



Azteka

de Pascal Bernard

1.0 But du Jeu

Le but du jeu est de réaliser le plus de sacrifices possibles en l'honneur du dieu Quetzalcoatl avant que le dieu Tezcatlipoca ne détruise l'univers. Pour cela les joueurs doivent sauver Quetzalcoatl des enfers et lui faire gravir la pyramide du Temple d'or avant que Tezcatlipoca ne la descende pour atteindre les enfers. Si Quetzalcoatl atteint son temple d'or avant que Tezcatlipoca n'atteigne les enfers, le vainqueur est le joueur qui aura offert le plus de sacrifices à Quetzalcoatl. En cas d'égalité entre joueurs, la victoire revient au joueur qui possède le plus de territoires assimilés puis de territoires et enfin le joueur le plus riche (additionner le tribut aux coûts des guerriers et bateaux). Si Tezcatlipoca atteint les enfers avant que Quetzalcoatl n'atteigne son temple d'or, alors tous les joueurs ont perdu et l'univers est détruit par les démons Tzitzimimes.

2.0 Présentation

Chaque joueur dirige l'un des 4 grands peuples de la vallée de Mexico (Aztèques, Toltèques, Chichimèques et Tépanèques) qui vont se disputer le contrôle des cités-états avoisinantes. A la tête de vos armées, mais aussi d'un réseau d'agents commerciaux et diplomatiques, les pochtecas, vous allez organiser, dans l'unique but de capturer un maximum de points de sacrifices, des combats, des expéditions, des alliances et des soulèvements contre les cités-états indépendantes ou les empires des autres joueurs. Chaque tour, les joueurs reçoivent des cartes qui leur permettront de réaliser des actions particulières au cours des différentes phases du tour de jeu. Chaque joueur déplace ses armées en fonction d'un tirage au sort et combat tout en s'aidant des cartes reçues au début du tour. Les nouvelles conquêtes rapportent des tributs et quelque fois des points de sacrifices ; le tribut vous

permettra d'acheter de nouvelles armées, de nouveaux pochtecas et de participer au fameux marché aux esclaves. Les joueurs offriront leurs points de sacrifice aux dieux Quetzalcoalt et Tezcatlipoca. Mais, si les points de sacrifices à Quetzalcoalt vous rapprochent de la victoire, il ne faut pas oublier d'en donner pour calmer Tezcatlipoca sous peine de provoquer la destruction de l'univers. Nous vous invitons maintenant à lire les CONSEILS AUX JOUEURS avant votre première partie afin de vous familiariser avec ce monde étrange.

3.0 Matériel

Chaque joueur en plus du matériel fourni dans la boîte de jeu doit se munir d'une feuille de papier et d'un crayon. Le nombre de pions dans le jeu est volontairement limité, il convient à chacun des joueurs de veiller à bien les gérer.

4.0 Plateau de Jeu

Le plateau de jeu représente la vallée de Mexico et ses vallées voisines, au milieu du XVe siècle. La carte est découpée en territoires qui représentent les principales cités-états de l'époque, ainsi que les vallées extérieures de Tula, Toluca, Tlaxcala et Oaxtepec. Chaque territoire porte le nom de la cité-état qui le contrôle. Notez que la vallée de Tula se poursuit sous la pyramide et qu'elle touche la vallée de Toluca. Le lac central est découpé en 4 zones lacustres ; toutes les cités-états qui bordent le lac possèdent un port lacustre. On peut ainsi débarquer dans n'importe quelle cité-état côtière. Il existe deux types de relief, les montagnes et les marais, qui apportent un bonus en défense. Les chinampas (ou jardins flottants) sont considérés comme des marais.

Les autres éléments du plateau de jeu sont :

La pyramide des Sacrifices qui indique la progression des dieux,
La carte du Mexique où se déroulent les expéditions des pochtecas,
Le marché aux esclaves où les joueurs tentent d'acquérir des points de Sacrifices supplémentaires.

5.0 Préparation

Les joueurs peuvent choisir le peuple qu'ils désirent jouer ou bien le tirer au hasard. Chaque joueur prend la couleur qui correspond au peuple qu'il a choisi et place sa pyramide sur la capitale qui sera son territoire de départ :

Aztèque à Tenochtitlan (couleur verte),
Toltèque à Colhuacan (couleur rouge),
Chichimèque à Texcoco (couleur jaune),
Tépanèque à Azcapotzalco (couleur bleu).

Chaque joueur reçoit 4 Tributs, ses 3 Généraux, 10 guerriers, 3 chevaliers Jaguar (ce sont des guerriers d'élite), 1 bateau ainsi que son Tableau d'organisation des armées. Cette plaquette est divisée en 4 cases : 3 cases pour les 3 armées et 1 case Réserve. Répartissez vos guerriers et vos chevaliers Jaguar dans les différentes cases de votre plaquette en respectant un empilement maximum de 4 pions par case. Les pions Généraux A, B, C sont placés immédiatement sur le plateau de jeu dans votre capitale, d'où ils débiteront la partie. Le joueur Aztèque reçoit en plus une digue qu'il pose immédiatement sur l'une des 3 jonctions suivantes :

Tenochtitlan-Tizapan
Tenochtitlan-Iztapalapan
Tlalolco-Tepeyac.

PLACEMENT

Les joueurs prennent tous les pions de leur couleur et réalisent des tas avec les pièces communes : guerriers, Tributs, marqueurs de vérification... Puis on répartit les cartes en plusieurs paquets en fonction de la couleur de leur dos. Il y a 6 dos différents :

38 cartes Azteca (dos bleu) regroupent les cartes d'action qui seront jouées par les joueurs au cours de la partie. Placez cette pile de cartes faces cachées à côté du plateau de jeu.

7 cartes Expéditions (dos vert) serviront à déterminer le sort des missions que vous confierez à vos pochtecas. Placez cette pile de cartes faces cachées sur la carte verte imprimée sur le plateau de jeu.

4 cartes Marché aux esclaves (dos jaune) à positionner aléatoirement faces cachées sur les 4 emplacements correspondants du plateau de jeu

3 cartes Colère de Tezcatlipoca (dos rouge) à placer faces cachées à droite de la pyramide.

1 carte Tlatoani qui sert à désigner le premier joueur au début de chaque tour.

2 cartes TILSIT Editions qui ne sont là que pour vous faire découvrir les autres jeux de notre gamme...

Pliez les silhouettes des dieux Quetzalcoalt et Tezcatlipoca et fixez-les sur leur socle. Placez le dieu Quetzalcoalt sur sa case départ au bas de la pyramide et Tezcatlipoca au sommet de la pyramide. AZTECA nécessite également 2 urnes à Sacrifice. La première, l'urne de Quetzalcoalt qui porte l'effigie du Serpent à plumes, ne sera ouverte en fin de partie qu'en cas de victoire de Quetzalcoalt. La seconde, appelée urne de vérification, qui porte l'effigie de Tezcatlipoca est ouverte régulièrement au cours du jeu. Pour réaliser ces urnes, utilisez les 2 plaquettes percées en leur centre et positionnez-les sur les 2 casiers de rangement rectangulaires situés au-dessus du logo TILSIT.

5.1. Répartition des points de population sur le plateau

Avant le premier tour de jeu, et afin que le plateau soit différent à chaque partie, les joueurs vont tirer chacun à leur tour un des 13 marqueurs Population. Ces marqueurs numérotés 0, 1 et 2, représentent les pts de Sacrifice que rapportera chaque territoire. Le premier joueur tire un premier marqueur, le regarde puis le pose face cachée sur l'un des 13 territoires de la vallée de Mexico ; le joueur n'a pas le droit de le poser sur une capitale ou sur les vallées extérieures (Tula, Toluca,

Oaxtepec et Tlaxcala) ni sur l'un des lacs. Il ne peut non plus le placer sur l'un des deux territoires adjacents à sa capitale sauf s'il ne peut faire autrement. Pour le joueur Aztèque, c'est sa digue qui détermine les territoires adjacents. Ainsi, chacun à tour de rôle exécute l'opération jusqu'à ce que tous soient posés. Retournez alors tous les marqueurs, éliminez les O, il ne doit subsister sur la carte que les marqueurs 1 et 2.

6.0 Ordre de Jeu

Jetez un dé, celui qui obtient le plus grand score reçoit la carte "Tlatoani" (Grand Souverain) et sera le premier joueur. Au prochain tour, son voisin de gauche deviendra premier joueur et recevra la carte et ainsi de suite.

