet de la montagne (marche 20), le joueur tire secrètement 3 cartes Sacrifice de la pile et en remet 2 dessous. Il peut rendre n'importe quelle carte de son choix, même celle qu'il possédait déjà avant son tour. S'il reste seulement 2 cartes Sacrifice, le joueur les prends toutes les deux et en rend 1 de son choix. S'il reste 1 seule carte, le joueur la prend. Depuis le sommet, le Coureur retourne sur la marche 0 et de là progresse vers la prochaine carte

Sacrifice. Si, par exemple, un Coureur depuis la marche "18" avance de 5 marches lors d'un tour, il termine sur la marche "3". Les cartes Sacrifice sont gardées secrètes des autres joueurs; seul leur nombre doit être public.

Le lama et le maïs reçu sur la piste des Incas est payé à la fin du tour. En particulier, un joueur ne peut pas utiliser un lama de l'Etable des Lamas pour un sacrifice durant le même tour.

Exemple:

Un Coureur se trouve sur la marche "12". Son propriétaire a sacrifié pour un total de 15 marches vers l'avant. Il y a 8 marches jusqu'au sommet, donc après atteint le sommet, il reste 7 marches et le Coureur se déplace sur la marche "7". Le joueur reçoit 1 lama car il a passé l'Etable des Lamas, il prend 3 cartes Sacrifice et en remet 2 sous la pile, et finalement reçoit 3 maïs car son Coureur a également atteint le Grenier.

JOUR ET NUIT

La fin de la journée

Comme déjà décrit, un Prince peut rester dans le même quartier et prendre une tuile Lune du plateau de jeu. Cependant, rester dans un quartier ne déclenche pas l'action qui lui est associée, pas même dans des quartiers qui peuvent être utilisés plusieurs fois par jour.

Il y a 7 tuiles Lune en tout. Le joueur qui prend la troisième tuile Lune du plateau de jeu (laissant 4 tuiles) déclenche la fin de la journée. Il prend également la tuile jaune Soleil (le désignant premier joueur pour le jour suivant) ainsi la Lune est visible dans le ciel. Les autres joueurs prennent un dernier tour pour cette journée et le dernier joueur du jour prend 1 maïs de la piste du Temps à la fin de son tour et ainsi découvre le symbole Lune sur la piste. Après cela, la nuit arrive et le joueur avec la tuile Soleil va plus tard réaliser le premier tour d'une nouvelle journée.

Qu'arrive-t-il la nuit

La nuit, le tour des joueurs est interrompu par les actions suivantes:

- **Tuiles Lune:** Les tuiles Lune de tous les joueurs sont remises sur le plateau de jeu. Leurs propriétaires reçoivent soit 2 ou 3 marches sur la piste des Incas ou les marchandises indiquées sur leurs tuiles Lune. Excepté pour les 3 maïs, pour toutes les autres marchandises le joueur doit payer 1 maïs à la Banque. Si un joueur a la tuile Lune qui lui donne 3 maïs, il peut utiliser ces unités de maïs au même

moment pour payer les autres marchandises sur ses autres tuiles Lune.

- **Cadran Solaire:** Les joueurs remettent dans leur réserve leurs Incas qu'ils ont envoyés précédemment au Cadran Solaire. Ils reçoivent pour chaque Inca repris 3 unités différentes de marchandises de la Banque (3 maïs comptent comme 1 unité de marchandise) et 3 marches de plus sur la piste des Incas.
- **9 x Bonus:** 9 nouvelles unités Bonus sont placées sur le plateau de jeu. Sur chacun des 4 temples, une pierre Temple supplémentaire est placée, et sur chacun des 5 quartiers de Production une unité supplémentaire de marchandise est placée:
 - 3 maïs sur les Terrasses du Maïs
 - 1 lama sur les Prairies des Lamas
 - 1 coca sur la Plantation de Coca
 - 1 poterie sur le Quartier des Potiers
 - 1 tissu sur le Quartier des TisseursDans chaque quartier, il peut y avoir au maximum 2 unités Bonus (marchandises et pierres Temple).
- **Marqueur de Temps:** Le marqueur de Temps sur la piste est déplacé vers le haut vers le jour suivant. Le premier joueur remet sa tuile Soleil sur la lune et ensuite réalise son premier tour de la nouvelle journée.

JOUR ET NUIT

Règles spéciales pour le dernier jour (jour 9)

Comme le dernier jour n'est pas suivi par une nuit, des règles spéciales s'appliquent aux tuiles Lune et au Cadran Solaire du jour 9.

