



Chocolatl est un jeu se déroulant dans l'univers des Aztèques, de la légende de Quetzalcóatl et bien sûr du cacao, le fruit divin ! Votre but : faire les plus belles offrandes aux dieux, récolter les meilleures fèves de cacao, aider à la construction de la pyramide, et gagner des points dans 6 lieux différents. Le joueur qui apporte les meilleures offrandes à Quetzalcóatl (Chocolatl ; d'où vient le nom du chocolat) termine le jeu en vainqueur.



Le déroulement du jeu est très simple: les actions se situent à 6 endroits différents, numérotés ici de 1 à 6.

PREPARATION

Placez le personnage « vieil homme » et le personnage « Chocolatl » sur les deux cercles du lieu 1. Les cartes Amélioration (bord noir) sont triées par type (reconnaisable au dos des cartes) et chaque type est mélangé séparément. Il doit alors y avoir deux paquets de cartes, un pour chaque type, qui sont placés face cachée à côté du plateau collectif.

Chaque joueur reçoit un set de cartes Cacao, montrant des sacs de cacao numérotés de 0 à 12, ainsi que les 9 cubes de sa couleur et son marqueur de score. Prenez les marqueurs de score de tous les joueurs, mélangez-les, tirez-les au sort et empilez-les dans l'ordre du tirage sur l'emplacement marqué 0 de la piste de score.

Chaque joueur place devant lui un plateau personnel, sur lequel sont rappelés les 6 lieux du plateau collectif. Un résumé des règles se trouve au verso.

Matériel



5 x 9 cubes de bois



7 jetons bonus pour les cabanes



1 cube blanc



1 personnage « vieil homme »
1 personnage « Chocolatl »



12 cartes Amélioration (bord noir)



13 cartes Cacao x 5 couleurs



7 dés bonus (noirs) & 3 dés Récolte de cacao (blancs)



5 marqueurs de score



6 plateaux individuels

1 plateau de jeu collectif

1 règle du jeu

COMMENCEMENT DU JEU-les offrandes

Le cacao, boisson des dieux, se trouvait en abondance dans les temples aztèques.

Avant que le jeu ne commence, chaque joueur doit placer face cachée l'une de ses cartes Cacao sur le lieu d'offrande dans le temple au centre du plateau collectif. Ces cartes restent face cachée toute la partie et ne sont plus accessibles aux joueurs. Cependant, à la fin du jeu, elles rapportent autant de points de victoire que la valeur de la carte, avec en plus la possibilité d'avoir 3 points bonus pour celui ayant fait la plus belle offrande (le sac avec le plus grand chiffre).

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs rondes (maximum 7). Au cours de chaque ronde, les joueurs font des offrandes dans chacun des 6 lieux du plateau. Pour ce faire, ils jouent des cartes aux endroits correspondants sur leur plateau personnel. Après que toutes les offrandes ont été faites et les 6 lieux décomptés, une nouvelle ronde commence.



PREPARATION D'UNE RONDE

1. Lancez les 3 dés blancs Récolte de cacao et placez-les, résultat du lancer visible, sur les emplacements prévus du lieu numéro 2 (récolte de fèves de cacao), en bas au milieu du plateau.
2. Placez aussi un dé noir au centre de la cité de Tenochtitlan (lieu numéro 3 en bas à gauche du plateau).
3. Le cube blanc est placé sur le premier emplacement du lieu numéro 5: préparation de la boisson cacaotée(au-dessus de 8/4, à côté de "-2"). Ce cube sera avancé d'un emplacement vers la droite lors de chaque ronde pour ainsi les décompter.
4. Tirez la première carte de chaque pioche de cartes Améliorations et placez-les face visible sur les emplacements numérotés 3 et 6 sur le lieu 6 en haut à droite du plateau (tlachtli).



