

Important

La conception de ce livret de règles est **EN COURS** de mise en pages.
Les composants représentés ne reflètent pas toujours les améliorations Deluxe !



La Terre-Mère Pachamama guide le peuple quechua dans sa recherche de terres fertiles. En organisant ainsi le développement des humains en accord avec la nature, la déesse andine apporte prospérité aux familles et colore les paysages au gré des multiples cultures plantées par les hommes, profondément dévolus au culte de la Pachamama.

Menez votre peuple vers des territoires inconnus à la recherche de nouvelles terres à cultiver. Votre objectif est d'explorer des régions, de tracer leurs contours et d'y développer des cultures selon les coutumes et légendes de la Pachamama. Si vous l'honorez en respectant ses grands principes de diversité et d'éloignement, la Nature vous récompensera. Sinon, vous subirez son courroux. De la déduction et un bon sens du « timing » devraient pouvoir vous aider...

Principe du jeu

Votre peuple arrive dans une vallée que l'homme n'a pas encore marquée de son empreinte. Explorez ses régions et tâchez de comprendre ce que la Pachamama souhaite que vous plantiez à chaque endroit.

La roue Pachamama détermine la mise en place secrète des tuiles Terrain, selon le disque Scénario qui y est inséré avant de commencer à jouer. Durant la partie, il indique – en fonction de leur position – la nature des cases découvertes par les Quechuas.

Vous devrez **déduire** quels types de cultures vos Quechuas peuvent planter de manière à respecter la volonté de la Pachamama. Ainsi, il est primordial de respecter :

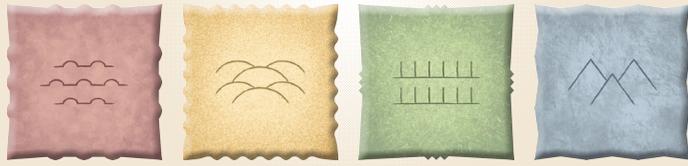
- ☞ une certaine taille pour les régions,
- ☞ un principe de variété : deux cultures identiques ne peuvent jamais se trouver dans la même région.

La Pachamama interdit tout manquement à ces deux règles fondatrices.
Pour chaque case du plateau, il n'existe qu'une seule et unique solution !

Honorez la volonté de variété de la Pachamama en plantant des cultures sur les cases Terrain que vous découvrez et faites progresser vos pierres de diversité tout en gardant un équilibre en phase avec la nature.

MATÉRIEL

62 tuiles Terrain (1 face non fléchée / 1 face fléchée [version solo])



15 tuiles
Vallée

17 tuiles
Désert

15 tuiles
Forêt

15 tuiles
Montagne

57 tuiles Culture



10 tuiles
Quinoa

10 tuiles
Maïs

12 tuiles
Piments

12 tuiles
Feuilles de coca

13 tuiles
Patates douces

20 pions Offrande



4 pions
Quinoa

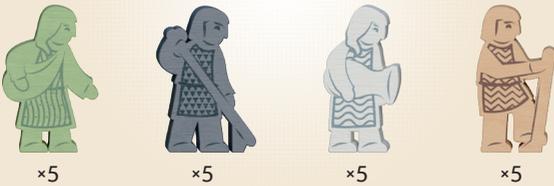
4 pions
Maïs

4 pions
Piments

4 pions
Feuilles de coca

4 pions
Patates douces

20 pions Quechua



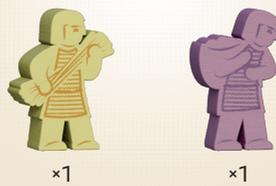
×5

×5

×5

×5

2 pions Otoma (version solo)



×1

×1

1 roue Pachamama + 1 axe en plastique



16 pions Pierre de diversité



×4

×4

×4

×4

4 pions Marqueur de score



×1

×1

×1

×1

1 livret de règles

Vous le tenez entre vos mains!

20 disques Scénario



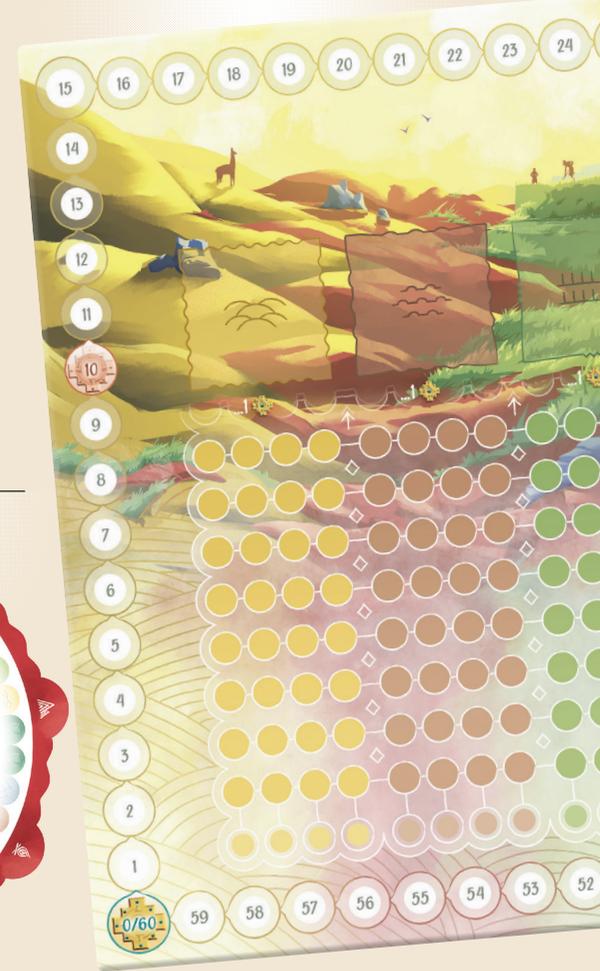
4 écrans



1 plateau de jeu



1 plateau Diversité



MISE EN PLACE

☞ Poser le plateau de jeu au centre de la table et le plateau Diversité à côté.

1 Chaque joueur choisit une couleur et prend dans sa réserve personnelle:

a ses pions Quechua...

