



Un jeu de construction de pyramides de Bernd Eisenstein. Pour 3 à 5 joueurs à partir de 9 ans

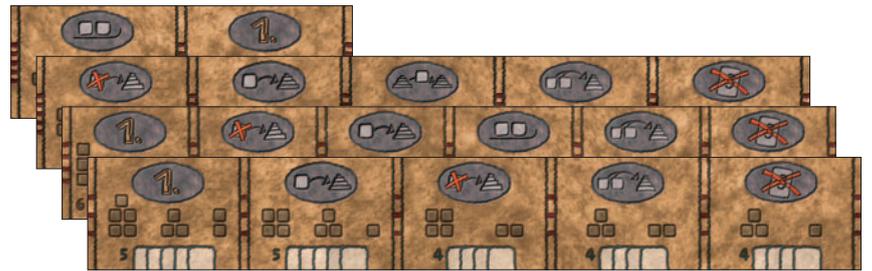
Amérique centrale. Bien avant les conquêtes d'un certain Cortéz. La civilisation des Mayas connaît sa période de prospérité. On construit d'énormes pyramides telles que Tikal et Copan. Et nous y participons comme maître d'ouvrage en posant une pierre sur l'autre. Mais malheureusement les concurrents s'y mêlent et alors il y a des bousculades dans les carrières et sur les chantiers. Cependant, nous poursuivons fermement notre objectif: placer le plus de pierres de construction dans la pyramide géante afin d'obtenir la plupart de l'or des souverains des Mayas.

Le matériel



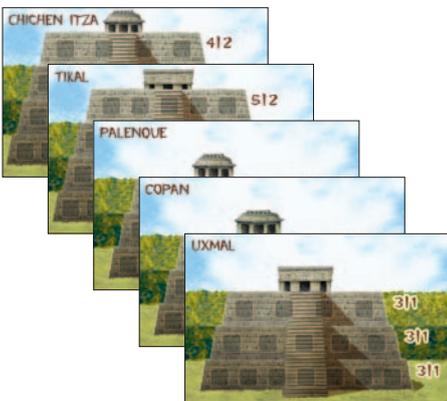
40 cartes de travailleurs

en 5 sets aux valeurs 3,4,4,5,6,7,8 et -3



3 formes (en partie au recto-verso)

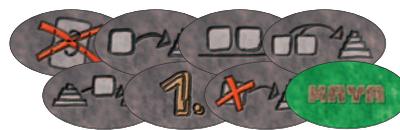
dont le regroupement formera les carrières pour 3, 4 ou 5 joueurs



4 tableaux de pyramides

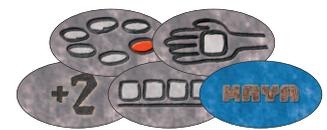
(en partie au recto-verso)

avec en tout 5 pyramides différentes



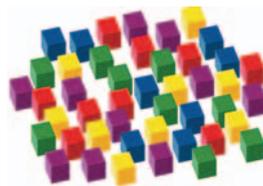
7 marqueurs ovales

au recto vert pour les qualités spéciales



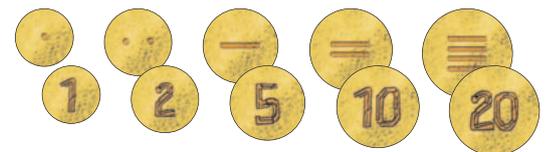
4 marqueurs ovales

au recto bleu pour la variante professionnelle



140 pierres de construction des pyramides

dont 28 par couleur



76 pièces en or

6 à 20 unités; 10 à 10 unités; 20 à 5 unités

20 à 2 unités et 20 à une unité

Avant de jouer pour la première fois, détachez le matériel soigneusement de son cadre.

La mise en place

Posez une forme avec les carrières qui correspondra avec le nombre de joueurs participants au milieu de la table. Vous reconnaîtrez le nombre de joueurs en regardant les rayures horizontales qui figurent sur les formes. A cinq joueurs on regroupe les formes avec deux et cinq carrières de sorte qu'il constituent une grande forme avec sept carrières (la petite forme à gauche).

à 5 joueurs



à 4 joueurs



à 3 joueurs



En plus, vous avez besoin de quatre pyramides qui seront placées côte à côte en haut des carrières.

A 3 joueurs: La forme avec cinq carrières et les pyramides Chichen Itza, Copan, Uxmal et Palenque.

A 4 joueurs: La forme avec six carrières et les pyramides Tikal, Copan, Uxmal et Palenque.