7.0 Tour de Jeu

Un tour de jeu se compose de 8 phases.

Phase 1 : TIRAGE DES CARTES

Phase 2 : PERCEPTION DU TRIBUT

Phase 3 : ACHAT ET RECRUTEMENT

Phase 4 : MARCHÉ AUX ESCLAVES

Phase 5 : MISSIONS DES POCHTECAS

Phase 6 : DOMINATION LACUSTRE

Phase 7 : GUERRE FLEURIE

Phase 8 : JUGEMENT DES DIEUX

Tous les joueurs jouent chaque phase avant de passer à la suivante.

8.0 phase 1 : Tirage des Cartes Azteca

Chaque joueur reçoit 4 cartes au premier tour de jeu. Lors des tours suivants, pendant la phase 1, les joueurs décident de conserver leurs cartes d'un tour sur l'autre ou d'en défausser certaines. Leur main est ensuite complétée à 4 cartes. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 4 cartes en main. Les cartes possèdent un nom, un chiffre qui indique la phase où elles peuvent être jouées, ainsi qu'un texte qui en explique les effets. Les cartes peuvent se jouer à votre tour ou lors du tour d'un autre joueur, mais toujours pendant la phase indiquée. Il est interdit de jouer consécutivement deux fois la même carte, à l'exception des cartes Raid.

CAS PARTICULIER : un joueur ne peut jamais jouer une carte Raid contre l'un des territoires qu'il contrôle.

9.0 phase 2 : Perception du Tribut

Les Aztèques ne connaissaient pas l'argent et leur économie était basée sur des échanges. En termes de jeu, la fortune de chacun des joueurs est exprimée en Tributs. Il existe 3 tailles de pions Tributs dans le jeu : les petits ont une valeur de 1, les moyens de 2 et les grands de 5. L'annonce du tribut perçu par chacun des joueurs doit se faire à haute voix. Les joueurs perçoivent un revenu de :

4 Tributs pour leur capitale

1 Tribut par Cité de la vallée de Mexico

- 1 Tribut par zone lacustre contrôlée (voir 13.2)
- 2 Tributs par Cité extérieure (Tula, Toluca, Tlaxcala, Oaxtepec).

Les Expéditions et la carte Tlaloc permettent de récolter également des Tributs supplémentaires. A la fin de chaque phase de Perception du tribut, les joueurs reçoivent également des points de Sacrifice s'ils contrôlent :

- une Cité de la Vallée de Mexico qui possède un marqueur Population (1 ou 2 points).
- une Cité d'une vallée extérieure (1 point).
- une Cité assimilée (1 point).

Ces points sont cumulatifs.

10.0 phase 3 : Achat et Recrutement

En partant du premier joueur, chacun annonce et paie ses achats : les joueurs ne sont pas obligés de dépenser tous leurs Tributs et peuvent les conserver pour les phases suivantes.

Conseil : gardez toujours des Tributs pour participer au Marché aux esclaves et financer les missions de vos pochtecas.

10.1 Coût des Achats

- 1 guerrier coûte 1 Tribut
- 1 chevalier Jaguar coûte 2 Tributs
- 1 pochteca coûte 1 Tribut
- le rachat d'1 Général tué coûte 4 Tributs
- 1 bateau coûte 2 Tributs
- 1 digue coûte (seul le joueur Aztèque peut en acheter). 3 Tributs

Chacun des joueurs peut faire autant d'achats qu'il le désire tant qu'il a des Tributs et des pions correspondants.

10.2 Placement des Pions Nouvellement achetés

Les guerriers et les chevaliers Jaguar sont placés en secret sur le Tableau d'organisation des armées de chacun des joueurs. Souvenez-vous qu'on ne peut jamais empiler plus de 4 pions dans une même case. Les pochtecas et les bateaux sont placés sur la capitale en attendant de recevoir leur mission. Toute nouveau Général part de la capitale. La nouvelle digue est placée immédiatement sur l'une des positions encore libres (voir digue 13.3).

11.0 phase 4 : Marché aux Esclaves

Le Marché aux esclaves permet aux joueurs de gagner des points de Sacrifice supplémentaires lors d'enchères. Un joueur qui n'a pas de Tributs ne peut pas participer au Marché aux esclaves. Le premier joueur mélange les 4 cartes "Marché aux esclaves" dont la valeur varie de 0 à 3 points de Sacrifice. Il les pose aléatoirement faces cachées sur les emplacements numérotés de 1 à 4. Puis chaque joueur à son tour regarde 2 cartes de son choix en prenant bien la précaution de les reposer sur leurs emplacements respectifs. Les joueurs n'ont le droit de regarder les cartes du Marché aux esclaves qu'une seule et unique fois. Aucun joueur ne peut

révéler aux autres les lots qu'il vient de regarder. Chaque joueur choisit ensuite en secret le marqueur du lot qui correspond à la carte qu'il veut acquérir et mise une partie de ses Tributs ; les joueurs cachent le marqueur et les Tributs qu'ils misent dans leur main et les révèlent simultanément. Un joueur qui n'a parié aucun Tribut ne peut emporter de lot. Un joueur qui a parié seul sur un lot paye le prix qu'il a misé et gagne les points de Sacrifice du lot. Lorsque plusieurs joueurs ont parié sur un même lot, celui qui a mis le tribut le plus élevé l'emporte, les autres joueurs récupèrent leur mise. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, alors ceux-ci refont une enchère sur ce lot : ils peuvent négocier, mais ne peuvent diviser le lot d'esclave entre eux. Les joueurs ne sont pas obligés de respecter leur parole. Les joueurs peuvent décider de ne rien miser. Les enchères sont de nouveau réalisées en secret ; le joueur qui a parié le plus grand tribut l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs perdent tous les deux leurs Tributs et ne prennent pas le lot.

12.0 phase 5 : Missions des Pochtecas

Les pochtecas représentaient la classe commerçante dans les sociétés méso-américaines ; leur domaine d'activité était très vaste, commerçants avant tout, ils étaient aussi espions et diplomates ; cette caste moins privilégiée que les guerriers détenait néanmoins un pouvoir colossal dont aucun souverain ne pouvait se dispenser. Les pochtecas s'achètent lors de la phase d'achat et de recrutement, ils ne sont actifs qu'un seul tour et sont retirés du jeu une fois leur mission effectuée. Un joueur ne peut envoyer plusieurs pochtecas sur un même territoire (sauf en Expéditions). Un pochteca ne peut se rendre sur un territoire où il y a une armée adverse, ou sur la capitale d'un autre joueur. Dans un premier temps, chaque joueur va déterminer le territoire où il envoie ses pochtecas. Pour cela, les joueurs notent en secret les pochtecas qu'ils ont achetés (A, B, C) sur un morceau de papier ainsi que leur destination : chaque territoire possède un numéro, il suffit de faire correspondre la lettre du pochteca avec le numéro de sa destination et d'écrire A11 ou B7 (pochteca A va sur le territoire 11, le B va en 7). Un joueur qui envoie des pochtecas en Expédition note EXP. On ne revient pas sur l'erreur d'un joueur qui se trompe dans sa localisation. Les feuilles de tous les joueurs sont révélées simultanément et les pions pochtecas sont disposés sur le plateau de jeu. Un pochteca ne peut accomplir qu'une seule mission et une seule fois. Expédition, Espionnage, Alliance, Rébellion et Assimilation sont les 5 types de missions exécutées par les pochtecas. La mission réalisée est au choix du joueur. On résout d'abord toutes les missions des pochtecas du premier joueur*, puis celles du second joueur, etc. Les pochtecas de plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur le même territoire, il est alors possible qu'un pochteca ne puisse plus réaliser sa mission. * : notez que la mission Espionnage ne se résoudra que lors de la phase 7 Guerre Fleurie.