☞ 5 pions à 2 joueurs;

☞ 4 pions à 3 joueurs;

☞ 3 pions à 4 joueurs;

b son marqueur de score qu'il place sur la case de la piste de score;

c ses 4 pions Pierre de diversité qu'il place sur le plateau Diversité, en bas de chacune des colonnes correspondant à un type de terrain.

2 Sur le plateau de jeu, dans la réserve générale:

a placer autant de pions Offrande de chaque type que de joueurs.

Exemple pour 2 joueurs: 2 pions Quinoa, Maïs, Piments, Feuilles de coca & Patates douce (10 pions au total);

b empiler les tuiles Culture par type.

3 Fermer les deux fenêtres de la roue Pachamama.

ATTENTION!

À partir d'ici, et jusqu'à ce que la mise en place soit terminée, **personne ne peut voir le recto** du disque Scénario; seul le verso peut être consulté.



4 Configurer le scénario:

a choisir un disque Scénario en fonction de sa durée (courte [25 cases] ou longue [45 cases]);

b constituer une réserve de tuiles Terrain contenant **exactement** le nombre et le type de tuiles spécifiés au verso du disque Scénario. Empiler ces tuiles Terrain par type sur le plateau Diversité (réserve générale);

c poser sur le plateau les tuiles Terrain «de départ» (prélevées dans les piles que vous venez de préparer) dont le type et l'emplacement sont spécifiés au verso du disque Scénario;

d poser sur chaque tuile Terrain «de départ» une tuile Culture dont le type et l'emplacement sont spécifiés au verso du disque Scénario.

e insérer le disque Scénario dans la roue Pachamama (face à bord rouge vers le haut) puis en fixer l'axe central.

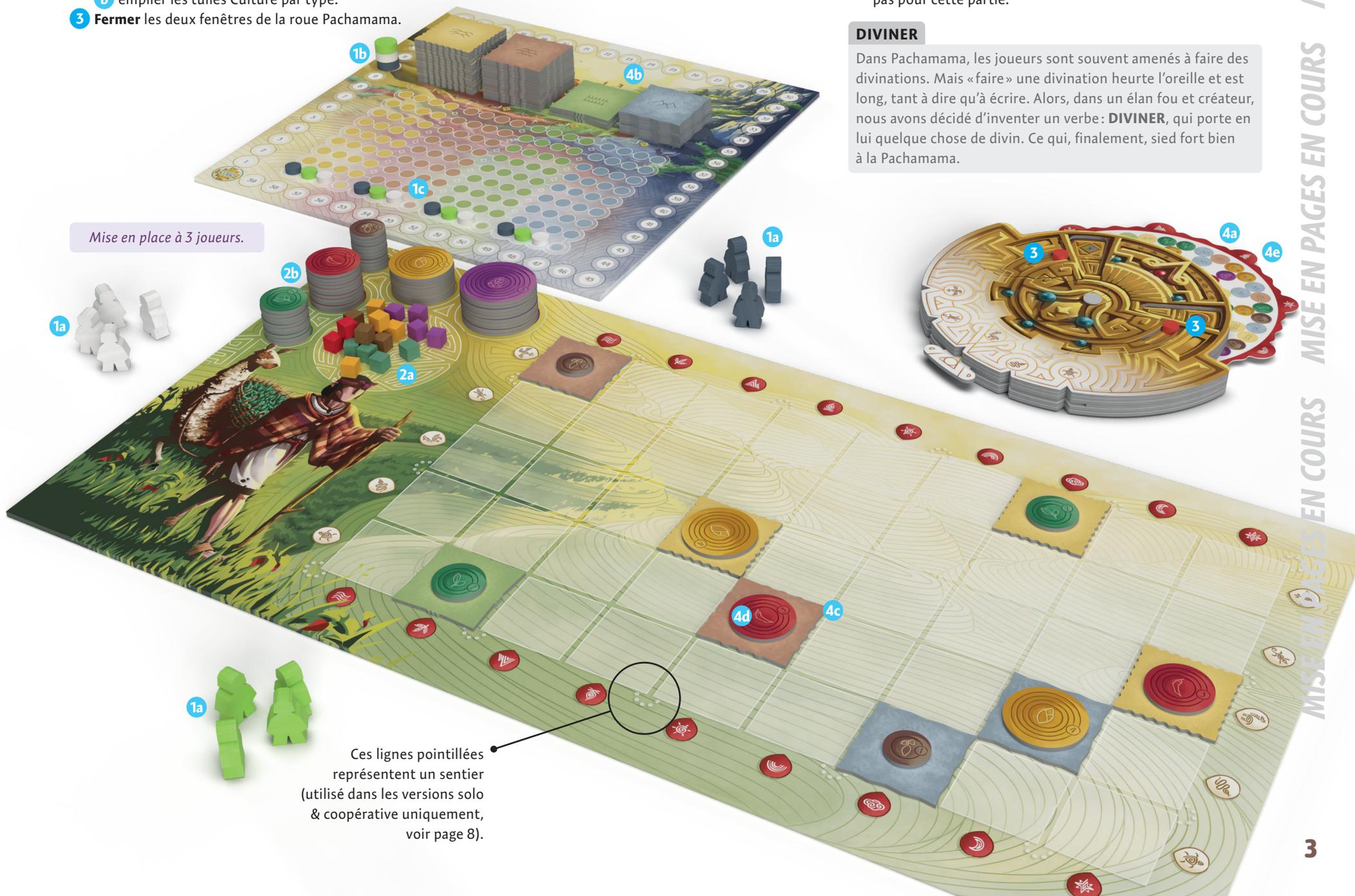
☞ Tirer au sort le premier joueur.

☞ Le matériel non utilisé est rangé dans la boîte et ne servira pas pour cette partie.

DIVINER

Dans Pachamama, les joueurs sont souvent amenés à faire des divinations. Mais «faire» une divination heurte l'oreille et est long, tant à dire qu'à écrire. Alors, dans un élan fou et créateur, nous avons décidé d'inventer un verbe: **DIVINER**, qui porte en lui quelque chose de divin. Ce qui, finalement, sied fort bien à la Pachamama.

Mise en place à 3 joueurs.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Durant la partie, les joueurs jouent chacun leur tour, en sens horaire. À son tour, le joueur actif doit Explorer ou Diviner.