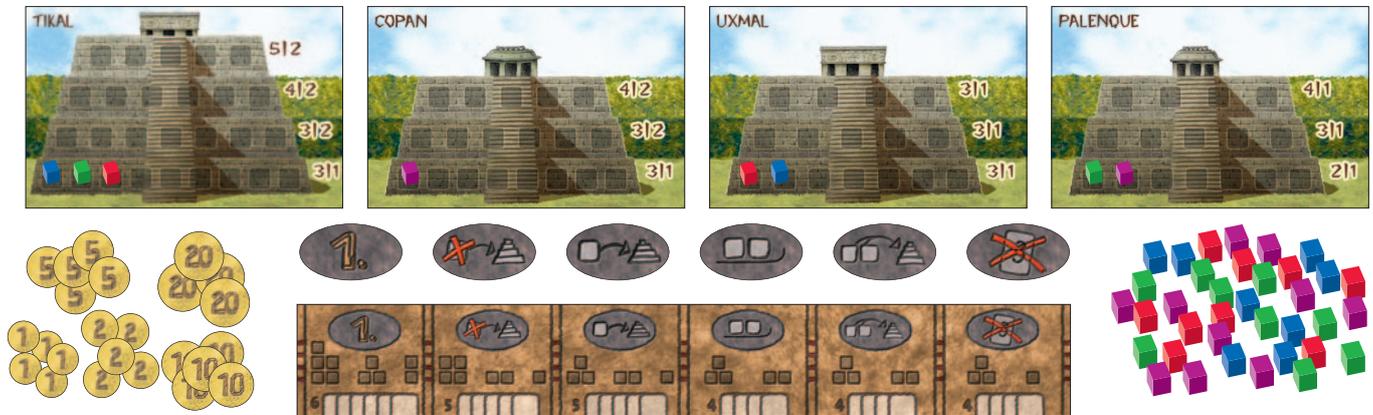
A 5 joueurs: Les pyramides dont on a besoin sont Tikal Chichen Itza, Copan et Uxmal

A chaque jeu et n'importe le nombre de participants, il faut poser le marqueur ovale qui conviendra en haut de la carrière. On remet les marqueurs en trop dans la boîte.

Chaque joueur choisit une couleur et il obtient huit cartes de travailleurs et deux pierres de construction des pyramides. Toutes les autres pierres de construction à la couleur choisie sont placées à côté du plateau comme réserve générale.

L'ensemble de l'or est placé de même à côté du plateau et formera ainsi la «banque». On désigne le joueur qui commencera la partie (joueur de départ).

En commençant par celui-ci, chaque joueur pose une pierre sur le premier niveau d'une pyramide quelconque en veillant à ce que deux pierres de la même couleur ne se trouveront pas dans la même pyramide.



N.B.: Lorsqu'il y a quatre joueurs: Veillez à ce qu'il y a encore assez de place pour ajouter les cartes de travailleurs.

Le déroulement du jeu et son objectif

On joue MAYA à travers de trois tours, dont chacun est composé de trois phases.

1. La carrière
2. La construction des pyramides
3. La mise en valeur des résultats

Les pierres de pyramides qu'on vient d'exploiter pendant la

première phase seront intégrées dans les pyramides pendant la deuxième phase. On attribuera – pendant la troisième phase – alors des points à toutes les pyramides et on recompensera d'or les joueurs selon leur succès.

Le joueur possédant le plus d'or après trois tours gagnera la partie.