EXPÉDITIONS : Les Expéditions sont les missions qui sont résolues en premier. Chaque pochteca envoyé en Expédition est posé sur la carte du Mexique et permet de tirer une carte Expédition. Ces expéditions, envoyées hors de la vallée de Mexico, permettent de ramener des tributs supplémentaires, mais l'opération n'est pas sans risque puisque l'expédition peut être massacrée. Les cartes sont : massacrés, gain de 2 Tributs, gain de 4 Tributs et gain de 6 Tributs. Un pochteca massacré ne rapporte aucun Tribut. Les gains s'additionnent. Le premier joueur mélange les cartes puis tire une carte par pochteca qu'il a envoyé en Expédition et ainsi de suite pour les autres joueurs. Si tout le paquet est défaussé avant que tous les joueurs

n'aient pu piocher leurs cartes, on rebat alors le paquet et on effectue le tirage jusqu'à ce que chaque joueur ait été servi. Les gains sont perçus immédiatement et peuvent donc être utilisés au cours du tour.

ALLIANCE : Un pochteca placé sur un territoire neutre peut conquérir ce territoire en lui proposant une alliance ; pour cela il doit payer 3 Tributs. L'alliance est automatiquement réussie et le joueur y place une Cité de sa couleur. L'alliance ne peut être réalisée que sur un territoire de la vallée de Mexico. Les pochtecas ne peuvent faire d'Alliance avec les vallées extérieures. Un joueur ne peut tenter qu'une Alliance par territoire par tour. Note : si l'Alliance permet d'augmenter la taille de votre Empire, elle ne permet pas d'empocher les Points de Sacrifice d'une attaque victorieuse.

RÉBELLION : Un pochteca envoyé dans une Cité ennemie non assimilée et non occupée par une armée adverse, peut tenter de provoquer une Rébellion en payant 1 Tribut. Lancez 1 dé rouge : si vous obtenez une lance, le territoire se soulève et le joueur adverse perd sa Cité et son territoire. Un territoire en Rébellion redevient neutre. Vous ne pouvez pas initier de Rébellion sur un territoire assimilé ainsi que dans les vallées extérieures.

ASSIMILATION : Un pochteca peut fidéliser une Cité qu'il possède pour gagner 1 point de Sacrifice supplémentaire par tour et éviter les Rébellions. Payez 3 Tributs pour fidéliser votre Cité et remplacez votre marqueur de Cité par un marqueur Cité assimilée marquée 1. Vous ne pouvez avoir plus de 5 Cités assimilées. Cette mission est impossible dans les vallées extérieures.

ESPIONNAGE : Cette mission n'est résolue que lors de la phase 7 "Guerre Fleurie". Un pochteca en Espionnage empêche un territoire neutre de bénéficier de son jet de mobilisation (voir 14.13). Cette mission est également possible dans les vallées extérieures. Pendant la Guerre Fleurie, si une armée adverse pénètre dans le territoire où se trouve l'un de vos pochtecas qui n'a pas encore réalisé sa mission, il n'est éliminé que seulement si l'armée conquiert ce territoire.

13.0 phase 6 : Domination Lacustre

Comme pour les pochtecas, les joueurs écrivent en secret la localisation de leurs bateaux. A chaque tour les joueurs doivent déterminer la position de tous leurs bateaux. Il y a 4 zones lacustres numérotées. Les joueurs inscrivent le nombre de bateaux puis la lettre B (bateau) et enfin la zone de déploiement.

Exemple : 2B4 (2 bateaux en zone lacustre 4). Les joueurs révèlent simultanément leur localisation et placent leurs bateaux sur le plateau de jeu. Notez qu'il existe des pions de 1 bateau et des pions de 2 bateaux. Le premier joueur annonce s'il veut attaquer un autre joueur se trouvant dans une zone lacustre commune : le combat se résout immédiatement. S'il se trouve d'autres joueurs dans la zone lacustre, ils peuvent rejoindre soit l'attaquant, soit le défenseur, soit choisir la neutralité. Un joueur qui vient en alliance doit l'annoncer avant le début du combat. Un joueur dont c'est le tour peut couler tous les bateaux d'un joueur se trouvant dans la même zone lacustre, puis attaquer un troisième joueur présent qui n'a participé à aucun combat. Chaque joueur à tour de rôle, dans le sens de l'ordre de jeu annonce et résout ses

attaques. Pour limiter les phases d'écriture, il est recommandé de noter la position des bateaux en même temps que les missions des pochtecas.

13.1 Combat Lacustre

Le combat se déroule en rounds successifs, l'attaquant peut à chaque round décider d'arrêter le combat. Le défenseur ne fait que subir les attaques. A son tour et s'il est encore présent dans la zone lacustre, il pourra éventuellement se transformer en attaquant. Il n'y a pas de repli lors des combats lacustres : le combat s'arrête soit parce que l'un des joueurs a perdu tous ses bateaux dans la zone, soit parce que l'attaquant a décidé d'arrêter le combat. Chaque bateau vaut 1 point de combat, les joueurs additionnent leurs points de combat, le joueur ayant le plus de points de combat est le parti fort, l'autre joueur est le parti faible. Le parti fort lance 1 dé jaune, le parti faible lance 1 dé rouge : les dés sont lancés simultanément. En cas d'égalité des points de combats, les joueurs prennent chacun un dé rouge. Chaque lance obtenue sur un dé signifie la perte d'un bateau. A chaque nouveau round on recalcule pour déterminer qui est le parti fort. Lors d'un combat avec un allié les pertes sont réparties successivement à l'un et à l'autre, l'allié ne subissant jamais la première perte. Un combat lacustre ne rapporte aucun point de Sacrifice.

13.2 Contrôle Lacustre

A la fin de la phase, on détermine le contrôle de chacune des 4 zones de lac. Un joueur contrôle une zone lacustre s'il a plus de bateaux dans cette zone que chacun de ses adversaires; en cas d'égalité la zone échappe à tout contrôle. Contrôler une zone rapporte 1 Tribut lors de la phase 1, permet de réaliser des débarquements, de transporter et de replier ses troupes (armée et réserve). Un joueur qui possède des bateaux dans une zone lacustre contrôlée par un autre joueur doit lui demander son accord pour la traverser. Toutes les négociations sont possibles. Si une zone de lac n'est pas contrôlée, cela signifie que tous les joueurs peuvent transporter ou se replier librement dans cette zone sans avoir à demander l'accord d'aucun joueur.

13.3 Digue

La digue permet au joueur Aztèque de relier son île à la côte et de s'en servir comme d'une liaison terrestre. Seul le joueur Aztèque peut les construire, elles ne peuvent pas être détruites. Le joueur Aztèque peut construire un maximum de 3 digues dont les liaisons sont : - Tenochtitlan-Tizapan - Tenochtitlan-Iztapalapan - Tlalolco-Tepeyac. Les digues ne gênent pas le déplacement des bateaux. Les autres joueurs peuvent les utiliser pour attaquer le joueur Aztèque mais dans ce cas, celui-ci bénéficie d'un dé jaune de défense comme s'il se défendait en montagne ou dans un marais (voir 14.8). Dès qu'une digue est achetée, elle est immédiatement placée sur le plateau de jeu et tout de suite utilisable. Si le joueur Aztèque installe un digue reliant Tenochtitlan et Tizapan, le territoire NEUTRE de Tizapan ne bénéficie plus du dé jaune de défense dû au marais si une attaque se produit par la digue. Si le joueur Aztèque capture Tizapan ou si un autre joueur s'en empare, alors le territoire donne à son possesseur un dé jaune de défense dû au marais.

14.0 phase 7 : Guerre Fleurie

14.1 Les Armées

Chaque joueur possède 3 armées marquées A, B et C, représentées par leurs Généraux. Ces pions Généraux se déplacent et combattent sur le plateau de jeu. Les joueurs possèdent également une armée appelée Réserve, sans marqueur, qui

possède des règles particulières. Sur son Tableau d'organisation des armées, chaque joueur répartit ses pions guerriers et chevaliers Jaguar entre ses armées et sa réserve, faces cachées pour que ses adversaires ne puissent savoir leur force de combat. Une armée ne peut jamais contenir plus de 4 pions (guerriers ou chevaliers Jaguar). Une armée est détruite et son général est tué lorsque son dernier pion est capturé lors d'un combat. Contrairement aux Généraux, les pions guerriers et chevaliers Jaguars ne se déplacent jamais sur le plateau, ils restent sur le Tableau d'organisation des armées et ne serviront que lors de la résolution des combats.