Explorer

Une action Explorer commence par une phase **Déplacement** et peut ensuite donner lieu à une phase **Découverte**.

DÉPLACEMENT

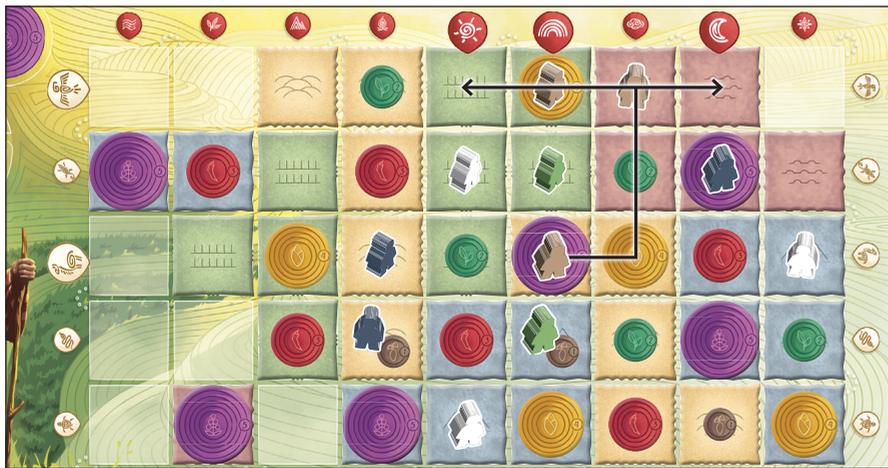
Cette phase consiste à déplacer **un seul** de ses pions Quechua sur le plateau. Un déplacement n'est jamais limité par un nombre de cases.

Le pion Quechua ne se déplace qu'**orthogonalement** ➔. Tant que la case d'arrivée contient **une tuile Culture et/ou un de ses autres pions Quechua**, il **peut** poursuivre son déplacement en changeant de direction autant de fois que souhaité.

La présence d'un pion Quechua adverse **interdit** de s'arrêter sur ou de passer par la case qu'il occupe.

Si le pion Quechua pénètre sur une case **sans tuile Culture ni pion Quechua de sa couleur** (case vide ou avec seulement une tuile Terrain), son déplacement s'y termine obligatoirement.

Dans tous les cas, **au terme d'un déplacement**, il ne peut se trouver qu'**un seul pion Quechua par case** et la case d'arrivée ne peut pas être celle de départ.



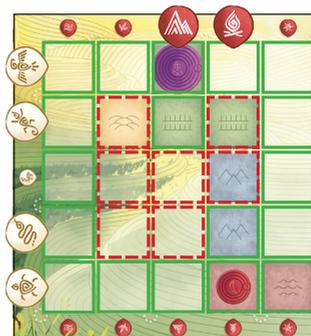
Le pion Quechua brun en se trouve dans une impasse : partout autour de lui des pions Quechua adverses le bloquent et l'empêche d'accéder à des tuiles Terrain (voir « Diviner », page 5). Il n'a qu'un unique passage vers le haut qui lui permet d'accéder soit à la case , soit à la case (car les pions bruns peuvent traverser des cases occupées par d'autres pions bruns).

Le joueur actif peut choisir de déplacer un pion Quechua déjà posé sur le plateau, ou d'en prendre un de sa réserve personnelle (s'il lui en reste) pour le rentrer en jeu.

Dans ce cas, le pion Quechua commence son déplacement par n'importe quelle case du bord du plateau n'étant pas occupée par un pion Quechua adverse, puis les règles expliquées ci-dessus s'appliquent.

RAPPEL

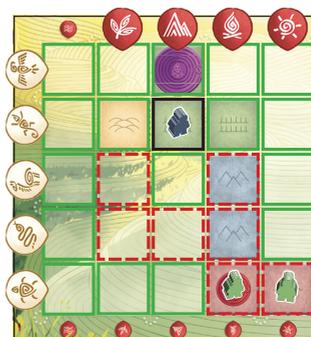
- si la case est vide ou comporte une tuile Terrain seule, il **doit s'arrêter**.
- si la case est occupée par une tuile Culture, il **peut poursuivre** son mouvement,
- si la case est occupée par un pion Quechua de même couleur, il **doit poursuivre** son mouvement.



Dans cet exemple, sept cases sont inatteignables pour un pion Quechua provenant d'une réserve personnelle. Toutes les cases du bord du plateau (petite version) sont accessibles d'emblée . La case est accessible en passant par où une tuile Culture permet de poursuivre le déplacement. La case est accessible en entrant en jeu par la case qui contient aussi une tuile Culture. Notez que dans cet exemple, aucun autre pion Quechua n'est en jeu.

RAPPEL

Un pion Quechua ne peut jamais s'arrêter ni transiter par une case occupée par un pion Quechua adverse. Par contre, il peut transiter par une case occupée par un pion Quechua de même couleur, sans toutefois pouvoir s'y arrêter.



Cet exemple reprend la même configuration que le précédent, mais cette fois des pions Quechua sont déjà en jeu, et cela change tout ! C'est à Bleu de jouer. La case est devenue inaccessible à cause d'un pion Quechua vert posé en . Pareil pour la case . Bleu peut entrer en jeu un de ses pions Quechua par la case , transiter par où se trouve un autre de ses pions, pour finalement atteindre , ou . Remarquez aussi que Bleu aurait pu déplacer son pion Quechua déjà posé en au lieu d'en faire entrer un autre en jeu.

Enfin, au lieu de déplacer un de ses pions Quechua, le joueur actif peut **récupérer dans sa réserve personnelle** un de ses pions Quechua présent sur le plateau, **où qu'il s'y trouve**.

REMARQUE

Récupérer un de ses pions Quechua constitue l'action Explorer du joueur actif et est parfois la seule option possible !

OU

Diviner

DÉCOUVERTE

Si le pion Quechua s'est arrêté sur une case vide, on y révèle une tuile Terrain.

ÉTAPES À SUIVRE

1. Le joueur actif prend la roue Pachamama et vérifie que les deux fenêtres sont fermées.
2. Sur la roue, il aligne l'élément naturel sur fond rouge et l'animal sur fond beige (coordonnées) correspondant à l'emplacement du pion Quechua qui vient d'être déplacé sur le plateau.