Phase 1 – Dans la carrière

Placer les travailleurs

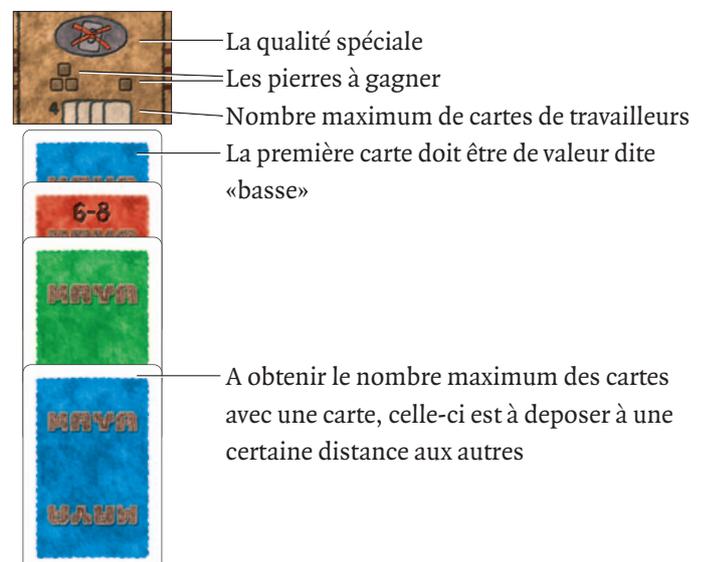
Afin d'obtenir des pierres de construction, les joueurs doivent miser leurs cartes de travailleurs dont ils auront besoin pour l'exploitation des pierres. Il y a des cartes aux valeurs dites «basses» (3,4,4,5) et des cartes aux valeurs dites «élevées» (6,7,8, -3). La valeur «-3» est considérée comme une valeur «élevée». On reconnaîtra les valeurs élevées aussi comme telles sur leurs versos (6 à 8).

A commencer par le joueur de départ, chaque joueur posera à tour de rôle une de ses cartes recto caché en dessous d'une carrière quelconque. A chaque fois, la première carte que l'on ajoute devra être de valeur dite «basse». On pourra ensuite ajouter des cartes sans aucune restriction. Cependant, le nombre de cartes est limité dans chaque carrière et y sera indiqué. A atteindre le maximum de cartes, personne n'ajoutera plus de cartes. Afin de visualiser cela, la dernière carte sera posée à une certaine distance des autres cartes.

Au lieu de poser des cartes, chaque joueur a le droit de passer. Il gardera ses cartes restantes à la main en cachant leurs rectos et alors, il ne posera donc plus de cartes dans cette phase. On terminera de poser des cartes lorsque tous les

joueurs ont passé.

Attention! Comme il vous faudra aussi des cartes de travailleurs pour le transport des pierres exploitées, il ne faudra pas poser toutes les cartes. Cf la rubrique «Transport».



L'attribution des pierres

Quand tous les joueurs ont passé, on mettra en valeur chaque carrière à tour de rôle en attribuant les pierres de construction des pyramides – à commencer par la carrière toute à fait à droite. Un joueur retournera toutes les cartes déposées sur leur recto sans en changer l'ordre.

On déterminera ensuite pour chaque joueur participant à cette carrière la somme des points indiqués sur ses cartes. Le joueur à la somme la plus élevée touchera le plus de pierres de cette carrière. En outre, il recevra le marqueur avec sa qualité spéciale. Il faut miser les qualités spéciales soit tout de suite ou bien on pourra le garder pour plus tard. Cf la liste des qualités spéciales à la fin de cette règle du jeu.

Par la suite, le joueur possédant la deuxième somme de points sur ses cartes, obtiendra le deuxième nombre de pierres, etc.. S'il y a deux ou plusieurs joueurs à la même somme de points, le joueur qui a posé le premier une carte dans cette carrière gagnera. Après la mise en valeur d'une carrière, les cartes resteront recto tourné à leur place.

S'il y a parmi les cartes de travailleurs dans la carrière une carte avec la valeur «-3», son propriétaire sera obligé d'enlever trois points à un des joueurs participants à la même carrière. S'il y a plusieurs cartes à la valeur «-3» dans une carrière, leurs propriétaires – à commencer par le joueur de départ – annonceront à qui ils enlèveront les points. Si un joueur ne possède plus de points positifs à la suite d'une telle action, il n'obtiendra alors pas de pierre de cette carrière.

Quelques exemples pour l'attribution des pierres

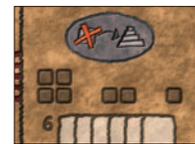


Ici, on a posé moins de cartes qu'admis ce qui n'influencera pas la mise en valeur.

Bleu atteindra 11 points, gagnera 4 pierres et la qualité spéciale. **Rouge** est à la deuxième place avec six points et obtiendra 3 pierres. La pierre pour la troisième place n'a pas été attribuée à personne.



Vert est décidé d'enlever trois points à **violet** de sorte que **violet** n'ait que 4 points. Ainsi **vert** obtiendra avec 5 points la majorité des points et la qualité spéciale, parce qu'il a posé la première carte. C'est pourquoi **bleu** n'est qu'à la deuxième place – bien qu'il dispose aussi de 5 points – et recevra 2 pierres. A cause du retrait de points, **violet** est à la troisième place et repart les mains vides.