14.2 Ordre de Mouvement des Armées

Une armée ne peut se déplacer que si elle reçoit un ordre de marche. Au début de la phase 7 "Guerre Fleurie", les joueurs annoncent le nombre d'armées non détruites dont ils disposent. Pour chaque armée, les joueurs reçoivent un marqueur de Mouvement de leur couleur ; tous ces marqueurs sont mélangés. Puis le premier joueur tire au hasard un premier marqueur dont la couleur va permettre au joueur de cette couleur de déplacer l'une de ses armées au choix. Le joueur peut aussi décider de ne pas se déplacer. Une fois déplacée, une armée devra attendre le tour suivant avant de pouvoir de nouveau effectuer un mouvement. Tous les marqueurs de "Mouvement des armées" doivent être tirés. C'est le premier joueur ou Tlatoani qui effectue les tirages.

14.3 Déplacements

Les armées se déplacent de 3 territoires au maximum. Cependant, elles doivent s'arrêter dès qu'elles pénètrent dans un territoire neutre ou ennemi. Une armée peut se déplacer sur les zones lacustres si elle possède des bateaux de sa couleur. Le joueur qui contrôle la zone lacustre peut empêcher le passage d'une armée ; s'il n'y a aucun contrôle le passage est libre. Une armée doit toujours finir ses déplacements sur un territoire. Lorsqu'une armée a fini tous ses déplacements et ses combats, elle ne peut plus se déplacer mais peut toujours intercepter. Le relief du terrain, montagne et marais, ne gêne aucunement les déplacements des armées.

14.4 Interception

Une armée, même si elle s'est déjà déplacée, peut intercepter une armée adverse qui traverse ou s'arrête sur un territoire adjacent, qu'il soit terrestre ou lacustre. On ne peut réaliser d'interceptions multiples ou de contres-interceptions. Seul le premier joueur à avoir déclaré une interception peut la réaliser. Une interception provoque toujours un combat. Une armée ne peut intercepter sur une zone lacustre que si elle y possède au moins 1 bateau de sa couleur et qu'elle contrôle la zone lacustre ou qu'il n'y a aucun contrôle de la part d'un autre joueur. S'il y a contrôle de la zone lacustre par un autre joueur, celui-ci peut autoriser l'interception. Une armée qui intercepte sur un territoire neutre devra, une fois le combat résolu, se replier sur son territoire de départ ; elle ne pourra en aucun cas rester sur le territoire neutre. Une armée qui a été interceptée et qui remporte le combat peut finir ses déplacements normalement. Une armée peut intercepter autant de fois qu'elle le désire dans le tour et tant qu'elle possède encore des troupes. Un Raid ne peut jamais être intercepté.

14.5 Réorganisation

La réorganisation consiste à transférer des pions guerriers d'une armée à l'autre. La réorganisation n'est possible qu'à son tour de jeu, c'est à dire lorsqu'on a tiré un marqueur de Mouvement d'armée de sa couleur. N'importe quel type d'échange peut

être effectué. A chaque fois que des armées se trouvent sur le même territoire, elles peuvent se réorganiser. Une armée sur sa capitale peut se réorganiser avec sa Réserve. Une armée qui traverse un territoire occupé soit par sa capitale soit par une armée de sa couleur peut réorganiser. Un joueur peut décider de se débarrasser d'une ou de deux de ses armées en transférant ses troupes soit dans la Réserve soit dans une autre armée. Un joueur qui vide volontairement son armée en la réorganisant la détruit. Il n'est pas possible de conserver ses pions Généraux si leurs armées ne contiennent plus de troupes. Le joueur devra racheter un Général.

14.6 La Réserve

La Réserve est une armée qui réside dans la capitale de chaque joueur ; elle sert à protéger non seulement la capitale mais aussi n'importe quelle Cité appartenant au joueur. C'est une armée de défense qui remplit le rôle de garnison. La Réserve ne doit pas dépasser l'effectif de 4 pions, guerriers ou chevaliers Jaguar. Elle n'est jamais détruite même si tous les pions qui s'y trouvent sont capturés. Elle n'intervient qu'au gré du joueur, uniquement pour défendre ses villes attaquées. Le nombre de pions engagés par la Réserve se décide au début du combat, avant que l'attaquant n'ait annoncé sa force de combat. La Réserve peut toujours se replier après le premier round de combat (exception : carte Combat Héroïque). La Réserve n'a pas de limite dans son déplacement mais elle ne peut intervenir sur une ville attaquée qu'à la condition qu'elle puisse tracer une chaîne continue de territoires ou de zones lacustres lui appartenant jusqu'à cette ville. Cette chaîne est rompue par les catastrophes naturelles ou par le contrôle lacustre d'un autre joueur qui ne donnerait pas son accord de passage. La Réserve ne peut jamais être interceptée.

14.7 Combat

Il y a combat lorsque 2 armées adverses se rencontrent, lorsqu'une armée attaque un territoire neutre ou une Cité adverse défendue par sa Réserve. Les joueurs additionnent la valeur de leurs troupes dans chaque armée : un pion guerrier vaut 1 point de combat, un chevalier Jaguar vaut 2 points de combat. La force d'une armée peut donc varier de 1 à 8 points de combat. Parfois la Réserve peut venir additionner sa force avec celles de ses armées. Chaque joueur annonce sa valeur totale de combat. Le joueur le plus fort lance 2 dés jaunes, l'autre joueur lance 2 dés rouges. En cas d'égalité les joueurs lancent 2 dés rouges chacun. Le combat oppose les deux adversaires et se déroule en rounds successifs jusqu'à ce qu'une des armées soit détruite ou se replie. Un round correspond au lancer de dés des 2 joueurs. Il doit toujours y avoir 1 round minimum de combat avant de pouvoir se replier. A la fin de chaque round les joueurs décident soit de continuer le combat, soit de se replier. A la fin de chaque round on enlève les pertes de chacun des joueurs et on recalcule le parti fort. Chaque fois qu'un dé obtient une lance, une troupe adverse est capturée. Un joueur gagne un combat s'il détruit complètement une armée en capturant tous les pions ennemis ou si l'armée ennemie se replie. Seul le gagnant du combat peut transformer les pions capturés en points de Sacrifice à raison de 1 pt de Sacrifice par pion capturé. Les troupes capturées par le perdant ne sont pas converties en pts de Sacrifice, elles sont simplement défaussées. Chaque fois qu'un joueur remporte un combat sur un territoire neutre ou appartenant à un autre joueur, il capture le territoire et y pose un marqueur de ville conquise. Si le territoire possède déjà un marqueur d'un autre joueur, il est remplacé par un marqueur appartenant au vainqueur. En cas de destruction simultanée des armées, le défenseur conserve son territoire.

14.8 Terrains

Chaque fois qu'une armée attaque à travers des montagnes, des marais, des chinampas (les jardins flottants) ou une digue (sauf le joueur Aztèque), le défenseur reçoit un dé jaune de défense qu'il jette avant le combat. S'il obtient une lance, il capture immédiatement un pion de l'armée de son adversaire. Ce pion ne sera pas pris en compte pour le calcul du parti fort. Ce pion sera transformé en pt de Sacrifice même si le défenseur perd le combat. Attention : un défenseur ne pas cumuler plusieurs effets de terrain pour profiter de plusieurs dés jaunes de défense.

14.9 Pertes

C'est le joueur qui subit les pertes qui choisit les troupes qu'il perd. Les pertes sont enlevées simultanément et mises de côté. Elles représentent en fait les guerriers capturés lors du combat. Seul le gagnant du combat transformera les pions perdus par son adversaire en pts de Sacrifice. Rappel : lorsqu'un combat se déroule sur une zone lacustre le gagnant ne récupère aucun pt de Sacrifice.

14.10 Expérience

Après un combat victorieux contre une autre armée, un guerrier survivant peut être transformé en chevalier Jaguar. Attention : cette règle ne s'applique pas aux combats contre des Raids.

14.11 Repli

Lors d'un combat, un joueur peut décider de replier son armée, sa Réserve ou les deux. Pour cela, il doit posséder un territoire adjacent lui appartenant ou une chaîne continue de bateaux qui lui permettent de se replier sur un de ses territoires. Un joueur ne peut se replier en traversant les zones lacustres contrôlées par d'autres joueurs qu'avec leurs accords. Un joueur qui ne peut se replier doit combattre jusqu'au bout. Cas particuliers : o une armée sur un territoire qui subit une inondation ou un tremblement de terre doit se replier sur un territoire adjacent de son choix lui appartenant. Si cela n'est pas possible, alors l'armée est replacée dans sa capitale et subit la perte d'un pion au choix du possesseur. Dans ce cas particulier le joueur n'a pas besoin d'être relié à sa capitale pour s'y replier. o la carte "Alliance" qui permet de traverser un territoire neutre dure tant que l'armée qui l'a traversé n'a pas terminé ses déplacements et ses combats. Ainsi, celle-ci pourra se replier à travers ce territoire pour rejoindre un de ses territoires.