3. TRÈS IMPORTANT!
Attention à ne pas confondre les fenêtres **Découverte** et **Divination** !

Le joueur actif ouvre la fenêtre Découverte, découvre quelle tuile Terrain doit être posée à ces coordonnées et l'annonce aux autres joueurs, puis referme la fenêtre.



4. Le joueur actif prend dans la réserve générale une tuile Terrain correspondant au type de terrain qu'il vient d'annoncer et la place sous son pion Quechua.

5. Sur le plateau Diversité, dans la colonne correspondant au type de terrain révélé, le pion Pierre de diversité du joueur actif progresse d'un niveau. Il n'est toutefois pas déplacé au-delà du dernier niveau.



6. Enfin, Le joueur actif marque:
 - ☉ si le pion **a pu** être déplacé: **1** pour chacun de ses pions Pierre de diversité présent à ce niveau, y compris celui qui vient de se déplacer.
 - ☉ si le pion **n'a pas pu** être déplacé car il est resté bloqué au dernier niveau: **1**.



Offrir

Après (et uniquement après) avoir joué son action Explorer ou Diviner, le joueur actif peut faire une Offrande à la Pachamama afin de gagner des .

Le joueur actif choisit des pions Offrande parmi ceux qu'il possède, et les offre à la Pachamama en les remettant à la réserve générale.

Le nombre de gagnés dépend du **nombre** de pions Offrande offerts (peu importe leurs types):

- 1 pion Offrande = 0
- 2 pions Offrande = 1
- 3 pions Offrande = 3
- 4 pions Offrande = 6
- 5 pions Offrande = 10

RAPPEL
À aucun moment un joueur ne peut avoir plus d'un pion Offrande d'un même type! Les pions Offrande offerts sont donc **toujours** tous différents!



Une divination consiste à déduire (voir « Comprendre la Pachamama », page 6) quelles cultures doivent être plantées sur une ou plusieurs tuiles Terrain préalablement découvertes.

REMARQUE
Une tuile Culture doit toujours être posée sur une tuile Terrain, jamais sur une case vide!

Lorsque le joueur actif choisit de jouer l'action Diviner, il peut réaliser, dans l'ordre de son choix, une divination pour chacun de ses pions étant posé sur une tuile Terrain vide.

ÉTAPES À SUIVRE

1. Un autre joueur que le joueur actif prend la roue Pachamama.
2. Le joueur actif choisit et montre un de ses pions Quechua, puis **il annonce le type de la tuile Culture qu'il pense que la Pachamama a décidé de planter** sur la case qu'il occupe.
3. Le joueur tenant la roue Pachamama y aligne les coordonnées (un élément naturel sur fond rouge et un animal sur fond beige) dudit pion Quechua, ouvre la fenêtre Divination et annonce la solution (le type de la tuile Culture).
4. Quel que soit le résultat, le joueur actif prend à la réserve générale une tuile Culture correspondante et la place sous son pion Quechua.

5. **Si la divination était correcte:**
 - ☉ le joueur **gagne** autant de que le niveau de la culture posée (voir encadré « Niveaux des cultures » ci-contre);
 - ☉ le joueur actif reçoit un pion Offrande correspondant à la culture posée, s'il n'en possède pas déjà un de ce type; **chaque joueur ne peut donc posséder qu'un seul pion Offrande de chaque type à la fois;**
 - ☉ le cas échéant, le joueur actif peut ensuite effectuer une nouvelle divination pour un autre de ses pions Quechua.

NIVEAUX DES CULTURES	
	Patates doucesniveau 1
	Feuilles de cocaniveau 2
	Pimentsniveau 3
	Maïsniveau 4
	Quinoaniveau 5

REMARQUE
Lors de la même action, tous les pions Quechua du joueur actif posés sur une tuile Terrain sans tuile Culture peuvent donner lieu à une divination.

Si la divination était erronée: le joueur **perd** autant de que le niveau du type de culture posé. Une fois à zéro, on ne perd plus de .

IMPORTANT
Une divination erronée met **immédiatement** fin à l'action Diviner en cours: le joueur actif ne peut plus effectuer d'autre divination durant ce tour et il ne reçoit pas de pion Offrande!

COMPRENDRE LA PACHAMAMA

Pour le bien des humains, la Pachamama leur impose sa volonté.

Pour diviner correctement, il est important de bien comprendre les règles auxquelles répondent ses désirs.

Il y a deux règles intransgressibles: la règle de la **diversité** et la règle de l'**éloignement**.

LA RÈGLE DE LA DIVERSITÉ

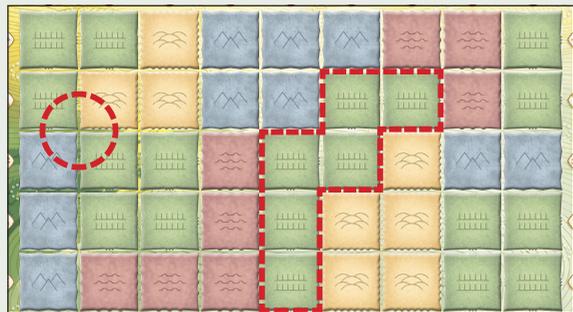
Les tuiles Terrain sont regroupées en régions. Une région est un groupe de **1 à 5 tuiles Terrain de même type, adjacentes orthogonalement** entre elles.

Des régions de même taille (= nombre de cases les composant) peuvent avoir des formes différentes.



Les régions composées de quatre cases prennent une de ces formes.

En outre, deux régions de même type ne sont jamais adjacentes, **même en diagonale**.



Voici deux configurations que vous ne rencontrerez **jamais**! Le cercle  indique que deux régions de forêt se touchent par un coin; cela est impossible! Le contour  entourant six cases de forêt indique que deux régions se touchent orthogonalement, créant une région de 6 cases; cela est impossible car une région compte toujours de 1 à 5 cases, jamais 6!