On supposera que **bleu** soit obligé – à cause de l'ordre de départ – d'enlever 3 points comme premier et décide que c'est à **rouge** qu'il enlèvera les points de sorte que **rouge** n'en gardera qu'un. **Jaune** décide aussi d'enlever 3 points à rouge, qui n'aura maintenant des points négatifs. **Jaune** recevra alors avec 7 points les 4 pierres et la qualité spéciale. **Bleu** est à la deuxième place et recevra les 2 pierres. **Rouge** ne recevra rien vu ses points négatifs.

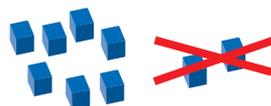
Transport

Après la distribution de toutes les pierres et de toutes les qualités spéciales, on examinera soigneusement, si les joueurs sont à même de pouvoir transporter leurs pierres acquises vers les lieux où il y a les pyramides. Pour chaque point indiqué sur les cartes de travailleurs dans sa main, un joueur sera à même de pouvoir transporter une pierre acquise. Si un joueur a obtenu plus de pierres qu'il a de points sur ses cartes, il les remettra immédiatement dans la réserve générale. Si un joueur a obtenu moins de pierres que les points sur ses cartes, il n'y a aucune conséquence. Une carte avec la valeur «-3» n'a pas de conséquence non plus. Une des qualités spéciales pourra augmenter le nombre de pierres à transporter.

Ce n'est qu'à ce moment où l'on restituera toutes les cartes de travailleurs aux participants. Chacun annoncera le nombre de ses pierres aux autres et pourra cacher les pierres par la suite. Les qualités spéciales resteront visibles devant les joueurs.



Un joueur a reçu 9 pierres. Mais sur ses cartes, il n'a que 7 travailleurs pour pouvoir transporter ses pierres. Il doit donc donner 2 pierres à la réserve générale.



Phase 2 – La construction des pyramides

A commencer par le joueur de départ, les joueurs poseront leurs pierres dans les pyramides :

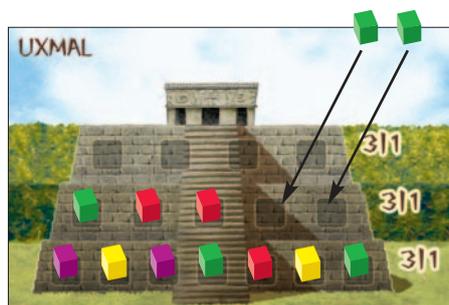
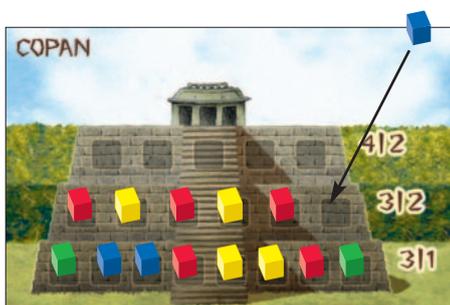
1. On posera toujours une pierre à tour de rôle dans une pyramide de quelconque.
2. D'abord, il faut obligatoirement remplir **tous** les niveaux inférieurs de **toutes** les pyramides avant de pouvoir attaquer le prochain niveau.
3. Un joueur ne peut poser une pierre sur un prochain niveau lorsqu'il a posé des pierres à tous les niveaux inférieurs.

En outre, il y a les possibilités suivantes

Le **double coup** permet de poser deux pierres, ce qu'il faudra «payer» en donnant une pierre à la réserve générale. Par la suite, le joueur pourra, selon les règles, poser deux pierres. On peut poser les pierres aussi dans deux pyramides différentes, donc il faut deux pierres pour un double coup.

Le **fait de passer** n'est pas très raisonnable, mais permis. Le joueur «paiera» cette action en donnant une pierre à la réserve générale sans être obligé de poser une pierre.

Un exemple pour 3 joueurs avec 5 pyramides



Après que le premier niveau a été rempli dans toutes les pyramides, les joueurs ont pu utiliser le deuxième niveau. Après que le deuxième niveau de Palenque a été rempli entièrement, violet a reçu un bonus vu sa majorité unique. Le bonus a été posé tout de suite sur le troisième niveau.

C'est le tour à **bleu**. **Bleu** ne peut pas poser dans Uxmal, car il n'est pas représenté dans le premier niveau. De même, **bleu** ne peut pas poser dans Palenque, car il faudra d'abord remplir entièrement le deuxième niveau des autres pyramides.