14.12 Les États Neutres

Chaque territoire neutre représente une cité-état indépendante défendue par ses propres troupes.

LA VALLÉE DE MEXICO : Tous les territoires neutres de la vallée de Mexico se défendent ainsi avec une armée minimum composée d'1 guerrier et d'1 chevalier Jaguar à laquelle il faut ajouter la valeur de mobilisation de la population. Ces armées neutres ne peuvent jamais se replier.

LES VALLÉES EXTÉRIEURES : Les 4 vallées extérieures de Mexico (Tula, Toluca, Oaxtepec et Tlaxcala) représentent soit des empires soit le rassemblement de tribus indiennes très puissantes. Trois d'entre-elles Toluca, Tlaxcala et Oaxtepec, bénéficient d'un bonus en défense dû à leur chaîne de montagnes. Et ces 4 vallées

extérieures se défendent avec une armée minimum composée de 3 chevaliers Jaguar plus un jet de mobilisation dont le résultat du dé est augmenté de 1. Une vallée conquise rapporte 2 Tributs et 1 Sacrifice par tour. Les pochtecas ne peuvent y réaliser ni Alliances, ni Assimilations, ni Rébellions. Ils peuvent par contre entreprendre des missions d'Espionnage.

14.13 Mobilisation

La Mobilisation symbolise la levée de troupes parmi la population. Lors d'une attaque d'un territoire neutre, chacun des joueurs annonce s'il joue une carte Arrivée de Renforts, une fois toutes ces cartes jouées, le joueur neutre effectue son jet de mobilisation. Il lance le dé blanc :

1 à 3 : aucun guerrier supplémentaire n'est ajouté

4 à 5 : on ajoute 1 guerrier supplémentaire

6 : on ajoute 1 chevalier Jaguar.

C'est le joueur à gauche de l'attaquant qui lance les dés pour le joueur neutre. Pour le jet de mobilisation des 4 vallées extérieures, on ajoute 1 point au résultat du dé. Un pochteca en mission d'Espionnage annule le jet de mobilisation. Les troupes supplémentaires arrivées grâce aux cartes "Renfort" sont les dernières capturées. Si elles gagnent le combat, elles restent présentes sur le territoire jusqu'à la fin du tour. Les troupes apparues grâce à la mobilisation disparaissent à la fin du combat, elles ne restent pas sur le territoire contrairement aux troupes de renforts.

14.14 Les Cousins

Tout joueur adjacent à un territoire neutre attaqué par un autre joueur peut se déclarer cousin du royaume attaqué. Dans ce cas, il peut envoyer 1 pion de sa Réserve pour aider l'armée neutre. Pour cela le territoire adjacent au neutre attaqué doit être relié à sa capitale. Ce pion ne peut jamais se replier, il devra combattre jusqu'au bout : il sera le dernier à être capturé (après les troupes arrivées en renfort). En cas de victoire des neutres, le territoire qu'il a défendu ne lui appartiendra pas même s'il est le dernier survivant. Si c'est un guerrier et qu'il sort vainqueur du combat alors il se transformera en chevalier Jaguar et retournera dans la Réserve. Plusieurs joueurs peuvent se déclarer cousin du même neutre, les pertes seront retirées selon l'ordre de jeu.

14.15 Pillage de la Capitale

L'attaque d'une capitale adverse a pour intérêt la capture des pts de Sacrifice et des Tributs du joueur malheureux. Si l'attaquant est vainqueur, il s'empare de la moitié des pts de Sacrifice arrondie au supérieur que le défenseur a en sa possession, ainsi que de tous ses Tributs. Puis, l'attaquant doit se replier car une capitale ne peut jamais être conquise, seulement pillée. Un joueur ne peut donc jamais être éliminé du jeu, au pire il se fait voler la moitié de ses pts de Sacrifice et son tribut. Si une capitale est pillée par un Raid, le défenseur de la capitale perd la moitié de ses pts de Sacrifice. Si la capitale est le dernier territoire d'un joueur et que toutes ses troupes sont capturées en la défendant, le joueur conserve toujours sa capitale et reçoit gratuitement au tour suivant 1 Général ainsi que 3 guerriers et 1 chevalier

Jaguar. Un joueur dont la capitale est pillée peut toujours participer à la phase du Jugement des Dieux.

15.0 Le Jugement des Dieux

Les pts de Sacrifice accumulés pendant tout le tour de jeu sont conservés secrètement par chacun des joueurs. Ils vont maintenant devoir répartir leurs Sacrifices entre Quetzalcoalt et Tezcatlipoca. A cet instant de la partie, les joueurs peuvent discuter et s'arranger entre eux.

15.1 Les Sacrifices à Quetzalcoalt

Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs mettent en secret dans l'urne de Quetzalcoalt les pts de Sacrifice qu'ils offrent au Serpent à Plumes. Cette urne ne sera ouverte et le nombre de ces sacrifices ne sera révélé qu'à la fin du jeu pour connaître le joueur vainqueur. En guise de vérification mais pour ne pas dévoiler les choix de chacun des joueurs, le joueur va devoir déposer le même nombre de pts de Sacrifice dans l'urne de vérification en utilisant cette fois les marqueurs de vérification violets. Cette urne sera ouverte tous les deux tours de jeu et servira à faire gravir les marches de la pyramide à Quetzalcoalt : il monte en effet d'une marche tous les 20 pts de Sacrifice. Les pts de Sacrifice en supplément sont laissés dans l'urne pour le prochain comptage. Quetzalcoalt doit gravir 5 marches : lorsqu'il sera sur l'avant dernière, on vérifiera alors à chaque tour de jeu le contenu de l'urne de vérification pour savoir s'il gravit la dernière marche.

15.2. Les Sacrifices à Tezcatlipoca

Les joueurs cachent leurs points de sacrifice dans leurs mains. Ensuite les joueurs révèlent simultanément le nombre de pts de Sacrifice qu'ils offrent à Tezcatlipoca pour calmer sa colère. On additionne les Sacrifices de chacun des joueurs puis le Tlatoani jette par trois fois le dé blanc dont il conserve le plus gros résultat (ce chiffre représente le nombre de personnes volontaires qui se sacrifient pour éviter la destruction de l'univers). Le total des Sacrifices et du dé doit être supérieur ou égal à la carte "Colère de Tezcatlipoca" que l'on va tirer au hasard. Cette carte comporte un chiffre (9, 10 ou 11) qui est le nombre minimum de sacrifices que réclame Tezcatlipoca pour garder son calme et rester en paix. Si le total des pts de Sacrifice offerts par les joueurs et du dé est supérieur ou égal, alors Tezcatlipoca ne bouge pas. Si le total est inférieur, Tezcatlipoca, fou furieux descend d'une marche. Attention : les 3 cartes "Colère de Tezcatlipoca" doivent toutes avoir été jouées avant d'être à nouveau mélangées. Ainsi, au deuxième et surtout au troisième tour on peut prévoir plus facilement quelle sera la puissance de la colère de Tezcatlipoca.

15.3 Fin de la Partie

Quand Tezcatlipoca a descendu ses 4 marches, il pénètre aux enfers et détruit le monde par vengeance devant l'ingratitude des hommes. Dans ce cas tous les joueurs ont perdu la partie et l'urne de Quetzalcoalt ne doit pas être comptée car il n'y a pas de classement parmi les perdants. Pour pouvoir gagner, les joueurs doivent amener Quetzalcoalt sur la dernière marche de son temple avant que Tezcatlipoca n'atteigne les enfers. On révèle alors le contenu de l'urne de Quetzalcoalt : c'est le joueur qui aura offert le plus de pts de Sacrifice à Quetzalcoalt qui gagne la partie. Si Quetzalcoalt et Tezcatlipoca parviennent à atteindre dans le même tour leur objectif, c'est Tezcatlipoca qui l'emporte. Conseil : en règle générale, mettez 1 pion Sacrifice

de 5 plutôt que 5 pions Sacrifice de 1 pour ne pas risquer de tomber à court de pions ! Soyez très précis en mettant vos pions dans l'urne de Quetzalcoalt, car vous ne devez pas commettre d'erreur sous peine de fausser le jeu. N'ouvrez jamais cette urne avant la fin de la partie. Si vous commettez une erreur signalez-la aux autres joueurs et marquez le nombre de pts de Sacrifice qu'il faudra déduire de votre total.