Chaque région doit contenir une suite de tuiles Culture toutes différentes les unes des autres. Ces suites doivent également toujours commencer par une tuile Culture de niveau 1, de sorte qu'une région de 1 case contiendra toujours une tuile Culture de niveau 1; une région de 2 cases contiendra toujours une tuile Culture de niveau 1 et une tuile Culture de niveau 2; et ainsi de suite. Les tuiles Culture de niveau 5 seront donc uniquement présentes sur les régions de 5 cases.

Des régions de même taille auront donc éventuellement des formes différentes mais accueilleront toujours les mêmes tuiles Culture, bien que celles-ci puissent y être disposées de manières différentes.



Une région de quatre cases peut avoir cette forme. Quelles que soient les tuiles Terrain qui la composent, elle accueillera toujours une tuile Culture de niveau 1, une de niveau 2, une de niveau 3 et une de niveau 4 (jamais une de niveau 5!) mais elles ne seront pour autant pas forcément organisées toujours de la même manière car il faudra respecter les deux règles de la Pachamama...

LA RÈGLE DE L'ÉLOIGNEMENT

Deux cultures identiques, du même niveau, ne peuvent jamais être adjacentes, ni orthogonalement, ni diagonalement.



Voici deux configurations que vous ne rencontrerez **jamais**! Les deux carrés  au milieu indiquent que deux cultures de quinoa (niveau 5) sont diagonalement adjacentes; cela est impossible! Le rectangle  en bas à droite entourant deux cultures indique que deux cultures de piments (niveau 3) se touchent orthogonalement; cela est également impossible!

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque **la dernière tuile Terrain** (pas la dernière tuile Culture!) est posée sur le plateau. Le joueur actif termine alors normalement son tour.

Ensuite, en commençant par le joueur qui vient de terminer son tour puis en sens horaire, chaque joueur **peut** effectuer une divination pour **un** de ses pions Quechua. On effectue ainsi autant de tours que nécessaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient pu effectuer toutes les divinations possibles pour leurs pions Quechua, ou qu'ils aient tous passé.

Les divinations de fin de partie rapportent des  et des pions Offrande de la même manière que pendant la partie.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas effectuer de divination, il doit passer. Tout joueur ayant passé arrête de jouer; s'il lui reste encore des pions Quechua sur des tuiles Terrain sans tuile Culture, ces cultures ne seront pas révélées. Quand tous les joueurs ont passé, la partie prend fin.

IMPORTANT

Si un joueur se trompe lors d'une divination, il **perd** les  équivalents au niveau de la tuile Culture présente sur la case où a eu lieu cette divination **puis il est obligé** de passer (comme en cours de partie).

Après que tous les joueurs aient passé (de gré ou de force), **tous** peuvent faire une dernière offrande à la Pachamama.

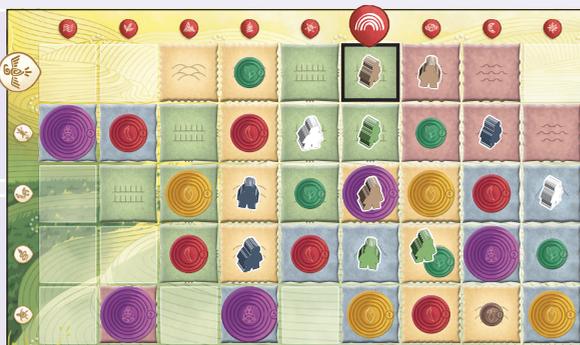
Le joueur ayant le plus haut score remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant avancé ses pions Pierre de diversité du plus grand nombre de cases sur l'ensemble des quatre échelles l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

EXEMPLE D'UN TOUR COMPLET

C'EST AU TOUR DE BRUN DE JOUER.

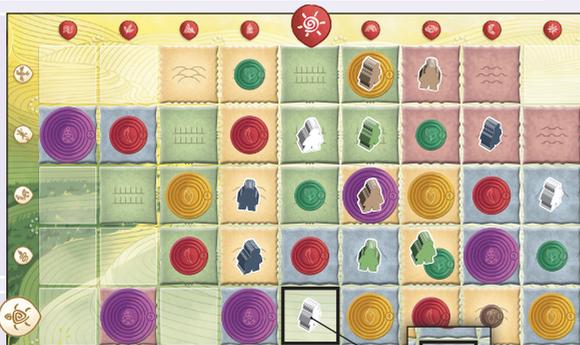
Il choisit de diviner et commence par son pion Quechua se trouvant en où il annonce une culture de niveau 5.



Après vérification, il apparaît qu'il s'est trompé, la Pachamama voulant un niveau 4 ici. Il perd dès lors 4 . La tuile Culture de niveau 4 est mise en place sous le pion Quechua, et le tour de jeu de Brun prend fin immédiatement.



Ce n'était toutefois pas très finement joué de la part de Brun! En effet, il aurait dû commencer sa divination par son pion Quechua situé en pour lequel la solution était évidente, sans risque d'erreur. Pourquoi? Car il est **certain** que la culture en est de niveau 1, puisque sa région ne compte qu'une seule case! Dès lors, aucune autre culture de niveau 1 ne peut se trouver autour de . étant déjà occupée, il ne reste que de libre. La prochaine fois, Brun annoncera d'abord ce qui est certain!



C'EST AU TOUR DE BLANCHE DE JOUER.

Elle choisit d'explorer avec son troisième pion Quechua venant de sa réserve personnelle et le fait entrer en qui est une case vide; ce pion Quechua doit donc immédiatement s'arrêter.

Elle révèle alors la tuile Terrain correspondant à cette case: une montagne.

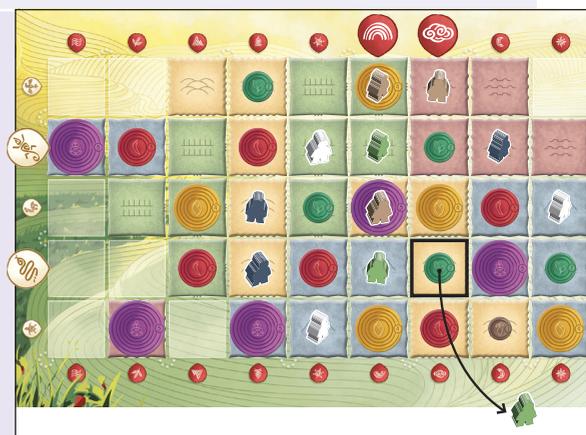


Suite à cette exploration, le pion Pierre de diversité de Blanche progresse d'une case sur la piste Montagne et lui permet de marquer 2 car elle a désormais deux pions à ce niveau.



