

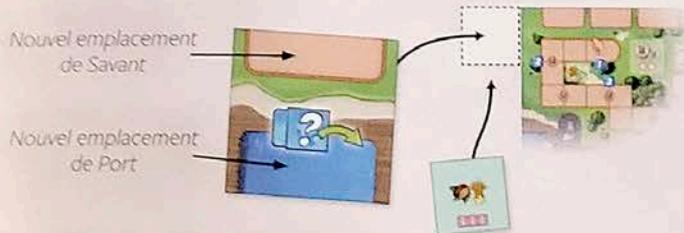


## VUE D'ENSEMBLE

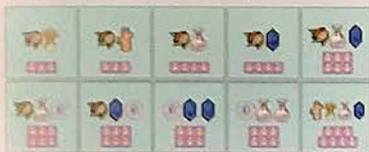
Cette extension est composée de 4 nouveaux modules (A à D). Les règles décrites ci-dessous doivent toujours être utilisées lorsque vous utilisez ces modules. Sauf indication contraire, les règles du jeu de base doivent être appliquées. Les 4 modules peuvent être joués séparément, ou combinés les uns avec les autres. Les règles relatives à la combinaison de différents modules entre eux sont écrites en bleu dans ce livret.

### MODIFICATIONS GENERALES : MATÉRIEL, MISE EN PLACE & RÈGLES

#### Tuile Extension 1 : Savant / Port



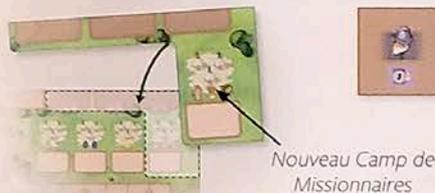
#### 10 tuiles Navires spéciales



#### 3 nouvelles tuiles Savant



#### Tuile Extension 2 : Évêque / Camp de Missionnaires



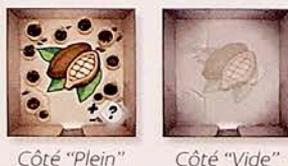
#### 3 nouvelles tuiles Évêque



#### 6 nouvelles tuiles Développement (3x1 espaces)



#### 6 tuiles Stock de Cacao



#### Colonie Cacaotière



#### Mairie Cacaotière



#### Placez la Tuile Extension 1

au niveau du coin supérieur gauche du plateau de jeu commun.

Mélangez les tuiles Navires spéciales et formez une pile à côté de la pioche des tuiles Navire du jeu de base. Puis piochez-en 1 et placez-la face visible en-dessous de la Tuile Extension 1 (bord à bord avec le nouvel emplacement de Port).

Mélangez les nouvelles tuiles Savant avec celles du jeu de base, puis piochez-en 4. Placez-en 3 sur les emplacements dédiés au-dessus du plateau commun, et la 4ème au-dessus de la Tuile Extension 1 (bord à bord avec le nouvel emplacement de Savant). Il y a donc désormais 4 Savants disponibles. Voir en dernière page pour la description des nouvelles tuiles.

**Important : la tuile "Orientation" ne doit être utilisée qu'avec le module A.**

Disposez la Tuile Extension 2 sur le plateau commun de manière à ce qu'elle recouvre les 3 emplacements d'Évêque et le Camp de Missionnaires (le plus à droite) du jeu de base.

Mélangez les nouvelles tuiles Évêque avec celles du jeu de base, puis piochez-en 3 et placez-les sur les emplacements dédiés au-dessus du plateau commun. Voir en dernière page pour la description des nouvelles tuiles.

Mélangez les 6 nouvelles tuiles Développement et placez-les face cachée à côté de celles du jeu de base. Piochez 2 des nouvelles tuiles et placez-les face visible avec les 5 Triples et 5 Doubles tuiles révélées du jeu de base. Vous avez donc à présent 12 tuiles Développement à disposition durant vos parties.

Chaque joueur prend une tuile Stock de Cacao et la place à côté de son plateau Colonie, côté "Plein" visible (les tuiles Stock de Cacao non utilisées sont rangées dans la boîte).

#### Nouveau plateau Colonie Cacaotière

*Important : n'utilisez pas ce plateau avec le Module D : La Cité Maya.*

**Mise en place "standard" :** mélangez la Mairie Cacaotière avec celles du jeu de base, et distribuez-en 1 au hasard à chaque joueur. Chacun prend ensuite le plateau Colonie correspondant et le place devant lui face A visible. Les Mairie non utilisées sont rangées dans la boîte.

**Mise en place "avancée" :** créez au hasard 5 sets (au lieu des 4 habituels) de 1 Mairie et 1 tuile Savant chacun.

**Important :** le joueur à qui est attribuée la Colonie Cacaotière prend 1 tuile Stock de Cacao supplémentaire et place cette dernière côté "Vide" visible (ce joueur entame donc la partie avec 2 tuiles Stock de Cacao, 1 Plein et 1 Vide).

## Tuiles Navires spéciales

Lorsque vous effectuez une action Transport Maritime (avec un Navire), vous pouvez à présent choisir d'honorer une des tuiles Navires Spéciales (parmi celles face visible). Dans ce cas, payez les Ressources indiquées (celles-ci peuvent inclure des Pièces ou du Cacao). Puis retournez la tuile Commande Spéciale face cachée et placez-la dans votre Port, sur l'emplacement de votre choix excepté le/les plus rempli(s). Si vos Docks comprennent le même nombre de tuiles, placez-la où vous le souhaitez. Enfin, piochez une nouvelle tuile Navire spéciale pour remplacer celle honorée.

