

# AZTECO

Un jeu de Stéphane Beaume, illustré par Sabrina Tobal.

Vous voilà prêt à partager le trésor du temple aztèque que vous avez découvert avec vos amis explorateurs. Mais devant les joyaux, certains ont décidé de ne pas respecter leurs annonces. D'autant plus que la légende parle de malédictions frappants les plus gourmands pour leur faire perdre une partie de leur richesse.

## CONTENU

42 cartes Joyaux  
42 cartes Artefact  
3 cartes Malédiction  
120 joyaux (40 bleus, 40 jaunes, 40 rouges)

40 pierres maudites  
6 fiches Personnage  
6 jetons Personnage

## MISE EN PLACE

- 1 Placez les joyaux au centre de la table, ils forment le temple.
- 2 Mélangez les cartes Artefact et constituez une pile face cachée à côté du temple.
- 3 Placez les pierres maudites à côté des cartes Artefact.
- 4 Placez les 3 cartes Malédiction autour du temple.
- 5 Placez une pierre maudite sur chacune des cartes Malédiction.
- 6 Distribuez une fiche Personnage et le jeton Personnage correspondant à chaque joueur.
- 7 Distribuez 2 pierres maudites à chaque joueur.
- 8 Distribuez 5 cartes Joyaux **face cachée** à chaque joueur et remettez les cartes Joyaux restantes dans la boîte.
- 9 Le plus jeune joueur devient le premier joueur et la partie peut commencer.



## BUT DU JEU

Les joueurs ont 5 manches pour récupérer un maximum de joyaux et constituer des combinaisons de couleurs afin de gagner des points de

victoire. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire à la fin de la 5<sup>e</sup> manche remporte la partie.

# DÉROULEMENT DU JEU

Une manche est divisée en 5 étapes :

- 1) Récupérer les bijoux dans le temple.
- 2) Jouer les jetons Personnage.
- 3) Dévoiler les cartes Joyaux.
- 4) Appliquer les Malédictions.
- 5) Fin de la manche.

## 1) RÉCUPÉRER LES JOYAUX DANS LE TEMPLE

Chaque joueur pioche simultanément la première carte Joyaux de sa pioche et la consulte **secrètement**.

Puis, chaque joueur récupère les bijoux indiqués sur sa carte ou tente de bluffer en récupérant les bijoux de son choix.

Une fois les bijoux récupérés, les joueurs les placent sur leur carte Joyaux **face cachée**.

**Exemple :** Charly pioche sa première carte Joyaux constituée de deux bijoux bleus et d'un bijou jaune. Comme il marque 1 point de victoire pour chaque combinaison de bijoux bleu et rouge, il tente un bluff et récupère deux bijoux bleus et un bijou rouge.



**IMPORTANT :** Afin de bluffer correctement, gardez à l'esprit que les cartes Joyaux sont constituées de 2 à 4 bijoux et possèdent deux couleurs différentes au maximum. Nous vous conseillons de les consulter avant votre première partie !

## 2) JOUER SON JETON PERSONNAGE

Simultanément, chaque joueur place son jeton Personnage devant le joueur de son choix.

Un jeton personnage peut être joué de deux manières différentes :

- Sur sa face **verte** : *Je te crois !*, le joueur suppose que son adversaire dit la vérité.
- Sur sa face **rouge** : *Tu mens !*, le joueur suppose que son adversaire ment.

À la fin de cette étape, un joueur peut avoir devant lui **plusieurs jetons Personnage comme aucun**.

## 3) DÉVOILER LES CARTES JOYAUX

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur dévoile sa carte bijoux et applique les effets d'un des trois cas suivants :

### Cas 1 : Le joueur a dit la vérité.

Il ajoute les bijoux à sa réserve.

Il donne une des ses pierres maudites à chaque joueur qui l'a accusé de mentir.

Si au moins 2 joueurs l'ont Accusé de mentir, il gagne un Artefact. (voir encart page 4.)

Les joueurs qui l'ont cru défaussent une pierre maudite chacun dans la réserve.

### Cas 2 : Le joueur a menti et personne ne l'a accusé de mentir.

Il ajoute les bijoux à sa réserve.

Il gagne un Artefact. (voir encart page 4.)

Chaque joueur qui l'a cru pioche une pierre maudite dans la réserve.

### Cas 3 : Le joueur a menti et au moins un joueur l'accuse de mentir.

Il défausse les bijoux qu'il a choisis et ajoute à sa réserve ceux de sa carte.

Chaque joueur qui l'a accusé de mentir lui donne une de ses pierres maudites.

Chaque joueur qui l'a cru pioche une pierre maudite dans la réserve.