Une manière adroite de jouer pourra faire gagner un **bonus** en provenance de la réserve générale. Lorsqu'on complètera entièrement par la position d'une pierre un niveau d'une pyramide et lorsqu'un seul joueur a sur ce niveau la majorité relative, il recevra tout de suite une pierre de sa couleur de la réserve générale qui sera posée dans le prochain niveau. Si l'on trouve au prochain niveau déjà des pierres (peu importe la couleur) des tours précédents, il n'y aura pas de bonus. On n'aura pas de bonus non plus pour une majorité dans le niveau supérieur.

Quand c'est le tour à un joueur qui n'a plus de pierre, celui-ci l'annoncera aux autres qui continueront à jouer jusqu'à ce que chacun a posé toutes ses pierres.

Si un joueur n'est pas à même de poser une pierre selon les règles de construction, il passera et donnera une pierre à la réserve générale. Comme le joueur est forcé de passer, il recevra 1 or de la banque.

Donc, **bleu** est obligé de poser sa pierre dans Copan. La pierre **bleue** remplira entièrement le deuxième niveau et **rouge** recevra tout de suite un bonus de la réserve générale vu sa majorité. Celui-ci sera posé au troisième niveau de Copan.

Après c'est le tour à **vert** qui profite de l'occasion dans Uxmal. **Vert** remet une de ses pierres dans la réserve générale et s'achète ainsi un double coup. **Vert** posera les deux pierres dans Uxmal, remplira le deuxième niveau et recevra un bonus qui sera posé dans le troisième niveau d'Uxmal.

Phase 3 – La mise en valeur

Payer l'or

A côté de chaque niveau, on trouvera deux chiffres. Le joueur possédant le plus de pierres dans ce niveau sera rémunéré d'or selon la valeur correspondante. La deuxième valeur sera attribuée au joueur possédant le deuxième nombre de pierres.

A nombre égal, tous les joueurs participants recevront la valeur indiquée en or. Il en résulte qu'on pourra verser de l'or plusieurs fois pour la première et la deuxième place.

On mettra aussi en valeur les niveaux qui ne sont pas occupés complètement.

Quelques exemples du versement



Tous les quatre joueurs ont le plus de pierres sur un niveau et recevront l'or ayant la valeur 3. L'or pour la deuxième majorité n'est pas attribué.



Vert possède de la majorité avec trois pierres et recevra 3 or.
Bleu et **rouge** sont à la deuxième place et recevront 1 or.



Bien que le niveau ne soit pas rempli entièrement, **rouge** recevra 4 or pour la première majorité. L'or pour la deuxième majorité n'est attribué à personne.



Ce sont **bleu** et **jaune** qui ont le plus de pierres et qui recevront 3 or chacun. **Vert**, **rouge** et **violet** ont chacun la deuxième majorité et recevront un or chacun.

Enlever des pierres

Après que tout est mis en valeur, les pyramides subissent d'une forte usure. Chaque joueur qui a été rémunéré d'or devra enlever à chaque fois une pierre ayant sa couleur et la remettre dans la réserve générale.

Si un joueur perd sa pierre unique à la suite de cette action, il devra enlever aussi toutes les pierres sur les prochains niveaux de cette pyramide.

Un exemple d'usure très extrême :



Violet, **bleu** et **jaune** ont été rémunérés chacun de 3 or pour leur majorité sur le niveau inférieur. **Rouge** est encore à la deuxième place et touchera 1 or probablement sans le vouloir (A). Chaque



joueur a été rémunéré d'or, chacun est obligé d'enlever une pierre du niveau inférieur. C'est pourquoi **rouge** perd ici sa pierre unique (B). Par la suite, **rouge** sera obligé d'enlever toutes



les pierres des prochains niveaux (C).

A ne pas oublier: On enlèvrera les pierres seulement après la mise en valeur sur tous les niveaux de la pyramide.

Un nouveau tour

Au début de chaque tour, chaque joueur possède de nouveau ses huit cartes de travailleurs et l'or qu'il a gagné. Personne n'a le droit de posséder les pierres des pyramides. La qualité spé-

ciale «joueur de départ» est placée devant un joueur. Toutes les autres qualités spéciales se retrouveront en haut des carrières.

La fin de la partie et la victoire

La partie est terminée après la troisième mise en valeur. Il ne faut plus enlever des pierres. Le joueur ayant le plus d'or gagne-

ra. A égalité entre deux joueurs, c'est le joueur qui ait le moins de pierres dans la réserve générale qui gagnera.