Le joueur vient d'honorer une tuile Navire spéciale : il doit la placer dans un de ses Docks les moins chargés (celui des pièces ou celui des points de bonheur).



## Nouvelles tuiles Développement

Lorsque vous choisissez l'action "Agrandir sa Colonie", vous pouvez à présent acheter une des nouvelles tuiles Développement disponibles. Ces nouvelles tuiles coûtent **4 Pièces**. À la fin des manches 1 et 2, défaussez les éventuelles tuiles 3x1 restantes et remplacez-les par 2 nouvelles de la pioche.

## Cacao

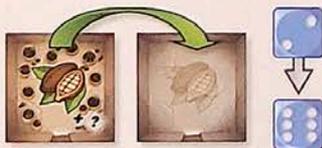
Votre Stock de Cacao ne peut contenir qu'une unique ressource Cacao à la fois. Pour payer en Cacao, retournez la tuile face "Vide" visible. Si vous gagnez 1 Cacao, retournez-la face "Plein" visible. Si vous gagnez 1 Cacao et que votre Stock est déjà "Plein", rien ne se passe et vous ne recevez aucune compensation (oui, c'est injuste).

Le Cacao peut être utilisé de deux façons :

- Durant votre tour, vous pouvez payer 1 Cacao pour changer la valeur du dé de votre choix (bleu ou blanc). Choisissez la valeur que vous désirez..
- Certaines Commandes Spéciales nécessitent du Cacao pour être honorées.

L'Or peut être utilisé pour remplacer le Cacao, que ce soit pour honorer des Commandes ou changer la valeur d'un dé.

Le joueur paye 1 Cacao (en retournant sa tuile face "Vide" visible) pour changer la valeur du dé bleu (il décide de convertir le 2 en 6).



Le Cacao peut être gagné de plusieurs façons :

- Activez un Bâtiment qui produit du cacao (via un dé ou des Pièces).
- En plaçant un Moine sur le nouveau Camp de Missionnaires permettant de gagner 1 Cacao, 1 Bois et 1 Blé.

## Modifications du Décompte des Points des Évêques

À la fin de la partie, ne retirez pas 2 Points de Bonheur par Moine placé sur une tuile Évêque.

## MODULE A : LE GOUVERNEUR

Le Gouverneur est de passage pour inspecter votre Colonie... L'utilisation des dés le fait se déplacer au sein de votre Colonie, vous gratifiant de bonus d'Actions et de Points. À la fin de la partie, plus le Gouverneur se sera déplacé loin, plus vous obtiendrez de Points supplémentaires.

2 cartes Score  
face Gouverneur

### Matériel

4 Gouverneurs  
(avec socle)



### Mise en place

Chacun assemble son Gouverneur et le place sur la première case (en haut à gauche) de son plateau Colonie. Dans une partie à plus de 2 joueurs, les cartes Score du Gouverneur sont placées entre 2 joueurs, à la vue de tous.



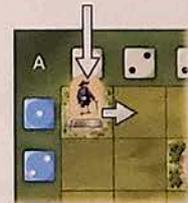
### Déplacer le Gouverneur

Chaque fois que vous utilisez un dé, vérifiez d'abord si le Gouverneur est dans la rangée/colonne activée par le dé. Si c'est le cas, déplacez immédiatement votre Gouverneur - avant d'activer le dé :

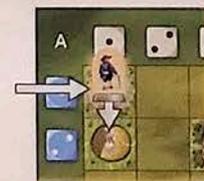
- Dé blanc : déplacez le Gouverneur d'une case vers la droite.
- Dé bleu : déplacez le Gouverneur d'une case vers le bas.
- Si le Gouverneur est déplacé sur un Bâtiment, Activez immédiatement celui-ci (avant d'Activer la rangée/colonne via le dé).
- Si le Gouverneur est déplacé sur une Route comportant au moins 1 Colon, Gagnez 1 Point par Colon. S'il est déplacé sur une case vide, rien ne se passe.

Exemples :

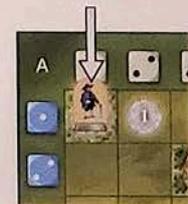
Un dé blanc est utilisé, le Gouverneur est déplacé vers la droite.



Un dé bleu est utilisé, le Gouverneur est déplacé vers le bas (et le Bâtiment est Activé).



Un dé blanc est utilisé, mais le Bâtiment à droite est bloqué par une Pièce. Le Gouverneur ne bouge pas. De plus, le Gouverneur bloque à présent le Bâtiment sur lequel il est situé et ce dernier ne peut pas être activé par le dé (voir ci-dessous).



**Important :** votre Gouverneur ne peut pas être déplacé sur une case occupée par un dé ou une Pièce, et il ne peut bien sûr pas se déplacer en dehors de votre Colonie (par mesure de sécurité). Si le Gouverneur ne peut pas être déplacé là où il devrait, il reste en place et empêche la case d'être Activée.

Dans tous les cas, le Gouverneur bloque la case sur laquelle il se trouve. L'emplacement ne peut pas être Activé via des Pièces ou un dé, et vous ne pouvez pas y placer de tuile Développement, ni de Route. Si le Gouverneur atteint la dernière case de votre Colonie (en bas à droite), il n'est plus déplacé jusqu'à la fin de la partie. Il demeure en place et bloque définitivement la case.