- **Tuiles Lune:** Le bonus d'une tuile Lune est payé immédiatement. Ainsi, si par exemple un joueur prend la tuile Lune avec le lama, il paye 1 mais et reçoit immédiatement 1 lama de la Banque. La tuile Lune reste avec le joueur.

- **Cadran Solaire:** De même, le bonus pour les Incas servant au Cadran Solaire lors du dernier jour sont payés immédiatement. Cependant, les disques des Incas restent sur le Cadran Solaire jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons.

Sauvetage de Machu Picchu

Quand les 15 Prêtres et Vierges ont tous été acquis par les joueurs, et que plus aucun d'eux n'est sur le plateau de jeu, la partie se termine immédiatement à la fin du tour du joueur qui a pris **la dernière carte Prêtre ou Vierge**. De même, la partie se termine immédiatement si la pile des 28 cartes Sacrifice est vide. Dans ce cas si plusieurs joueurs avaient le droit de prendre des cartes Sacrifice, ils reçoivent 3 points de victoire à la place. Dans les deux cas, que ce soit par les cartes Prêtre et Vierge ou par les cartes Sacrifice, les Incas obtiennent l'aide de leur dieu Tayata Inti, ainsi les Espagnols ne découvriront pas Machu Picchu. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

Conquête par les Espagnols

Si Machu Picchu n'est pas sauvé, la partie se termine à la fin du 9ème jour. Après la prise de la 3ème tuile Lune lors du 9ème jour, tous les autres joueurs réalisent un tour final. La nuit, les Espagnols découvrent et envahissent Machu Picchu. Ils sont principalement intéressés par l'or des Incas. Dépendant du nombre total de statuettes en or sur leurs cartes Sacrifice, les joueurs peuvent tripler ou doubler leurs points de victoire, ou les compter qu'une seule fois. Le joueur avec la plus grande valeur en points de victoire gagne.

Points de Victoire

Les Points de Victoires (PVs) sont calculés comme suit:

Les symboles sur les cartes Sacrifice rapportent 1 PV pour chaque Inca, Prêtre ou Vierge dans le bon quartier. De plus, un joueur dont le Coureur a atteint le Grenier (marche "7"- "12") reçoit 1 PV supplémentaire, et celui dont le Coureur a atteint l'Étable des Lamas (marche "13"- "19") reçoit 2 PVs de plus.

Pour l'évaluation des PVs, il est recommandé de placer vos cartes Sacrifice côte à côte. Dans l'exemple illustré, le joueur a sur ses 4 cartes un total de 1 mais, 2 cocas, 2 tissus et 3 symboles Puma. On part du principe que le joueur détient les Incas bleus dans les quartiers illustrés, et qu'il a acquis 2 Prêtres du Puma et 1 Vierge du Soleil.

Maintenant, les PVs des cartes Sacrifice sont décomptés. Sur toutes les cartes, il y a 1 symbole Mais. Les 2 Fermiers ainsi rapportent $1 \times 2 = 2$ PVs. Il ne reçoit pas de PVs pour son Berger car sa carte ne montre pas de symbole Lama.



Ses 2 Cocas rapportent $1 \times 2 = 2$ PVs. Les 2 Tissus rapportent $2 \times 3 = 6$ PVs. Finalement, il reçoit pour les 3 symboles Puma $3 \times 2 = 6$ PVs. En partant du principe que le Coureur bleu se trouve sur le "11" de la piste des Incas, cela lui rapporte 1 autre PV.

En tout, le joueur a $2 + 2 + 6 + 6 + 1 = 17$ Points de Victoire. Le score est indiqué avec le Prince sur la piste des scores du plateau de jeu.

Score Final: Sauvetage du Machu Picchu

Le joueur avec le plus de Points de Victoire remporte la partie. Les unités de marchandises restantes sont utilisées pour départager les égalités (3 maïs comptent pour une unité).

Score Final: Conquête par les Espagnols

Lors d'une conquête par les Espagnols les points de victoire sont calculés comme décrit précédemment. Mais en plus, l'or collecté par les joueurs avec leurs cartes Sacrifice joue un rôle très important. L'or est indiqué dans le coin supérieur droit des cartes Sacrifice.

FIN DE LA PARTIE

Sur l'exemple ci-contre, le joueur a collecté le nombre suivant de statuettes en or:

$$5 + 5 + 3 + 5 = 18 \text{ or}$$

De plus, le fait d'atteindre le Grenier ou l'Etable des Lamas ne compte pas uniquement pour les PVs lors du sauvetage de Machu Pichu, mais compte aussi bien pour l'or. Par conséquent, avec un Coureur sur la marche "11", le total est $18 + 1 = 19$ or.