Les offrandes

Les joueurs font des offrandes en utilisant leurs 12 cartes Cacao (la treizième a déjà été placée dans le temple en début de partie). À chaque ronde, chaque joueur doit placer deux cartes dans chaque lieu. La somme des deux cartes de chacun des joueurs déterminera la meilleure offrande dans chaque lieu. Il y a trois types d'offrandes (rappelés à l'arrière des plateaux individuels). Le type d'offrande utilisé lors d'une ronde est déterminé par la couleur de la case sur laquelle se trouve le marqueur du joueur le plus en avance sur la piste de score.



Lors d'une ronde à case dorée, chaque joueur place d'un coup 2 cartes faces cachées sur le lieu numéro 1 de son plateau individuel (Chocolat). Le résultat est alors révélé par le retournement de toutes les cartes de tous les joueurs, et la meilleure offrande est déterminée. Puis l'on procède de la même manière pour tous les autres lieux, un par un, dans le sens horaire, les cartes jouées n'étant pas reprises pour les lieux suivants.

COMMENCEMENT DU JEU:

Chaque joueur

- Choisit une de ses cartes cacao
- Place cette carte face cachée sur le temple



Le temple

PREPARATION D'UNE RONDE



OFFRANDES

- Chaque joueur fait une offrande de deux cartes par lieu
- Le type d'offrande dépend de la case du joueur en tête sur la piste de score



Lors d'une ronde à case rouge (et aussi la case 0 de la piste de score), les joueurs placent toutes leurs cartes en une fois, deux par lieu d'offrande. Chaque lieu est alors décompté, un par un, dans le sens horaire, et en commençant par le lieu numéro 1.



Lors d'une ronde à case verte, chaque joueur pose 1 seule carte sur chaque lieu. Ces cartes sont alors découvertes, puis les joueurs placent une deuxième carte sur chaque lieu. Cette deuxième carte est révélée et les résultats sont déterminés pour chaque lieu, dans le sens horaire, en commençant par le lieu numéro 1.

REMARQUE: tous les joueurs commencent sur la case 0 de la piste de score. Lorsque les joueurs ont commencé de marquer des points, un marqueur de score qui arriverait sur une case déjà occupée se placerait sur le(s) marqueur(s) déjà présent(s). L'ordre d'empilement sert à résoudre les égalités (lorsque le personnage Chocolatl n'est pas impliqué ; voir plus loin).

Le résultat des offrandes est différent selon le lieu. La plus basse ou la plus haute offrande peut être prise en compte, et cela octroie des bonus, des points de victoire ou des pénalités pour chaque lieu (pour rappel, la valeur d'offrande d'un joueur dans un lieu est la somme des deux cartes qu'il a joué dans ce lieu).



CHOCOLATL : Lieu 1

La légende dit que Quetzalcóatl aimait regarder dans le miroir du futur. Lorsqu'il s'y vit, il fut choqué par l'image du vieil homme à barbe blanche qui lui était renvoyée.

Le joueur dont l'offrande est la plus haute reçoit le personnage de Chocolatl. Il marque immédiatement 1 point de victoire et gagnera dorénavant toute égalité, du moins tant qu'il a Chocolatl en sa possession.

Le joueur ayant fait la plus petite offrande prend devant lui le personnage du vieil homme. Dans chacun des 5 autres lieux, il devra retirer 1 point de la valeur de ses cartes.

REMARQUE: Pour le lieu numéro 1, et uniquement celui-ci, le personnage du vieil homme donne 1 point bonus (et non pas 1 point de moins) au joueur qui l'a devant lui.

IMPORTANT : RESOLUTION DES EGALITES

Pour chaque égalité du jeu (y compris à la pyramide), la règle suivante s'applique : après avoir pris en compte tous les bonus et pénalités, le joueur avec le personnage de Chocolatl l'emporte. Si le joueur possédant Chocolatl n'est pas impliqué dans l'égalité, c'est le joueur ayant le moins de points de victoire qui gagne. Si les marqueurs des joueurs impliqués sont sur la même case de la piste de score, l'égalité est remportée par celui placé le plus haut dans la pile.