## Décompte final des Points

À la fin de la partie, gagnez ou perdez des Points en fonction de la position de votre Gouverneur dans votre Colonie. Appliquez le bonus ou le malus indiqué sur la case de la carte Score du Gouverneur correspondant à sa position.

En fin de partie, le Gouverneur du joueur est positionné sur la case 5-4 de sa Colonie, il marque donc 1 Point supplémentaire.

## MODULE B : LES SPÉCIALISTES

Des Spécialistes ont débarqué en même temps que d'autres migrants, et ils ont hâte de vous proposer leurs services - moyennant finance bien entendu...

### Matériel

18 jetons Spécialistes



(recto)



2 cartes Score  
face Spécialistes

Spécialistes en Production



x 3 x 3 x 3

Spécialistes en Améliorations



x 3 x 1 x 1 x 1  
x 1 x 1 x 1

### Mise en place

Mélangez les 18 jetons Spécialistes (en Production et en Améliorations) et placez-les en une pile face cachée à côté du plateau commun. Au début de chaque manche, placez aléatoirement un Spécialiste face visible sous chacun des emplacements de dé blanc, en bas du plateau commun. À la fin d'une manche, retirez tous les spécialistes restants, et disposez-en à nouveau 6 aléatoirement.

Exemple ::



## Embaucher des Spécialistes

Lorsque vous choisissez un **dé blanc**, et après avoir effectué une éventuelle modification de sa valeur, vous pouvez prendre le Spécialiste placé sous la valeur (après éventuel ajustement) correspondant au dé pris. Vous devrez alors Payer le prix en Pièces (indiqué ci-dessous). Vous ne pouvez pas Embaucher un Spécialiste si vous ne pouvez pas Payer.

**Les Spécialistes en Production**, une fois Embauchés, sont placés à côté de votre plateau Colonie. Il en existe 3 types : les Bûcherons, les Fermiers, et les Soldats. La première fois que vous Embauche un Spécialiste d'un type donné, vous devez payer 1 Pièce et gagnez 1 Ressource correspondante. La deuxième fois, vous devez payer 2 Pièces et gagnez 2 Ressources. La troisième fois, payez 3 et gagnez 3. Lorsque vous Embauche un Spécialiste, vous devez payer le montant correspondant, même si vous ne désirez pas l'intégralité des Ressources liées.



**Spécialiste Fermier :**

payez 1/2/3 Pièces pour gagner 1/2/3 Blé.



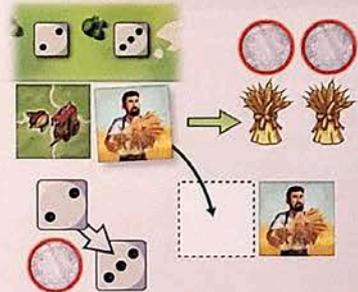
**Spécialiste Bûcheron :**

payez 1/2/3 Pièces pour gagner 1/2/3 Bois.



**Spécialiste Soldat :** Payez 1/2/3 Pièces pour avancer votre marqueur de 1/2/3 case(s) sur la Piste de Conquistador

Anne prend un dé blanc de valeur "2", et paye 1 Pièce pour le changer en "3". Elle choisit ensuite de prendre le Spécialiste Fermier (placé sous la valeur "3"). C'est la 2ème fois qu'elle Embauche un Fermier, elle doit donc payer 2 Pièces et gagne 2 Blé.



Lorsque vous Embauche un **Spécialiste en Améliorations** vous devez...

...payer 1 Pièce pour le placer par-dessus un emplacement déjà construit de votre Colonie (il peut par exemple recouvrir une Route ou un Bâtiment).

...ou payer 3 Pièces pour le placer sur n'importe quel emplacement vide de votre Colonie.

Lorsque vous recouvrez un emplacement déjà construit, le terrain n'a pas besoin de correspondre (dit autrement « upgradé » peut changer le terrain). Vous ne pouvez pas placer un Spécialiste en Améliorations sur un emplacement occupé par au moins une Pièce ou un dé.

Les Spécialistes en Améliorations sont considérés comme des Bâtiments une fois placés dans votre Colonie (ils sont représentés par une charrette). Ils sont, comme les autres Bâtiments, activables via des Pièces ou les dés. Ils sont également considérés comme des Routes lorsque nécessaire.

Si vous utilisez aussi le Module A : Vous pouvez Embaucher un Spécialiste avant de déplacer votre Gouverneur. Les Spécialistes en Améliorations bloquent le déplacement du Gouverneur.

## MODULE C : LES AMBASSADEURS

Les Ambassadeurs renforcent l'aspect tactique du draft de dés. Ce module rend également les parties plus rapides.

### Matériel

#### Tuiles Ambassadeurs



### Mise en place

Lors de la mise en place, les joueurs ne se voient pas attribuer de dé bleu. Réduisez également le nombre de dés blancs disponibles dans la réserve à 2 dés blancs par joueurs (par exemple : 8 dés pour une partie à 4 joueurs).

Après avoir lancé les dés de la réserve commune, lancez-en dé blanc et un dé bleu supplémentaires, et placez-les sur les tuiles Ambassadeurs correspondantes. Il s'agit à présent des dés Ambassadeurs. Placez-les à côté du plateau commun.