Si au moins 2 joueurs l'ont accusé, chacun de ces joueurs gagne un Artefact. (voir encart page 4.)

**IMPORTANT :** Si un joueur ne peut pas donner de pierre maudite à un autre joueur, il en donne une de la réserve à la place.

### Exemple 1 : Le joueur a dit la vérité.



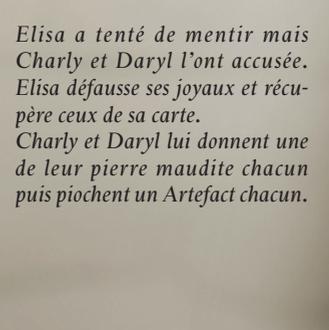
Daryl a dit la vérité en récupérant dans le temple les bijoux indiqués sur sa carte. Elisa a supposé qu'il mentait et Yukio le croit. Daryl récupère ses 3 bijoux rouges et donne une de ses pierres maudites à Elisa qui l'a accusé de mentir. Yukio qui l'a cru défasse une de ses pierres maudites dans la réserve.

### Exemple 2 : Le joueur a menti et personne ne l'a accusé de mentir.



Personne n'a accusé Charly de mentir, il ajoute les bijoux à sa réserve puis gagne un Artefact. Daryl pioche une pierre maudite dans la réserve puisqu'il a joué son jeton Personnage contre Charly sur la face Je te crois !

### Exemple 3 : Le joueur a menti et au moins un joueur l'accuse de mentir.



Elisa a tenté de mentir mais Charly et Daryl l'ont accusée. Elisa défasse ses bijoux et récupère ceux de sa carte. Charly et Daryl lui donnent une de leur pierre maudite chacun puis piochent un Artefact chacun.

## GAGNER UN ARTEFACT

Lorsqu'un joueur gagne un Artefact, il pioche les 3 premières cartes Artefact de la pioche et en choisit une. Puis, il remplace les deux cartes restantes sous la pioche Artefacts.

**IMPORTANT :** Les Artefacts avec l'icône  sont joués immédiatement puis replacés sous la pioche Artefacts.

## 4) APPLIQUEZ LES MALÉDICTIONS

Chaque Malédiction est associée à une couleur de bijoux.

## FIN DU JEU

À la fin de la 5<sup>e</sup> manche, les joueurs comptent leurs points de victoire pour déterminer le gagnant.

**IMPORTANT :** Chaque personnage possède sur sa fiche Personnage son propre duo de bijoux lui permettant de gagner des points de victoire.

- Comptez 1 point de victoire pour chaque duo de bijoux de votre personnage.
- Comptez 2 points de victoire pour chaque trio de bijoux rouge, bleu, jaune.
- Comptez les points de victoire de vos Artefacts.
- Retranchez les points de victoire de vos pierres maudites.

Le joueur avec le plus de point de victoire remporte la partie.



**Remerciements :** Mathieu Blayo, Malo André, Philippe Bedos, Raphaël Biolluz, Sophie & Nicolas David, Joseph Fousat, Simon Gallardo, Anne-Claire Mansion et mon frère Jean-Baptiste. Ainsi que le studio Matagot,

Pour chaque couleur, regardez le joueur qui possède le plus de bijoux dans cette couleur, il récupère toutes les pierres maudites présentes sur la carte Malédiction de la même couleur.

**IMPORTANT :** Si plusieurs joueurs sont à égalité, les pierres maudites ne sont pas distribuées et restent sur la carte Malédiction.

## 5) FIN DE LA MANCHE

Chaque joueur défausse la carte Joyaux qu'il vient de jouer.

Ajoutez **une pierre maudite** de la réserve sur chaque carte **Malédiction**.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le moins de pierres maudites qui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

**Exemple :** Charly possède à la fin de la partie 6 bijoux bleus, 5 rouges, 3 jaunes, 2 artefacts et 4 pierres maudites.

- Il marque 5 points de victoire pour ses duos rouge + bleu.
- Il marque 6 points de victoire pour ses trios rouge + jaune + bleu.
- Il marque 6 points de victoire pour son Artefact 3 bijoux bleus.
- Il marque 3 points de victoire pour son Artefact Joyau rouge + jaune.
- Il retranche 5 points de pierre maudite, puisqu'il a atteint **la case -5** avec ses 4 pierres maudites.

Son score final est de  $5 + 6 + 6 + 3 - 5 = 15$  !

ainsi que les associations Avignonaises A2JE et JeuxJubils et toutes les autres personnes qui ont permis à ce jeu de voir le jour par leur enthousiasme, leur implication et leur soutien ô combien essentiel.