16.0 Règle pour Trois Joueurs

A 3 joueurs, le peuple Aztèque est retiré du jeu. Tlalolco et Tenochtitlan ne forment plus qu'un unique territoire considéré comme un marais. On pose un marqueur Population sur ce territoire commun. Les 4 vallées TULA, TOLUCA, TLAXCALA, et OAXTEPEC sont retirées du jeu, aucun joueur ne peut y pénétrer. Quetzalcoalt n'a besoin que de 15 pts de Sacrifice pour monter 1 marche. Les règles de digues ne sont pas utilisées.

17.0 Niveaux de difficulté

Les joueurs peuvent décider d'un commun accord d'augmenter ou de baisser la difficulté du jeu en modifiant le nombre de pts de Sacrifice pour que Quetzalcoalt monte une marche : 25 pts niveau Expert, 22 pts niveau Confirmé, etc.

18.0 Options

Parce que nous aimons vous offrir différentes variantes de jeu, nous vous proposons de tester ces quelques règles optionnelles.

"PAS ASSEZ CHER, MON FILS..." : Les joueurs qui connaissent le jeu peuvent décider de démarrer la partie différemment : chaque joueur possède alors 34 Tributs sauf l'Aztèque qui en possède 37. Les joueurs font leur achat en secret puis annoncent la composition de leurs armées. Les Tributs peuvent être gardés en partie.

"LE BIG DEAL" : Les cartes peuvent se vendre ou s'échanger entre joueurs. Vous pouvez jouer une carte pour aider un autre joueur. Les joueurs peuvent se donner ou se prêter des Tributs. Un joueur n'est jamais obligé de respecter sa parole.

"PIROGUE EXPRESS SERVICE" : Un joueur peut permettre à un autre joueur de se servir de ses bateaux pour des déplacements.

"J'AI DÉJÀ DONNÉ..." : Les peuples de la région ayant subi de longues périodes d'invasions et d'anarchie sont plus réticents à conclure des Alliances. Maintenant les Alliances et les Assimilations ne sont plus automatiques.

Alliance : permet de gagner un territoire sans combattre dans la vallée de Mexico seulement :

si le joueur paye 2 Tributs, il lance un dé rouge : s'il obtient une lance alors l'Alliance est conclue.

si le joueur paye 4 Tributs, il lance un dé jaune : s'il obtient une lance alors l'Alliance est conclue.

Assimilation : permet de rendre fidèle une Cité qui ne pourra plus subir de Rébellion, cela permet également de recevoir 1 pt de Sacrifice supplémentaire par tour. Pour tenter une Assimilation le joueur paye 1 Tribut et lance un dé rouge : s'il obtient une lance, il réussit l'Assimilation.

19.0 Conseils de jeu

Votre unique et seul but est d'acquérir des Sacrifices. N'oubliez jamais cet objectif, pensez constamment à la rentabilité de vos actions en termes de pts de Sacrifice. Cachez toujours de la vue des autres joueurs, les pts de Sacrifice que vous gagnez lors du tour de jeu. Jouez sur les différents secteurs du jeu : économique, politique et militaire. Gardez toujours des Tributs pour participer au marché aux esclaves, pensez à Assimiler rapidement vos cités. Le manque constant de Tributs vous obligera à faire des choix difficiles. Si vous êtes à court de Tributs, envoyez vos pochtecas en Expédition. Le fait que vous ayez plus de territoires que les autres joueurs ne signifie pas que vous aurez le plus de Sacrifices. Vos conquêtes ne sont intéressantes que si elles vous rapportent des Sacrifices. Deux impératifs : protéger sa capitale en contrôlant les territoires voisins et posséder des territoires qui permettent de menacer les autres joueurs. Emparez-vous en priorité des territoires qui rapportent des Sacrifices mais pensez toujours à assurer une bonne liaison entre vos Cités, voir à la doubler en contrôlant les zones lacustres. Attention : la Guerre Fleurie, n'est pas une guerre de destruction massive, ni une guerre de saccages, comme les pratiquaient les armées européennes de la même époque. C'est une guerre limitée de mouvements, faite de feintes, de ruses et de coups de mains. Alors ne soyez pas jusqu'au boutiste ou revanchard car l'objectif est de réagir vite sur les erreurs des autres joueurs sans s'engager dans des conflits longs et interminables qui vous coûteront la victoire. C'est un jeu d'opportuniste. Lors des combats, n'hésitez pas à vous replier car la perte d'une armée s'avère très coûteuse. Conservez toujours des troupes dans votre Réserve pour faire face aux Raids ou défendre vos Cités. Contre les autres joueurs, cherchez toujours à casser leurs liaisons entre Cités pour vous emparer sans combat des Cités isolées. Pensez à utiliser vos pochtecas en Rébellion. Ne sous-estimez jamais l'importance du contrôle des zones lacustres sinon vous vous exposerez à des débarquements intempestifs. Utilisez toujours les pions les plus gros pour attribuer vos pts de Sacrifice car ils sont en nombre limité et si vous ne pouvez pas mettre la somme exacte en fin de partie alors vous perdrez vos pts de Sacrifice. Soyez vigilant à ne pas vous tromper en mettant vos pts de Sacrifice dans l'urne de Quetzalcoalt, car celle-ci ne doit être ouverte sous aucun prétexte jusqu'à la fin du jeu. Un joueur qui se trompe doit annoncer son erreur qui sera alors notée et déduite de son total final. Méfiez-vous de Tezcatlipoca, car si vous ne donnez pas assez, il descendra très vite et atteindra bientôt la dernière marche où il sera très difficile de le maintenir plusieurs tours de suite, à moins de faire de très gros sacrifices pour s'assurer de la continuation du jeu.

DERNIER CONSEIL : l'idée du jeu est de faire découvrir une civilisation et une philosophie différente de la nôtre, alors jouez le jeu et mettez-vous dans la peau d'un roi Aztèque. Ne soyez pas mauvais joueur en faisant perdre les autres joueurs sous prétexte que vous pensez ne plus pouvoir gagner : aucun peuple indien n'aurait

adopté cette attitude égoïste et destructrice et puis tant que Quetzalcoalt n'a pas gagné vous ne pouvez pas savoir si vous avez perdu, à moins d'être voyant !

20.0 Petit glossaire des termes aztèques

COLHUACAN : "colline bossue", ville toltèque fondée par le roi Mixcoalt "serpent des nuages" au IX e siècle avec les survivants de Tula.

TENOCHTITLAN : "le lieu du cactus", capitale aztèque, fondée en 1325 sur une île du lac Texcoco.

AZCAPOTZALCO : cité construite par les survivants du peuple de Teotihuacan et capturée par les Tépánèques "ceux qui vivent sur la pierre" (sur les coulées de lave du volcan Xitle).

TEXCOCO : capitale des Acolhuas, tribu Chichimèque.

CHICHIMEQUES : "descendants de chiens", ce terme n'était pas offensant, on désignait sous cette appellation le rassemblement de tribus nomades venant du nord qui vont envahir par vagues successives la vallée de Mexico. Les Toltèques, les Aztèques ou Mexica, les Acolhuas et les Tépánèques sont des Chichimèques.

CHINAMPAS : petit jardin flottant aménagé sur des îlots artificiels dans des lagunes ou des lacs peu profonds. Les récoltes étaient fréquentes et abondantes. Ce mode de culture palliait le manque de terre arable.

QUETZALCOALT : "serpent à plumes", dieu de la création, de la vie, découvreur du maïs et promoteur du savoir humain. Il est le frère ennemi de TEZCATLIPOCA.

TEZCATLIPOCA : "seigneur du miroir fumant", dieu nocturne et lunaire , sanguinaire et belliqueux, patron des sorciers, il est le seigneur des ombres. Il est l'ennemi du vertueux QUETZALCOALT qu'il corrompt.

TLALOC : "celui qui fait pousser toutes choses", dieu de la terre, de la pluie, de la foudre et du paradis verdoyant. C'était le dieu des paysans, il représentait l'agriculture.