Exemple :



### Utilisation des Ambassadeurs

Durant son tour, un joueur peut prendre le dé Ambassadeur de son choix à la place d'un dé classique, et l'utiliser normalement (il lui est également possible de changer sa valeur en payant des Pièces). Important : Le joueur prend alors également la tuile Ambassadeur correspondante et la place devant lui !

Après activation du dé, chacun des autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, active également la même rangée/colonne dans sa Colonie. Ils ne peuvent en revanche pas payer de Pièces pour modifier la valeur du dé et activer une autre rangée/colonne. Ils ne bloquent pas la dernière case de la rangée/colonne activée comme ils le feraient lors d'une activation normale.

Note : Lors de ces "activations spéciales" tous les joueurs peuvent effectuer des actions Gratuites (Acheter/Vendre des Ressources) ou utiliser leurs Savants.

Au début d'une nouvelle manche, remettez les tuiles Ambassadeurs dans la réserve commune. Lancez à nouveau les 2 dés Ambassadeurs et placez-les dessus.

**Important :** chaque joueur ne peut prendre qu'un maximum de 2 dés blancs par manche dans la réserve commune. Les joueurs obtiendront leurs 1er et 2ème dé bleu personnel lors de leur passage sur les symboles "Dé" de la Piste de Religion du plateau commun. Les dés Ambassadeurs ne sont pas comptés dans la limite de dés disponibles de chaque joueur !

**Conseil :** afin de réduire la durée de partie, les joueurs peuvent jouer simultanément. Cependant, veillez à bien vous déplacer sur les Piste Conquistador et Religion dans le bon ordre.

*Si vous utilisez aussi le Module A : Votre Gouverneur se déplace lorsque vous activez sa rangée/colonne, même si l'activation est liée au dé Ambassadeur d'un autre joueur.*

*Si vous utilisez aussi le Module B : Seul le joueur qui prend le dé Ambassadeur blanc peut payer pour Embaucher un Spécialiste de la valeur correspondante.*

## MODULE D : LA CITÉ MAYA

La Cité Maya propose un rôle asymétrique pour un joueur. Ce rôle rend est plus complexe à jouer et la victoire un peu plus difficile, nous vous conseillons de le réserver au joueur le plus expérimenté.

Ce module donne aussi la possibilité à un 5ème joueur de rejoindre la partie (4 Colonisateurs + 1 joueur Cité Maya). Pour une partie à 5, vous devez également utiliser le Module C ("Les Ambassadeurs").

Important ! Lorsque vous jouez ce Module, la Colonie Cacaotière et la Mairie Cacaotière ne sont pas utilisées (elles restent dans la boîte).

Voir ci-dessous et à la fin du chapitre pour plus de précisions concernant la combinaison de ce Module avec les autres.

### Matériel & Mise en place

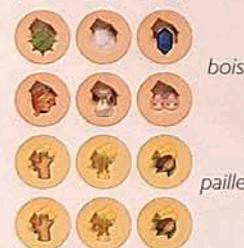
#### 1 plateau Cité



#### 15 tuiles Temple (5 de chaque taille)



#### 12 jetons Bâtiment (6 de chaque type)



#### 3 jetons Route 3 jetons Grand Prêtre 1 carte Aide de jeu



Ce chapitre s'adresse au joueur Cité Maya. Les autres joueurs (Colonisateurs) suivent la mise en place et les règles normales. Placez le plateau Cité devant vous.

Triez les tuiles Temple par taille. Mélangez les plus grandes puis placez-les aléatoirement face visible sur chacun des 5 grands emplacements de Temples de votre plateau.

Mélangez les tuiles restantes et créez 2 piles (par taille) face cachée à côté de votre plateau Cité.

Triez les jetons Bâtiments par type (couleur) et créez une Réserve à côté de votre plateau Cité.

Placez les jetons Route, Grand Prêtre et la carte Aide de jeu à côté de votre plateau Cité.

La carte Aide de jeu (recto/verso) vous rappelle les options à votre disposition lorsque vous jouez une carte "Échange Commercial", et lorsque vous vous retirez de la manche en cours.

### 10 Tuiles Stock

Plein :



Vide :



Prenez les 6 tuiles Stock présentées à gauche et placez-les à côté de votre plateau Cité tel qu'indiqué (en respectant les faces "Plein" / "Vide"). Laissez de côté les tuiles Stock restantes pour le moment.

*Vous commencez donc la partie avec 1 Cacao, 1 Blé et 1 Bois. Vous aurez également la possibilité de stocker 1 Gemme, 1 Sucre, et 1 Cacao supplémentaire. Il sera possible de gagner davantage de Stock durant la partie.*

### 24 cartes Action



Mélangez les cartes Action et placez-les face cachée en un pile à côté de votre plateau Cité. Piochez-en 5 pour constituer votre main de départ.

*Toutes les cartes vous offrent le choix entre 2 actions, chacune correspondant à une région de votre Cité.*

### 3 Marqueurs Maya



Religion Soldat Se Retirer de la Manche

Placez les Marqueurs Maya sur la première case des Pistes Religion et Conquistador (pour le soldat) du plateau commun, et le Marqueur Maya "Se Retirer de la Manche" à côté des Espaces de Retraite.