Variation pour les professionnels

S'il n'y a pas d'autre indication, les règles du jeu de base sont en vigueur.

Au début, chaque joueur touchera des pièces en or à la valeur de 10.



Au début de chaque tour, donc encore avant la première phase (dans la carrière) on vend les qualités spéciales aux enchères. Le nombre

des qualités spéciales à vendre doit être toujours inférieur à un nombre des joueurs participants. Si besoin est, on mélange les quatre marqueurs et on tire au sort un ou deux marqueurs sans que personne ne le voie et les autres seront remis dans la boîte. On vendra aux enchères les marqueurs qui restent.

Lors de la vente aux enchères, tous les joueurs enchérissent en même temps en prenant une certaine somme de pièces d'or

dans la main fermée. A un moment, tous montrent leur enchère en même temps. Le joueur à l'enchère la plus importante pourra choisir le premier une des qualités spéciales. Lorsqu'il y a égalité entre deux enchères, les joueurs concernés – à commencer avec le joueur de départ – choisissent dans le sens de la montre. Le joueur à l'enchère la plus basse ne recevra pas de qualité spéciale et on lui retournera l'or. Les joueurs qui n'enchèrent pas n'auront pas de qualité spéciale non plus. Les joueurs pourront utiliser leurs qualités spéciales achetées une fois pendant le tour en cours.

Le prochain tour débutera aussi par une vente aux enchères. Lorsqu'il y a moins de 5 joueurs, on tira au sort les marqueurs à vendre.



Le joueur a le droit de transporter 4 pierres en plus qu'il a des points sur ses cartes qu'il a en main.



Le joueur dispose d'un joker et pourra utiliser une qualité spéciale quelconque d'après les règles du jeu de base (Exception: Nommer le joueur de départ).



Le joueur recevra une pierre en plus de la réserve générale, qui sera exonérée de points sur les cartes en main lors de son transport vers les pyramides.



A la fin de phase 1 (dans la carrière), chaque joueur peut miser deux points en plus, après que tous les joueurs ont passé. Pour faire ainsi, il ajoutera le marqueur dans une carrière quelconque à la ligne des cartes retournées. On ajoutera ces deux points aux cartes de travailleurs qu'il vient d'y jouer. De même, le marqueur peut être posé dans une carrière, dans laquelle le joueur n'a pas posé de carte de travailleur.

Les qualités spéciales



Chaque carrière possède une qualité spéciale. Celui qui a misé la somme de points la plus importante sur ses cartes de travailleurs, prendra le marqueur avec la qualité spéciale correspondante sur soi. Selon la qualité, elle est à utiliser soit tout de suite ou bien au cours du tour actuel pour une fois. Après avoir utilisé la qualité spéciale, elle est à remettre dans sa carrière



Le joueur mettra cette qualité spéciale tout de suite dans une autre carrière où il y a encore des cartes retournées. Le joueur sera protégé des cartes avec la valeur -3 dans cette carrière et on ne pourra point réduire ses points.



Le joueur pourra tout de suite sortir une pierre quelconque de sa couleur d'une pyramide et la remettre sur le niveau inférieur de la même ou d'une autre pyramide.



Le joueur pourra tout de suite prendre une pierre de sa couleur de la réserve générale et l'insérer dans le niveau inférieur d'une pyramide quelconque. Pour le transport, il ne faut pas de carte de travailleurs.



Le joueur doit nommer le joueur de départ y inclus lui-même. Le joueur de départ nommé posera le marqueur visiblement devant lui jusqu'à ce qu'on nommera un autre joueur de départ de la même manière au prochain tour.



Le joueur pourra transporter deux pierres en plus vers les pyramides qu'il serait à même de transporter vu ses cartes en main. Par exemple, s'il a acquis 9 pierres, mais n'a que des cartes pour pouvoir en transporter 7, il a le droit de les transporter quand même.



Le joueur pourra «passer» une fois pendant la phase de construction sans devoir donner une pierre.



Le joueur pourra faire un double coup sans devoir mettre une pierre dans la réserve générale.

Maya a été vainqueur du concours d'auteurs des jeux de société proposé par le club de jeux «Hippodice» en 2002 sous le titre de «Le souverain des Andes».

Auteur: Bernd Eisenstein

Illustration: Christof Tisch, die Basis, Wiesbaden

© 2003 Grünspanspiele, 58239 Schwerte (Allemagne)

© 2003 Les éditions Abacus, 63303 Dreieich (Allemagne)

Tous droits réservés