C'EST AU TOUR DE VERT DE JOUER.

Il souhaite attendre d'avoir ses trois pions Quechua en position pour diviner avant de déclencher cette action. À cet égard, ses pions Quechua situés en et sont déjà bien placés. Seul celui situé en ne l'est pas; il souhaite donc le déplacer mais il ne peut pas atteindre une tuile Terrain sans tuile Culture car des pions Quechua adverses lui bloquent partout le passage. Vert décide donc de récupérer son pion Quechua depuis vers sa réserve personnelle pour mieux le placer ultérieurement.



Vert décide enfin de faire une offrande à la Pachamama avec ses pions Offrande (forcément tous différents!). Il reçoit 6 en échange des quatre qu'il possède.

C'EST AU TOUR DE BLEUE DE JOUER.

En débutant son tour, elle possède déjà quatre pions Offrande de niveaux 1, 2, 3 et 4.

Elle choisit de diviner et commence par son pion Quechua se trouvant en et annonce une culture de niveau 5. Sa proposition s'avère exacte. Une tuile Culture de niveau 5 est posée et Bleu reçoit 5 et 1 pion Offrande mauve (elle n'en possédait pas encore de ce niveau).



Bleue poursuit sa divination avec son pion Quechua posé en et annonce une culture de niveau 1. Sa proposition s'avère exacte. Une tuile Culture de niveau 1 est posée et Bleu reçoit 1 mais pas de pion Offrande brun car elle en possède déjà un!

Bleue pourrait poursuivre sa divination, mais elle choisit de ne pas le faire (bien qu'elle soit sûre de son coup!*) afin de pouvoir ultérieurement recevoir le pion Offrande correspondant.

Bleue décide maintenant de faire une offrande à la Pachamama avec ses cinq pions Offrande (forcément tous différents!). En échange, elle reçoit 10 .

REMARQUE

Le nombre de tuiles Terrain restant dans la réserve n'est pas anodin...

Il reste ici 3 tuiles Terrain grises. Elles doivent forcément aller autour de puisque la tuile Culture de niveau 5 qui y est révélée l'impose. Ce faisant, en poursuivant cette logique, les 4 tuiles Terrain brunes iront forcément en bas à gauche, tout autour de .

Reste la tuile Terrain verte qui trouvera naturellement sa place en .

Vous pouvez ainsi constater que, même si la partie ne touche pas à sa fin, il est possible de déduire beaucoup d'informations, sans même évoquer celles relatives aux tuiles Culture!

* Dans la région de désert où deux pions Quechua bleus sont posés, il manque deux tuiles Culture: les niveaux 4 et 5. Il est cependant facile de déduire où elles se trouvent: la tuile Culture de niveau 4 en est adjacente au pion Quechua bleu en . Donc, la tuile Culture sous ce pion **ne peut pas** être de niveau 4! Par conséquent, la seule solution possible est que la tuile Culture de niveau 4 soit en et celle de niveau 5 en .



MISE EN PAGES EN COURS

Le peuple (fictif) de nomades des Otoma parcourt lui aussi ces territoires inconnus à la recherche de nouvelles terres à cultiver. Leur extrême mobilité constitue leur principal atout. Il vous faudra faire preuve de ténacité pour prendre l'ascendant sur ces explorateurs nés.

Mise en place

Installer le matériel comme pour une partie à deux joueurs, en apportant les modifications suivantes :

- ☞ Le peuple otoma est constitué d'un pion Quechua de chacune des couleurs que le joueur n'a pas choisies, auxquels on ajoute les pions Quechua mauve & jaune. Par soucis de clarté, les pions Quechua du peuple otoma seront dorénavant appelés « **pions Otoma** »,
- ☞ Pour le peuple otoma, utiliser les pions Pierre de diversité et le marqueur de score d'une même couleur.
- ☞ Le peuple otoma ne fait jamais d'offrande à la Pachamama. Il n'y a donc qu'une seule série de pions Offrande à mettre en place (pour le joueur).
- ☞ Les tuiles Terrain sont triées par type, mélangées et enfin empilées **face Flèche cachée**.
- ☞ Les cinq pions Otoma sont chacun posés selon la mise en place au dos du disque scénario ; le peuple otoma gagne alors :
 - ☉ autant de 🍷 que le niveau de chacune des cultures sur lesquelles sont posés ses pions.
 - ☉ des progressions **et des** 🍷 pour ses jetons Pierre de diversité ayant bougé en fonction des tuiles Terrain sur lesquelles ses pions Otoma sont posés. L'ordre de résolution de la diversité se fait de gauche à droite et de haut en bas.

Déroulement de la partie

Le déroulement du tour de jeu du joueur est identique à un tour de jeu en mode compétitif, à l'exception de ce qui est expliqué ci-après.

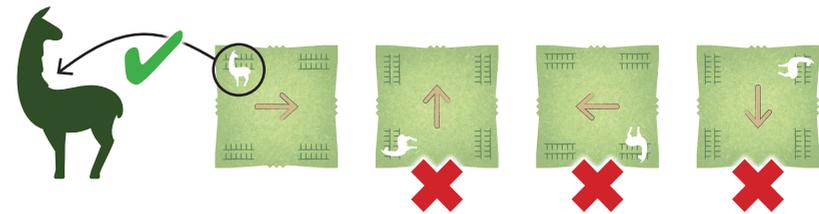
Le joueur enchaîne les tours de jeu (action Explorer **ou** Diviner). Il n'est éventuellement interrompu par le peuple otoma qu'**après avoir exploré**, mais **jamais** après avoir diviné.

DÉPLACEMENT : RÈGLES DE BASE

Le joueur ne peut pas récupérer un pion Quechua vers sa réserve personnelle. Une fois qu'un pion Quechua a été posé sur le plateau, il doit y rester jusqu'à la fin de la partie.