Prenez 1 dé bleu, lancez-le, puis placez-le (en conservant la valeur obtenue) à côté de votre plateau Cité. **N'oubliez pas d'ajouter 3 dés blancs à la Réserve commune pour le joueur Cité Maya !**

Prenez autant de pions ressource Or que de joueurs dans la partie et placez-les sur l'espace dédié au centre de votre plateau Cité (par exemple, prenez 3 pions Or si vous jouez contre 2 Colonisateurs).

Prenez 2 Pièces. Vous serez le premier joueur de la première manche. Les joueurs suivants prennent 3/4/5/6 Pièces, comme dans le jeu de base.

### Règles pour le joueur Cité Maya

**STOCKAGE :** vous n'utilisez pas de pions Ressources. À la place, jouez uniquement avec les tuiles Stock ("Plein" ou "Vide"). Cela implique que vous ne bénéficiez que d'1 Ressource de chaque.

- Pour payer 1 Ressource, retournez la tuile Stock correspondante face "Vide" visible.
- Pour gagner 1 Ressource, retournez la tuile Stock correspondante face "Plein" visible.
- Si la tuile Stock est déjà face "Plein" visible, et que vous gagnez une Ressource, celle-ci est perdue, sans compensation.
- Comme les autres joueurs, vous pouvez payer 1 Cacao pour changer la valeur d'un dé de votre choix (bleu ou blanc).
- Contrairement aux Colonisateurs, vous ne pouvez pas vendre une Ressource via une action Gratuite (la vente n'est possible pour vous que via vos cartes Action), et vous ne pouvez pas utiliser de Pièces pour activer un Bâtiment.

**OR ET PISTE DE CONQUISTADOR :** lorsque vous activez le symbole Soldat, avancez votre Marqueur Soldat sur la Piste de Conquistador (exactement comme les autres joueurs).

- Si vous dépassez un symbole Or, prenez 1 pion Or depuis la Réserve commune et placez-le au centre de votre plateau Cité. Note : contrairement aux règles standards, vous ne pouvez pas utiliser l'Or comme ressource joker.
- Lorsque vous dépassez un symbole Or, vous empêchez les Colonisateurs de le récupérer : si un Colonisateur dépasse un symbole Or que vous avez déjà dépassé il ne gagne rien.
- Lorsqu'un Colonisateur dépasse un symbole Or avant vous, ou s'il gagne de l'Or via n'importe quel autre moyen, il prend l'Or dans votre réserve (au centre du plateau Cité). Si votre réserve est vide, il prend la ressource de la réserve générale.

*Exemple : vous dépassez le 1er symbole Or sur la Piste et ajoutez 1 pion Or depuis la Réserve commune dans votre réserve au centre du plateau Cité. Plus tard, le joueur rouge dépasse le même symbole : votre marqueur est devant sur la Piste, le joueur ne récupère rien. Plus tard, le joueur rouge vous dépasse sur la Piste, et passe le 2ème symbole Or. Il prend 1 pion Or au centre de votre plateau Cité et le place sur son plateau Colonie.*

**PISTE DE RELIGION :** Lorsque vous activez le symbole Religion, avancez votre marqueur sur la Piste de Religion. Tout comme les Colonisateurs, vous pouvez payer 1 Blé pour avancer d'une case supplémentaire. Vous gagnez également 1 Gemme lorsque vous dépassez un symbole Gemme.

Lorsque vous dépassez un symbole Moine :

- Piochez une carte Action et conservez-la en main
- **Ou** retournez la tuile Stock de votre choix face "Plein" visible.

### Tour de jeu du joueur Cité Maya

Durant votre tour, vous pouvez effectuer 1 des 4 actions suivantes :

- A. Utiliser un dé
- B. Jouer une carte Action
- C. Utiliser un jeton Grand Prêtre
- D. Se retirer de la manche en cours

Chacune de ces actions est explicitée ci-après.

#### A. Utiliser un dé

Prenez un dé blanc depuis la Réserve commune ou utilisez l'un de vos dés bleus personnels. Vous pouvez payer des Pièces pour changer sa valeur (1 Pièce par modification de 1 en + ou en -).

Placez le dé sur le symbole correspondant de votre plateau Cité. Puis, déplacez le dé le long de la Route, en activant tous les Bâtiments libres, dans l'ordre. Enfin, placez le dé sur le dernier Bâtiment activé, le rendant inactif jusqu'à la prochaine manche.

**Important :** lorsque vous suivez une Route avec votre dé, vous devez en suivre les virages : vous ne pouvez pas tourner en rond ou faire demi-tour. Lorsque vous atteignez un embranchement, vous devez choisir par où poursuivre votre chemin. Vous n'êtes pas obligé de suivre une Route jusqu'au bout : vous pouvez vous arrêter sur n'importe quel Bâtiment libre de votre choix. Notez que les dés blancs et bleus sont ici utilisés sans différenciation pour activer les Bâtiments. Si vous n'avez accès à aucun Bâtiment libre, vous ne pouvez pas prendre de dé.

Exemple :

David active un dé "4" et peut par exemple aller vers le dé 5 ou le dé 3.



Lorsque vous passez ou terminez votre mouvement sur un Bâtiment libre, vous bénéficiez de son effet :

**Production :** retournez une tuile Stock de votre choix face "Plein" visible, ou récupérez le nombre de Pièces / Points de Bonheur indiqué.