YACATECUHTLI : dieu des pochtecas.

POCHTECA : caste de commerçants qui avaient un rôle très puissant puisqu'ils géraient tout le commerce, organisaient des expéditions et jouaient également le rôle d'espions et d'ambassadeurs au service des rois. De nombreuses cités possédaient leur guilde de pochtecas.

CHALCHIUHTLICUE : "de jade sa jupe", déesse des eaux vives, femme de Tlaloc.

UITZILPOCHTLI : "colibri du sud" dieu purement aztèque qui incarne la guerre et le soleil, il se confond avec Tezcatlipoca. C'est la divinité la plus importante à Tenochtitlan.

TLACATECUHTLI : "commandant en chef des armées", terme désignant aussi l'empereur.

TLENAMACAC : "grand prêtre", grade supérieur dans les castes religieuses.

QUIMICHTIN : "souris", ce terme désigne les espions.

TLATOANI : "celui qui parle", ce terme désigne le roi ou un grand chef d'état.

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE : J. SOUSTELLE, "La vie quotidienne des Aztèques à la veille de la conquête espagnole" Hachette. J. SOUSTELLE, "Les Aztèques" "Que sais-je ?", P.U.F. M. GRAULICH, "Montezuma", Fayard. M. COE, "Les premiers Mexicains Olmèques, Toltèques, Aztèques", Armand Colin. M. COE, D. SNOW et E. BENSON, "Atlas de l'Amérique Précolombienne", Edition du Fanal. OSPREY N°239, MEN AT ARMS SERIES, "Aztec, Mixtec and Zapotec Armies".

21.0 Notes d'auteur

Tentez de vous mettre à la place des indiens de l'époque et essayez de comprendre leur philosophie. Coupées du reste du monde depuis leur passage par le détroit de Béring, les civilisations du continent américain vont se développer en parfaite autarcie. Aucune révolution scientifique majeure, aucune grande invasion, aucune révolution religieuse, mais des mythes constants qui se perpétuent pendant 2 000 ans. Le temps est immuable et les tribus méso-américaines sont engagées dans un véritable drame cosmique, cette lutte où les dieux sont les principaux acteurs est quotidienne. Une lutte qui fait succéder éternellement à des phases de créations des phases de destructions. La pratique des sacrifices est vitale pour ces peuples et elle n'a pas la connotation pessimiste et funeste de notre société occidentale. Ce fragile équilibre humain est maintenu par le sang versé au dieu. Comme l'écrit J. SOUSTELLE : "confronté à un univers impitoyable, l'indien réagissait sans illusion, mais avec une énergie indomptable, en aménageant à force de peine et de sang la vie précaire que les dieux lui concédaient".

AZTECA a été conçu comme un jeu de découverte d'une civilisation dont tous nous avons entendu parlé mais dont peu connaissent les fondements et le fonctionnement. Le jeu a été créé comme un dépaysement, une manière exotique de revivre le destin des peuples de la méso-amérique. Quelle difficulté de sortir de notre pensée occidentale, de découvrir de nouveaux modes de pensée, un temps décalé et oppressant où seul compte l'équilibre cosmique, et où les dieux côtoient les hommes. Pensez donc qu'à la même époque, en France, la Guerre de Cent Ans (1337-1453) fait rage, les chevaliers français assiègent les citadelles bourguignonnes et anglaises, les princes ne rêvent que d'agrandir leurs royaumes ou de délivrer les lieux saints des mains des arabes. Les aztèques quant à eux ne mènent pas de guerre de siège, on pratique la "guerre fleurie", une sorte de guerre réglementée et entendue : on tue le moins possible, un prisonnier est beaucoup plus précieux car il peut être sacrifié, on ne pille pas, on ne massacre pas, quel gâchis. Les batailles prennent fin lorsqu'une des armées a capturé dans le temple adverse la statue du dieu ennemi qui est alors ramenée en otage dans le temple du dieu vainqueur. Ce parallèle montre toute la différence entre nos deux civilisations. C'est ce que j'ai voulu réaliser entre mon premier jeu "Montjoie !" et mon second "Azteca", qui ont pour cadre la même période historique mais dans deux sociétés radicalement

différentes. Les mécanismes du jeu pourront surprendre car j'ai essayé de retranscrire ces différences de pensées et d'actions, ce qui fait que le raisonnement classique (plus je possède de territoires, plus je suis puissant et plus j'ai de chance de gagner) n'est pas valable dans ce jeu. Il n'y a pas une méthode pour gagner, mais des méthodes qui combinent de nombreuses interactions, par forcément faciles à saisir au premier abord. J'ai tenté de mettre les joueurs en situation en m'appuyant le plus possible sur les ambiances créées par mes recherches et sur cette lutte cosmique inexorable pour la survie. Mon objectif aura été de vous ouvrir une petite fenêtre sur ce monde fantastique et passionnant qu'est le Mexique entre le XIVe et le XVe siècle.

22.0 Historique

L'effondrement de la cité de TEOTIHUACAN "le séjour des dieux" et de son peuple, en l'an 700 céda la place aux grandes invasions. Ce profond changement fut l'oeuvre des Chichimèques, barbares féroces descendus du nord qui arrivèrent par vagues successives sur une période de plus de 500 ans. Au fur et à mesure, les Chichimèques se convertirent à la civilisation de la vallée de Mexico : les Toltèques, ex-barbares, fondèrent, vers 970 la cité de TULA au nord de la vallée de Mexico. TOPILTZIN était officiellement le roi prêtre de la cité, consacré au culte pacifique de QUETZALCOALT, le serpent à plumes, et préférant au sacrifice humain l'immolation d'animaux et l'automutilation. Certains de ses sujets mécontents du pacifisme intellectuel de leur roi et fidèles au dieu du mal TEZCATLIPOCA "seigneur du miroir fumant", dieu des sorciers et des ordres guerriers, s'opposèrent à lui et déclenchèrent une véritable guerre civile. TOPILTZIN-QUETZALCOALT dut fuir avec ses partisans, il émigra au YUCATAN et colonisa les Mayas. Les Mayas connurent une nouvelle ère de prospérité mais aussi de violence car ils adoptèrent les rites sanglants des tribus du nord. L'empire Toltèque atteignit son apogée sous la domination du parti de TEZCATLIPOCA ; il s'étendit d'une côte à l'autre sur la plus grande partie du Mexique central. Au XIIe siècle débute un vaste mouvement de migrations qui entraîne l'un après l'autre vers le sud des peuples chasseurs et guerriers, qui va provoquer la chute de la mythique TULA. Les survivants Toltèques fuirent dans la moitié sud de la vallée de Mexico principalement dans la ville de COLHUACAN, qui devint une importante place forte, sauvant ainsi leur haut degré de culture. Les Chichimèques menés par XOLOTL fondèrent la cité de TEXCOCO qui s'enrichit rapidement et devint un véritable pôle culturel. Les Acolhuas fondèrent COATLINCHAN en 1260, les Otomis s'installèrent à XALTOCAN vers 1250, quant aux puissants Tépanèques, ils conquièrent la cité d'AZCAPOTZALCO fondé par les réfugiés de TEOTIHUACAN. Les Aztèques furent les derniers à arriver. Les décennies qui suivirent virent le règne de l'anarchie, les paisibles cités cédèrent la place à des cités-états au dynamisme belliqueux, tous les nouveaux peuples tentant de récupérer les savoirs des peuples civilisés conquis. L'élite intellectuelle des cultures antérieures, de TEOTIHUACAN et Toltèque, avait été remplacée par une nouvelle classe de militaires professionnels groupés en castes portant des noms d'animaux : coyotes, jaguars ou aigles. Les guerres étaient de règle et les malheureux qui étaient fait prisonniers étaient sacrifiés à des dieux assoiffés de sang humain. Au XIVe siècle, on dénombre 28 cités-états dont les plus importantes sont TEXCOCO (chichimèques), COLHUACAN (toltèques), et AZCAPOTZALCO (tépanèques). Les rives des lacs de la vallée de Mexico étaient déjà divisées entre bon nombre de cités-états lorsqu'arrivèrent les Aztèques. Peuple guerrier, les Aztèques se distinguèrent par leur attitude sanguinaire et terrorisèrent leurs voisins

plus civilisés. En butte à une hostilité générale, ils se réfugièrent sur une île, au milieu du lac, où ils fondèrent leur capitale TENOCHTITLAN vers 1325. Ils servirent alors comme mercenaires au service de TEZOZOMOC, roi des tépanèques d'AZCAPOTZALCO. Les uns après les autres, les cités-états de la vallée tombèrent sous les coups conjugués des Tépanèques et des Aztèques. En remerciement TEZOZOMOC offrit l'une de ses filles en mariage au roi aztèque, ce qui améliora considérablement la position des aztèques parmi les cités-états. Mais en 1427, le tyran MAXTLA s'empara du trône d'AZCAPOTZALCO et fit assassiner le souverain Aztèque. Les dirigeants des autres cités-états de la région, se doutant bien qu'un sort semblable leur serait réservé, s'allièrent avec les aztèques rebelles et détruisirent les tépanèques en 1429. Cette date correspond à la naissance de l'empire aztèque qui se fonda sur la triple alliance des cités de TENOCHTITLAN, TEXCOCO et TLACOPAN. A son apogée, cet empire comprenait 38 provinces et touchait les deux océans. Il s'effondra en 1521 sous les assauts conjugués des espagnols et de ses alliés, notamment le royaume de TLAXCALA.