Les flèches imprimées sur les tuiles Terrain n'affectent pas les déplacements des pions Quechua.

Lorsqu'une tuile Terrain est découverte (voir « Découverte », page 5) révéléz-en la face Flèche en orientant son pictogramme Lama comme celui imprimé sur le plateau, puis posez-la sur sa case de destination.



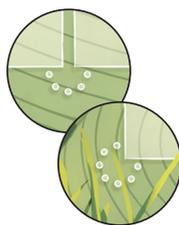
Les flèches peuvent avoir six couleurs différentes, correspondant aux couleurs des pions Quechua & Otoma...

- ☞ Si un pion Quechua termine son déplacement sur une tuile Terrain (déjà en place ou qui vient d'être glissée sous le pion Quechua) **sans tuile Culture**, la couleur de la flèche indique la couleur du pion Otoma qui doit immédiatement être déplacé dans le sens de la flèche (voir « Déplacement : règles du peuple otoma », ci-dessous). Dans l'exemple ci-dessus, vu qu'une tuile Terrain portant une flèche jaune vient d'être révélée sous le pion Quechua, le pion Otoma jaune doit être déplacé dans le sens de la flèche.
- ☞ Si un pion Quechua termine son déplacement sur une tuile Terrain (déjà en place ou qui vient d'être glissée sous le pion Quechua) **sans tuile Culture** et portant **une flèche de sa propre couleur**, il reçoit **un** des deux bonus suivants :
 - ☉ Version facile : il ne se passe rien. Le joueur enchaîne avec sa prochaine action.
 - ☉ Version difficile : le joueur termine son tour puis il déplace le pion Otoma **de son choix** (voir « Déplacement : règles du peuple otoma », ci-dessous) dans la direction indiquée par la flèche de la tuile Terrain occupée par le pion Quechua qu'il vient de déplacer.

DÉPLACEMENT : RÈGLES DU PEUPLE OTOMA

Tout pion Otoma se déplace au travers des tuiles Terrain, **peu importe ce qui est posé dessus** (rien, un pion Quechua ou Otoma, une tuile Culture) en ligne droite sans changer de direction, sauf quand ils doivent utiliser un sentier.

Des sentiers sont représentés sur les quatre bords de l'aire de jeu. Seul le peuple otoma peut les utiliser. Lorsqu'un pion Otoma doit sortir de l'aire de jeu, il emprunte le sentier pour revenir sur la case à l'autre bout du sentier; il ne s'y arrête pas et poursuit son déplacement (aux quatre coins du plateau de jeu, les chemins permettent aux pions Otoma de quitter une colonne pour rentrer dans une ligne, et vice versa). Un pion Otoma peut utiliser plusieurs sentiers lors d'un seul déplacement.



Tout pion Otoma arrête son déplacement au moment où il arrive **sur** une case **vide** de l'aire de jeu. S'ensuivent ces deux étapes :

1. En utilisant la roue Pachamama, le peuple otoma découvre automatiquement (sans jamais se tromper) les **tuiles Terrain & Culture** de cette case et son pion Pierre de diversité correspondant est déplacé en conséquence, entraînant un gain de 🍀.
Attention! Lorsqu'une tuile Terrain est révélée par un pion Otoma, on ignore la flèche.
2. Le peuple otoma gagne autant de 🍀 que le niveau de la Culture révélée, sans recevoir de pion Offrande.

Le tour du peuple otoma prend fin. Un nouveau tour commence pour le joueur.

DIVINATION

Lorsque le joueur effectue une divination, il doit **obligatoirement** le faire pour **tous** ses pions Quechua présents sur une tuile Terrain sans tuile Culture. En cas d'erreur, le joueur perd autant de 🍀 que le niveau de la tuile Culture pour laquelle il s'est trompé (règle standard) **mais il continue sa phase de divination** (avec le risque d'autres erreurs). À la fin de sa phase Divination, le joueur peut faire une offrande, **même en cas d'erreur**.

Fin de la partie

Il n'y a pas de dernier tour de Divination après que toutes les tuiles Terrain ont été posées sur l'aire de jeu.

Le joueur remporte la victoire s'il possède plus de 🍀 que le peuple otoma.

En cas d'égalité, le peuple otoma remporte la victoire.

VERSION COOPÉRATIVE

Face aux capacités d'exploration hors norme du peuple Otoma, les joueurs n'ont d'autre choix que de se liquer pour espérer suffisamment étendre leurs cultures.

Mais le peuple Otoma profite du moindre de leurs déplacements pour tenter de prendre l'ascendant.

Ainsi, chaque mouvement de pion Quechua peut fermer l'accès à de nouveaux terrains où le peuple Otoma se sera rué en premier.

Mise en place

Installer le matériel comme pour une partie en mode compétitif (voir page 3) en y apportant les modifications suivantes...

☞ Pour marquer leurs niveaux de **diversité** & leurs **points de victoire**, les joueurs utilisent collégalement une seule couleur de pion.

☞ Deux séries de **piens Offrande** sont placées sur le plateau central.



☞ Référez-vous au tableau ci-dessous pour connaître le nombre de **piens Quechua** à distribuer aux joueurs. Chaque joueur/binôme reçoit une couleur de piens différente de celle des autres joueurs/binômes...

	Mode facile	Mode Normal	Mode Expert
À 2 joueurs	4 par joueur		3 par joueur
À 3 joueurs	3 par joueur		2 par joueur
À 4 joueurs	4 par binôme		3 par binôme

À 4 joueurs, deux équipes de 2 joueurs sont constituées. Les 2 joueurs d'une équipe jouent avec une même couleur de piens. Les 4 joueurs gagneront ou perdront ensemble. Durant la partie, la couleur des piens joués doit être alternée.

☞ Chaque joueur reçoit un paravent.

REMARQUE

Les paravents servent à pousser les joueurs à communiquer.

☞ Les tuiles Terrain que vous avez préalablement posées sur le plateau Diversité sont maintenant distribuées aux joueurs de manière équitable (si un joueur reçoit moins de tuiles d'une sorte, il en recevra plus d'une autre pour compenser) afin qu'au total chacun ait à peu près la même quantité de tuiles.