**Religion :** Avancez votre marqueur d'une case sur la Piste de Religion (vous pouvez payer 1 Blé pour avancer d'une case supplémentaire).



**Soldat :** Avancez votre marqueur d'une case sur la Piste de Conquistador.

### Construire des Temples

Après avoir placé le dé sur le dernier Bâtiment activé de la Route choisie, vous POUVEZ payer des Ressources pour compléter une tuile Temple face visible dans UNE Région adjacente à ce Bâtiment. Note : Les Bâtiments sur les Routes 1 et 6 ne sont adjacents qu'à une seule Région.

Payez les Ressources indiquées sur la tuile Temple sélectionnée, puis retournez-la face "Construit" visible. Recevez immédiatement la récompense indiquée. Après avoir complété une tuile Temple de votre plateau, piochez une nouvelle tuile Temple de taille directement inférieure, et placez-la face visible par-dessus la tuile complétée afin d'entamer la construction du niveau suivant. Une fois la plus petite tuile d'un Temple complétée (3ème niveau) la construction du Temple est terminée ! Vous ne pouvez plus y ajouter de tuiles. Note : Vous ne pouvez compléter qu'un seul niveau (tuile) d'un Temple par utilisation d'un dé.

Lorsque vous terminez la construction d'un Temple, recevez la récompense correspondant à la Région dans laquelle il a été bâti :

- + Prenez 2 Pièces.
- + Piochez 2 cartes Action et gardez-les en main.
- + Choisissez une tuile Stock de la réserve et placez-la face "Plein" visible.
- + Placez une tuile Route sur un espace libre de votre plateau Cité (cela vous donnera plus d'options lorsque vous utilisez un dé).
- + Prenez 1 jeton Grand Prêtre et placez-le devant vous (voir "C. Utiliser un jeton Grand Prêtre").

Exemple : David prend un dé "4", et active tous ses Bâtiments libres sur la Route correspondante. Il laisse son dé sur le dernier Bâtiment activé. Il peut à présent choisir de compléter une tuile Temple d'une Région adjacente. Il choisit de compléter une tuile de la Région marron : il paye 1 Bois, 1 Gemme et 1 Cacao. Il peut alors retourner la tuile Temple face construite visible et gagne 2 Pièces en récompense. Enfin, il pioche une nouvelle tuile Temple de taille directement inférieure et la pose face à construire visible, par-dessus celle complétée précédemment.



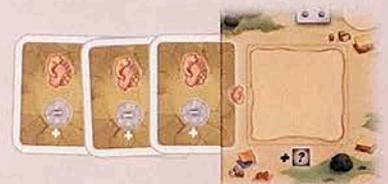
### B. Jouer une carte Action

Chaque carte Action vous laisse le choix entre 2 actions. Vous pouvez effectuer 1 Action d'1 carte au choix durant votre tour. Après avoir réalisé l'action (voir page suivante) glissez la carte sous votre plateau Cité, à côté de la Région correspondante (couleur) en ne laissant dépasser que la partie de la carte correspondant à l'action utilisée (voir exemple ci-dessous).

**Note :** L'action choisie doit être soit un Échange (beige), soit un Festival (vert), soit une Construction (marron). Les actions Technologie (bleu) se joue d'une manière différente (voir page suivante).

Il n'y a pas de carte Action liée à la Région centrale du plateau ("Temple Doré").

Exemple : 3 cartes Action ont été placées à côté de leur Région correspondante, de manière à ce qu'uniquement l'action utilisée (beige) soit visible.



### C. Utiliser un jeton Grand Prêtre

Les jetons Grand Prêtre s'obtiennent en améliorant le "Temple Doré".

Pour utiliser un jeton Grand Prêtre, placez-le sur un Bâtiment libre de votre plateau Cité pour activer ce dernier.

Suite à cela, vous pouvez également payer des Ressources pour améliorer un Temple dans une Région adjacente (comme si vous utilisiez un dé). Le jeton Grand Prêtre reste sur le Bâtiment, le bloquant jusqu'à la fin de la manche en cours.



Exemple : David place un jeton Grand Prêtre sur ce Bâtiment et gagne 1 Bois.

## CARTES ACTION

Toutes les cartes Action offrent le choix entre 2 actions.

### Construire



Payez la Ressource indiquée (Bois ou Blé), puis prenez un Bâtiment du type correspondant et placez-le sur un emplacement libre de votre plateau Cité :

- Payez 1 Bois => Construisez une Scierie
- Payez 1 Blé => Construisez une Ferme



Exemple : 1 jeton bâtiment est placé

### Échanger



Tout d'abord, gagnez 1 Pièce. Puis, vous pouvez Échanger avec la réserve et/ou un ou plusieurs joueurs. Vous pouvez procéder au nombre d'Échanges que vous souhaitez pour 1 action Échange jouée.

#### Échange avec la réserve / pioche (voir la carte Aide de jeu) :

- Payez 1 Pièce pour défausser autant de carte de votre main que désiré. Remettez ces cartes sous la pioche. Puis piochez le même nombre de cartes et gardez-les dans votre main. Si vous n'êtes pas satisfait des cartes piochées, vous pouvez à nouveau payer 1 Pièce pour recommencer l'opération.
- Payez 1 Pièce pour gagner 1 Cacao.
- Payez 2 Pièces pour gagner soit 1 Blé, soit 1 Bois.
- Vendez n'importe laquelle de vos Ressources contre 1 Pièce.