LE MYTHE DES 4 SOLEILS

Les Aztèques avaient de nombreuses croyances en commun avec les autres peuples amérindiens. Ils pensaient que plusieurs mondes successifs avaient précédé le nôtre et que chacun d'entre eux s'était effondré dans des cataclysmes au cours desquels l'humanité avait été exterminée : ce sont les "Quatre Soleils". Au commencement était OMETECUHTLI, seigneur de la dualité, mâle et femelle à la fois, il engendra plusieurs enfants : XIPE TOTEC (le dieu écorché), UITZILOPOCHTLI, QUETZALCOALT, TEZCATLIPOCA, TLALOC et CHALCHIUHTLICUE. Ces divinités s'engagèrent dans une lutte cosmique pour le pouvoir qui mena à la création et à la destruction de quatre ères successives, ou Soleils. TEZCATLIPOCA dirigea le Premier Soleil qui s'appelait NAUI-OCELOTL (4 jaguar). Au bout de 676 ans, QUETZALCOALT jeta TEZCATLIPOCA à l'eau et la terre fut dévorée par les jaguars. C'est au cours du Deuxième Soleil - NAUI-EECALT (4 vent) - présidé par QUETZALCOALT que TEZCATLIPOCA prit sa revanche sur ce dieu en le détrônant : il fut emporté par un gigantesque ouragan. Le Troisième Soleil - NAUI-QUIAUITL (4 pluie) - fut dirigé par le dieu de la pluie TLALOC. QUETZALCOALT envoya une pluie de feu qui consuma la terre et marqua la fin de cette ère. Enfin, le Quatrième Soleil - NAUI-ATL (4 eau) - placé sous le signe de CHALCHIUHTLICUE, déesse de l'eau, s'acheva en un déluge de 52 ans où les êtres humains furent transformés en poissons. Ces mondes imparfaits furent suivis par la création du Cinquième Soleil, désigné par le signe NAUI-OLLIN ("Quatre Mouvement"). Il fut créé à TEOTIHUACAN, au moment où le petit dieu lépreux NANAHUATZIN se lança dans un grand brasier et se transforma miraculeusement en soleil levant. Mais il demeurait immobile, alors les dieux offrirent leur sang pour que l'astre put bouger. Les dieux avaient montré l'exemple, aux hommes maintenant de remplir leur devoir cosmique de sacrifice. Le sacrifice humain d'où l'on tirait "l'eau précieuse" permettait de repousser l'assaut des ténèbres et de faire revenir le soleil. Mais tout ceci n'est qu'une concession temporaire puisqu'il est dit que ce soleil est destiné à s'effondrer dans d'immenses séismes. Les TZITZIMIMES, monstres squelettiques qui hantent à l'occident les marges de l'univers, surgiront des ténèbres et anéantiront l'humanité.

AIDE DE JEU

TOUR DE JEU

Phase 1 : TIRAGE DES CARTES

Phase 2 : PERCEPTION DU TRIBUT

Phase 3 : ACHAT ET RECRUTEMENT

Phase 4 : MARCHÉ AUX ESCLAVES

Phase 5 : MISSIONS DES POCHTECAS

Phase 6 : DOMINATION LACUSTRE

Phase 7 : GUERRE FLEURIE

Phase 8 : JUGEMENT DES DIEUX

GAIN DES TRIBUTS

Capitale :4T

Cité de la Vallée de Mexico :1T

Domination d'une zone lacustre : 1T

Cité d'une vallée extérieure : 2T

Carte TLALOC : 1D6T

Expéditions : 0/2/4/6T

GAIN DE POINTS DE SACRIFICE

Territoire avec un marqueur Population : 1S/2S

Cité assimilée : 1S

Cité d'une vallée extérieure : 1S

COÛT DES ACHATS

Guerrier : 1T

Chevalier Jaguar : 2T

Pochteca : 1T

Général : 4T

Bateau : 2T

Digue : 3T

MISSION DES POCHTECAS

EXPÉDITION : Le joueur pioche autant de cartes Expéditions qu'il a envoyé de pochtecas.

ESPIONNAGE : Empêche un territoire neutre de réaliser son jet de Mobilisation.

ALLIANCE : Permet de gagner automatiquement un territoire sans combattre dans la vallée de Mexico seulement en payant 3T.

RÉBELLION : Permet de faire perdre une cité non-assimilée d'un joueur adverse : dé rouge (lance) en payant 1T.

ASSIMILATION : Permet de rendre fidèle une de ses Cités en payant 3T et de gagner 1 pt de Sacrifice supplémentaire par tour.

JET DE MOBILISATION : Chaque fois qu'un territoire neutre est attaqué et une fois que tous les joueurs ont posé leurs cartes Arrivée de Renforts, jetez le dé blanc :

1 à 3 : aucun guerrier supplémentaire

4 à 5 : ajouter 1 guerrier

6 : ajouter 1 chevalier Jaguar Pour le jet de Mobilisation dans les vallées extérieures (Tula, Toluca, Oaxtepec et Tlaxcala) ajouter +1 au résultat du dé.

Azteca : la FAQ

Puisqu'on m'a posé beaucoup de questions à propos de ce jeu, voici les réponses :

Q : *Il y a un petit bras de terre entre le lac Xochimilco et l'étendue d'eau qui se trouve à l'est.*

a) Est-ce que ce bras de terre sépare les deux étendues d'eau ? Si oui, est-ce que l'étendue d'eau à l'est est navigable ?

R : **Oui, il s'agit bien de deux étendues d'eau différentes. Mais seul le lac Xochimilco est navigable. En fait, seule les lacs numérotés entre 1 et 4 sont considérés comme navigables.**

b) A quel territoire appartient le bras de terre ?

R : **Il n'appartient à aucun territoire.**

c) Peut-on attaquer de Colhuacan à Chalco en passant par ce bras de terre ?

R : **Non. Mais on peut passer soit par le lac Xochimilco, soit par Tlapacoya et Coatlinchan pour une attaque terrestre.**

d) Est-ce que le lac Xochimilco borde Chalco ?

R : **Oui.**

Q : *Comment se déplacent les bateaux ? De lacs adjacents en lacs adjacents ?*

R : **Non. Ils ne se déplacent pas de zones en zones. Ils sont construits dans une zone et n'en bougent pas.**

Q : *Combien place-t-on de marqueurs dans le bol au début des combats ?*

R : **Un par général présent sur le plateau de jeu.**

Q : *Si le joueur A envoie un espion en mission sur un territoire neutre que le joueur B attaque juste après, que se passe-t-il pour l'espion, et le dé de mobilisation ?*

R : **Si on envoie un espion, c'est qu'on escompte attaquer, mais rien ne dit que le pouvoir de l'espion soit automatique. Le joueur A peut donc s'il le souhaite ne pas activer son espion. Auquel cas, le jet de mobilisation se fait normalement et rien ne se passe pour l'espion.**

Q : *Qui choisit de retraiter en premier ?*

R : **L'attaquant.**

Q : *Comment marche la carte "Manoeuvre de diversion" ?*

R : **On place un marqueur de plus dans le bol. Cela vous donne une chance de plus de jouer quand vous le souhaitez.**

Visitez www.tilsit.fr