Le joueur qui a acquis le plus d'or triple ses PVs, et le joueur second en nombre d'or les double. Le score de tous les joueurs reste inchangé.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'or, ils multiplient tous leur score par le nombre approprié. Si, par exemple, deux joueurs ont le même nombre d'or,



mais plus d'or que tous les autres joueurs, ils multiplient tous les deux leurs PVs. Après avoir multiplié les scores, le départage de l'égalité se fait encore via le nombre d'unités de marchandises restantes (3 maïs comptent pour une unité).

Exemple pour une conquête des Espagnols:

	Points de victoire	Or	Multipliateur	Score Final
Bleu	17	18	3	51
Vert	34	12	1	34
Rouge	18	17	2	36
Jaune	27	17	2	54

Dans ce cas, Jaune a le plus grand score final avec 54 et remporte la partie !

FAQ

Quel est le plus probable: Sauvetage de Machu Picchu ou Conquête par les Espagnols?

Cela appartient aux joueurs: Si les Incas travaillent dur et sont efficace, ce sera facile pour eux de payer pour les Prêtres et Vierges. S'ils sont réticent à travailler et prennent les tuiles Lune dès le début, une Conquête par les Espagnols est plus probable. Comme cela requiert de l'expérience pour être efficace, les débutants tendent à être victime de la Conquête par les Espagnols plus souvent que les joueurs expérimentés.

Un quartier peut-il être utilisé par le même Prince deux fois dans une manche?

Non! Si un Prince reste dans un quartier pour deux tours consécutifs, le joueur prend une tuile Lune. Même en payant un Lama il n'est pas permis d'utiliser un quartier lors de deux tours consécutifs.

Une unité Bonus peut-elle être prise par un joueur qui n'est pas présent dans ce quartier?

Oui! Il n'est pas nécessaire d'avoir des Incas dans ce quartier, ou des Prêtres / Vierges du temple correspondant pour recevoir le bonus.

Un joueur peut-il échanger des marchandises avec les autres joueurs?

Non! Les joueurs ne peuvent pas faire des échanges entre eux. Il n'est pas possible non plus de prêter ou donner des marchandises. La seule possibilité pour commercer est de la faire avec la Banque sur la Place Centrale.

Le nombre de marchandises et de cartes Sacrifice est-il public?

Oui! Le nombre de marchandises, Prêtres, et Vierges d'un joueur est public, tout comme le nombre de cartes Sacrifice. Seul ce qui est imprimé sur les cartes est tenu secret des autres joueurs.

Est-ce toujours utile de sacrifier?

Les joueurs doivent être prudents quand ils sacrifient des marchandises au Temple Principal. Dans les premières journées de la partie, les marchandises sont particulièrement nécessaires pour construire l'économie. D'un autre côté, si les joueurs ont des Prêtres ou des Vierges qui peuvent sacrifier un Lama, c'est en général une bonne décision.

Pour plus de questions, visitez:

www.pd-verlag.de/mp

REMERCIEMENTS

Pourquoi un jeu sur Machu Picchu? C'est un lieu incroyable plein de mystères et d'inspiration situé au Pérou, le pays d'origine de mon épouse Kathia. Il y a tellement de personnes qui m'ont aidé à créer ce jeu que je ne peux toutes les citer. Certainement, sans l'aide de Peter Dörsam, j'aurais été perdu. Vous lirez d'autres noms qui méritent une mention particulière à

l'intérieur de la boîte. Tous les autres testeurs et aidants, qui n'y sont pas mentionnés, n'en furent pas moins important! Ce fut un plaisir de travailler ensemble avec une équipe entière, et nous espérons tous que vous aimerez le jeu!

Hamburg, Septembre 2008 *Mac Gerdt*

Traduction française : LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

Traduction des noms de quartiers

Quartier	District	Stadtviertel
Cadran Solaire	Sun Clock	Sonnenuhr
Hutte des Gardiens	Watchman's Hut	Hütte des Wächters
Maison des Prêtres	House of Priests	Haus der Priester
Maison des Vierges	House of Virgins	Haus der Jungfrauen
Palais Royal	Royal Palace	Königspalast
Place centrale	Central Plaza	Marktplatz
Plantation de Coca	Coca Plantation	Cocaplantage
Prairies à Lamas	Llama's Meadow	Lamawiese
Quartier des Pottiers	Potter's Quarter	Viertel der Töpfer
Quartier des Tisseurs	Weaver's Quarter	Viertel der Weber
Temple du Condor	Condor Temple	Tempeln des Kondors
Temple Principal	Main Temple	Haupttempel
Temple du Puma	Puma Temple	Tempeln des Pumas
Temple du Soleil	Temple of the Sun	Tempeln des Sonne
Terrasses à Maïs	Corn Terraces	Maisterrassen