#### Échanger avec les autres joueurs :

vous pouvez procéder à l'Échange de n'importe quelle(s) Ressource(s) (Pièces et Or inclus), tant que l'adversaire concerné est d'accord. Par exemple : vous vous accordez pour Échanger 1 Bois contre 2 Pièces. Retournez votre tuile Stock de Bois face "Vide" visible. Votre adversaire prend 1 Bois dans la Réserve commune, puis 2 Pièces dans sa Réserve et vous les donne.

### Festival



Payez la Ressource indiquée et gagnez la récompense correspondante (Points ou Pièces).

### Technologie



Chaque action Technologie affiche une valeur de dé. Ces cartes ne peuvent être jouées qu'en tant qu'Action Gratuite (additionnelle) lorsque vous utilisez un dé de valeur correspondante (voir "A. Utiliser un dé"). La couleur du dé n'est pas prise en compte. Gagnez immédiatement le bonus indiqué et rangez la carte à côté de la Région vert foncé. Les bonus sont : Soldat (avancez sur la Piste de Conquistador), Culture (avancez sur la Piste de Religion), gagnez 1 Gemme ou 1 Sucre (si vous pouvez les stocker). Vous pouvez activer l'effet avant ou après utilisation du dé pour activer vos Bâtiments. **Important** : vous ne pouvez jouer qu'une seule carte action Technologie par dé utilisé. Si vous avez payé des Pièces pour modifier la valeur du dé, la carte utilisée doit correspondre à la valeur modifiée du dé.

## D. Se Retirer de la manche en cours

Retirez-vous de la manche en cours en plaçant votre marqueur sur un Espace de Retraite libre du Plateau commun, et bénéficiez de l'action correspondante (voir la carte Aide de jeu).

Les 3 premières actions sont identiques à celles disponibles pour les joueurs Colonisateurs. 4ème action : retournez une de vos tuile Stock face "Plein" visible. 5ème action : payez des ressources pour compléter la construction d'une de vos tuiles Temple.

### Procédez à présent directement au décompte des Points alloués par vos Temples (n'attendez pas que les autres joueurs se soient également Retirés de la manche en cours) :

Pour chacune des Régions dans lesquelles vous avez joué au moins 1 carte Action, multipliez le nombre de cartes jouées dans cette Région par le nombre de niveaux construits du Temple correspondant. Gagnez autant de Point de Bonheur que les résultats obtenus (ces Points sont pris dans la Réserve commune).

Exemple : Vous avez terminé la construction de 2 niveaux du Temple marron, et joué 4 cartes Action dans cette Région.  $2 \times 4 = 8$ . Vous gagnez immédiatement 8 Points de Bonheur grâce à cette Région.

Multipliez ensuite le nombre de niveaux de Temples construits (toutes Régions confondues) par le nombre de pion Or présents dans votre réserve (Région centrale, le Temple Doré) et gagnez autant de Points de Bonheur (depuis la Réserve commune) que le résultat obtenu !

## Fin de la manche

Une fois que tous les joueurs se sont Retirés de la manche en cours, marquez des Points en fonction de vos positions relatives sur la Piste de Conquistador (comme à l'accoutumé). Remettez la Piste de Conquistador à zéro.

Note : dans une partie à 5 joueurs, vous utilisez les décomptes pour 4 joueurs (les 2 derniers sur la Piste ne marquent donc aucun point).

Retirez tous les dés présents sur votre plateau Colonie, et récupérez tous vos jetons Grand Prêtre utilisés. Lancez vos dés comme dans la règle de base pour préparer la prochaine manche. Les tuiles Temple restent en place et vous conservez votre main de cartes Action.

Piochez 3 nouvelles cartes Action, et ajoutez-les à votre main. Au début des 2ème et 3ème manches, ajoutez des pion Or dans votre Réserve, à hauteur du nombre de joueurs dans la partie. Dans le cas où l'Or disponible dans la Réserve commune ne suffit pas à vous réapprovisionner comme indiqué, l'Or manquant est perdu (et non compensé).

**À la fin de la partie, vendez toutes vos Ressources pour 1 Pièce chacune. Gagnez ensuite 1 Point par groupe de 3 Pièces en votre possession.**

## Mode solo (joueur Cité Maya)

Placez 1 pion Or dans votre réserve au début de la 1ère, 2ème et 3ème manche. Marquez vos Points normalement sur la Piste de Conquistador et utilisez les règles solo classiques. Lorsque vous jouez une carte Action Échange, vous ne pouvez procéder qu'avec la Réserve commune.

Si vous jouez aussi avec le Module B : N'utilisez pas les Spécialistes.

Note concernant l'utilisation cumulée du Module C : Lorsqu'un dé Ambassadeur est pris par un autre joueur, vous pouvez activer vos Bâtiments le long de vos Routes (comme si vous activiez vous-même ce dé), jouer une carte Action Technologie etc...