Triez vos tuiles Terrain par type puis mélangez les piles avant de les poser derrière votre paravent, face Flèche visible. Veillez à ce que la tuile au sommet soit toujours orientée correctement (voir page 8).

Seule l'orientation des flèches au sommet de vos piles est visible; vous ne pouvez jamais consulter les tuiles inférieures.

L'OTOMA

Un peuple Otoma est mis en place comme dans la version Solo (voir page 8).

Le tableau suivant indique combien de piens Otoma doivent être posés en jeu (prenez les piens d'une couleur non utilisée) en fonction du mode choisi (le nombre de joueurs n'a pas d'importance):

Mode facile	Mode Normal	Mode Expert
4 piens Otoma		5 piens Otoma

Déroulement de la partie

Le déroulement du tour de jeu d'un joueur est identique à un tour de jeu en mode compétitif, à l'exception de ce qui est expliqué ci-après.

Les joueurs enchaînent les tours de jeu (action Explorer **ou** Diviner). Ils ne sont éventuellement interrompus par le peuple otoma qu'**après avoir exploré**, mais **jamais** après avoir diviné.

TOUR DE JEU D'UN JOUEUR

À son tour, le joueur actif **doit** dépenser une tuile Terrain de sa main et la placer au sommet de la colonne correspondante du plateau Diversité.

REMARQUE

Les joueurs ne peuvent pas échanger leurs tuiles Terrain entre eux ni avec celles éventuellement présentes sur le plateau Diversité.

Il **doit** ensuite effectuer une action : **Explorer** ou **Diviner**. L'orientation de la flèche de la tuile dépensée ne sera importante que s'il explore (voir « Explorer », ci-dessous).

EXPLORER

Déplacement

Toutes les règles de déplacement (voir page 4) restent applicables, à l'exception de ce qui suit...

Le joueur actif choisit un de ses pions Quechua et commence par le déplacer d'**une case dans la direction indiquée par la flèche de la tuile Terrain** qu'il vient de poser sur le plateau Diversité. Cela fait, le pion peut éventuellement poursuivre son déplacement en prenant d'autres directions.

Au cours d'un déplacement, un pion Quechua ne peut ni passer deux fois par une même case ni s'arrêter sur une tuile Culture déjà posée en jeu.

Le joueur ne peut pas récupérer un pion Quechua dans sa réserve personnelle. Une fois qu'un pion Quechua a été posé sur le plateau, il doit y rester jusqu'à la fin de la partie.

Découverte

La phase Découverte se déroule comme dans la version compétitive (voir page 5) : une tuile Terrain qui vient d'être découverte doit être prise sur le plateau Diversité.

S'il n'y a pas le type de tuile Terrain requis sur le plateau Diversité, il incombe alors aux joueurs de décider lequel d'entre eux devra donner la tuile Terrain nécessaire (prélevée au sommet d'une de ses piles). La tuile Terrain est directement placée sur le plateau central, sous le pion Quechua qui vient de réaliser la découverte.

Dans tous les cas, le pion Diversité des joueurs progresse sur la piste correspondante et ils marquent des points pour leur diversité (voir page 5).

Réaction du peuple otoma

Une fois qu'un joueur a terminé d'explorer, on vérifie si des pions Otoma se trouvent dans la même ligne et la même colonne que la case où a été posé le pion Quechua qui vient d'être déplacé. Si c'est le cas, ce ou ces pions Otoma doivent être déplacés. Dans le cas contraire, aucun pion Otoma n'est déplacé.

Tous les pions Otoma qui doivent être déplacés le sont en fonction de leur proximité avec le pion Quechua venant de se déplacer, et **en s'éloignant** de lui : le plus proche est déplacé en premier et le plus éloigné est déplacé en dernier. En cas d'équidistance, les joueurs décident de l'ordre de déplacement.

Les déplacements des pions Otoma sont effectués comme dans la version solo (voir page 9).

Concernant les pions Offrande, lorsqu'un pion Otoma divine, il gagne éventuellement un pion Offrande selon la règle de base.

Une fois tous les pions Otoma déplacés, le tour du joueur suivant débute.

DIVINER

Les divinations s'effectuent comme dans la version Compétitive, sauf que les pions Offrande sont mis en commun par les joueurs. Quel que soit le nombre de joueurs, ils ne peuvent posséder simultanément qu'un seul pion Offrande de chaque type.

OFFRIR

À la fin de son tour, un joueur peut faire une Offrande et marquer les points en conséquence.

À chaque fois que les joueurs font une Offrande, le peuple Otoma en fait une aussi en dépensant tous ses pions Offrande, s'il possède au moins un.

Fin de partie

La partie prend fin si plus aucun joueur n'a de tuile Terrain derrière son paravent. Une dernière Offrande pour les joueurs et le peuple otoma à lieu. Finalement, le peuple otoma marque 1  pour chaque case sans tuile Terrain dessus. Les joueurs gagnent s'ils ont plus de  que le peuple otoma. En cas d'égalité, le peuple otoma l'emporte.

Mise en pages en cours, on a dit! ;-)



OLIVIER «Merci du fond du cœur à ma sœur Isabelle qui m'a inspiré l'idée mécanique du jeu et merci aux peuples d'Amérique Latine qui m'ont inspiré le thème lors d'un long voyage dans cet incroyable continent d'Histoire et de mystères. Merci à la SNCF qui m'a permis de combiner les deux en rêvant ce jeu lors d'une "petite" sieste au retour du Festival International des Jeux de Cannes. Merci aux joueurs patentés des Mardis Ludiques (à l'Outpost, BE-Bruxelles) et plus particulièrement Al, Fnor & Eric pour les nombreux tests et à Val pour son soutien assidu, continu et indéfectible.»

SIT DOWN! remercie les testeurs anonymes et toutes les personnes ayant soutenu la campagne de financement participatif sur Kickstarter!

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2022). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

AUTEUR

Olivier GRÉGOIRE

ILLUSTRATEUR

Raphaël SAMAKH

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Marie OOMS

INFOGRAPHISTE

Anthony MOULINS

RESPONSABLE DE LA PROMOTION

Sophie TROYE

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ



rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique
Tél. +32 468 37 51 31

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://www.facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)