## ROYAUMES AMÉRICAINS : BACKGROUND HISTORIQUE par Jørgen Ulvan Moe

Pour les Européens, ce fut l'aube d'une nouvelle Ère. Pour les natifs d'Amérique, la fin d'un Monde. La destruction fut si totale, violente, impitoyable, que notre connaissance des civilisations d'Amérique précolombienne demeure extrêmement limitée. L'une des mieux connue est la civilisation Maya, qui était de toute évidence exceptionnellement avancée culturellement et scientifiquement. Les Mayas utilisaient les mathématiques, l'astronomie, et figurent parmi les rares civilisations antiques à utiliser le concept algébrique du zéro. Observateurs accomplis du ciel, ils étaient capables de calculer la durée d'une année à quelques décimales près de nos estimations actuelles. Leur système d'écriture complexe, basé sur presque 800 pictogrammes et glyphes fut le seul langage Mésoaméricain à représenter la langue parlée. Ce furent également des pionniers dans l'utilisation du caoutchouc, fabricant de solides sandales et des ballons utilisés dans des jeux.

L'Âge d'Or Maya s'étala entre 800 et 900 avant JC. Suite à cela, beaucoup des plus grandes Cité furent abandonnées, finissant par être englouties par la jungle. Les causes de cette déchéance demeurent incertaines. Lorsque les Espagnols débarquèrent, les Mayas vivaient principalement dans des hameaux, villages, et villes de taille moyenne, chacune menée par son propre dirigeant. La première rencontre entre Espagnols et Mayas advint en 1517, lorsqu'ils débarquèrent sur la péninsule Yucatan. 35 ans plus tard, la grande majorité des terres Mayas étaient conquises, et la civilisation Maya quasiment éradiquée. Mais de nombreuses cités menèrent une farouche résistance et restèrent libres. Lors de la période qui suivit, la situation s'apaisa un peu. Bien que la couronne Espagnole ait revendiqué un monopole sur tous les échanges commerciaux de l'Empire, quelques colons aventureux continuèrent de s'introduire dans les territoires Mayas pour troquer des ressources exotiques, telle que les fèves de cacao. Malgré nos connaissances très limitées de l'Ère précolombienne Mésoaméricaine, du fait des atrocités commises par les envahisseurs Européens, nous pouvons continuer d'apprendre de l'Histoire des Royaumes d'Amérique, et œuvrer pour que la destruction d'une civilisation n'entraîne pas la perte de son héritage culturel et intellectuel.

### TUILES SAVANTS & ÉVÊQUES



**“Tir à l'Arc”** : lorsque vous activez un dé de valeur “1” ou “6”, vous pouvez payer 1 Pièce pour déplacer ce dé en diagonale dans votre Colonie (dans la direction indiquée par les flèches correspondant à la valeur du dé) plutôt qu'orthogonalement.

Note : Si vous utilisez cette tuile en même temps que “Taxe” (de la boîte de base), prenez en compte les Colons sur les cases de la diagonale.

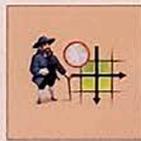
Lorsque vous utilisez le Module A : Le Gouverneur doit être dans la diagonale afin d'être déplacé. La couleur du dé indique s'il se déplace vers le bas (blanc) ou la droite (bleu).

Lorsque vous utilisez le Module C : Si vous prenez un dé Ambassadeur, vous pouvez le déplacer diagonalement. Les autres joueurs doivent en revanche utiliser le mode de déplacement normal (orthogonal), sauf dans le cas où ils possèdent également cette tuile Savant. Si un autre joueur prend le dé Ambassadeur et que vous possédez cette tuile, vous pouvez activer le déplacement diagonal.



**“Méditation”** : Lorsque vous vous Retirez de la manche en cours, vous pouvez effectuer 2 fois l'action de votre choix parmi celles des Emplacements de Retraite libres. **Exception** : si vous choisissez le 5ème Emplacement de Retraite, prenez une tuile Route, placez-la dans votre Colonie, puis choisissez l'action d'un autre Emplacement de Retraite libre de votre choix (si disponible).

Note concernant la tuile “Philosophie” (du jeu de base) : Si vous possédez cette tuile et que vous utilisez un dé bleu pour activer une colonne, le dé est considéré comme étant blanc concernant le déplacement de votre Gouverneur.

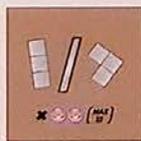


**“Orientation”** : **Ne peut être utilisé qu'avec le Module A.** Si votre Gouverneur s'arrête sur une **Route**, vous pouvez payer 1 Pièce pour le déplacer d'une case supplémentaire dans la même direction. Si le Gouverneur s'arrête à nouveau sur une Route, vous pouvez à nouveau payer pour le déplacer davantage.

*N'oubliez pas de récupérer vos Points à chaque fois que votre Gouverneur se déplace sur une Route comportant au moins 1 Colon !*



À la fin de la 3ème manche, doublez les Points gagnés via votre position sur la Piste de Conquistador !



Au décompte final, gagnez 2 Points (jusqu'à un maximum de 12) par grande tuile Développement (3 cases) construite dans votre Colonie.



Au décompte final, gagnez 2 Points (jusqu'à un maximum de 12), par Gemme apparaissant sur les tuiles de votre Port.

Auteur : Kristian A Østby & Eilif Svensson,  
Illustrations & graphismes : Gjermund Bohne  
© 2018. Aporta Games AS, Hermanbakken 19, 3050 Mjøndalen, Norway.  
[www.aportagames.com](http://www.aportagames.com)  
Merci à tous les testeurs.  
Traduction française : David Salandra  
© 2018 Pixie Games pour la version française.