- **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE DOREE:** Chaque joueur place deux cartes faces cachées sur le premier lieu. Le résultat est immédiatement déterminé, puis l'on fait de même au lieu suivant et ainsi de suite.



- **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE ROUGE (OU CASE 0) :** Chaque joueur place deux cartes faces cachées sur chacun des 6 lieux. Puis toutes les cartes sont retournées et le résultat dans chaque lieu est déterminé.



- **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE VERTE:** Chaque joueur place une carte face cachée sur chacun des 6 lieux. Ces cartes sont révélées, puis une deuxième carte est alors jouée face cachée dans chaque lieu, et les résultats sont déterminés après la révélation de ce deuxième tour de cartes.



LIEU 1 : CHOCOLATL

- La meilleure offrande obtient le personnage « Chocolatl » (vainqueur de toute égalité et 1 point de victoire)



- La plus petite offrande obtient le personnage « vieil homme » (donne un point de moins dans les lieux 2 à 6, et un point de plus dans le lieu 1)



EGALITES :

Le personnage « Chocolatl » l'emporte, ou sinon le joueur le plus en retard sur la piste de score.

RECOLTE DES FEVES DE CACAO : Lieu 2

Quetzalcóatl favorise la récolte de cacao, ce fruit aimé entre tous.

Le joueur ayant fait la plus belle offrande reçoit immédiatement autant de points de victoire que le résultat le plus haut montré par l'un des 3 dés blancs. Le joueur avec la deuxième meilleure offrande reçoit en point de victoire la valeur du deuxième dé le plus haut, et la troisième meilleure offrande la valeur du troisième dé.



LA CITE DE TENOCHTITLAN : Lieu 3

Vous voici à Tenochtitlan, la capitale des Aztèques.

Le joueur avec la plus belle offrande a le choix entre deux actions:

a) construire une cabane (placer l'un de ses cubes sur un emplacement libre). Cette cabane lui donne 1 point bonus pour chaque offrande jusqu'à la fin du jeu. Pour rappel, il reçoit un jeton +1 qu'il place devant lui.

ou

b) prendre le dé noir au centre de la cité. Ce dé pourra être utilisé une seule fois lors d'une offrande future, pour en améliorer la valeur. Pour ce faire, après visualisation des offrandes, le joueur décidera de lancer le dé (ou les dés, car il peut en avoir plusieurs), et ajoutera le résultat à la valeur de son offrande. Chaque dé noir est rendu après utilisation.



Le joueur avec la seconde meilleure offrande doit choisir l'action non choisie par le premier.

REMARQUE:

Une cabane donne un bonus d'1 point dans tous les lieux, sauf à Tenochtitlan (lieu 3) où elle donne alors un malus d'1 point.



LA PYRAMIDE CHOLULA : Lieu 4

La plus importante tombe sacrée des Aztèques se trouve à Cholula. En volume, c'est la plus grande pyramide jamais construite de main d'homme.

La pyramide est bâtie de bas en haut. Deux pierres (cubes de bois des joueurs) s'y ajoutent à chaque ronde. Chaque pierre donnera 1 point de victoire à la fin du jeu (et certains bonus seront accordés plus tard lors de la partie). Lorsque cette offrande est décomptée, deux possibilités surviennent :

a) Le joueur avec la plus belle offrande place 2 pierres. Ceci n'est possible que si son offrande est d'au moins 3 points plus élevée que la deuxième. Il place alors 2 cubes de sa couleur dans 2 espaces libres de la pyramide, en commençant par le bas à gauche.

OU

b) S'il y a moins de 3 points de différences entre les deux plus belles offrandes, alors les deux joueurs impliqués vont placer chacun 1 pierre dans la pyramide. Le joueur ayant fait l'offrande la plus élevée décide néanmoins qui place une pierre en premier (ceci est important pour recevoir les bonus de la pyramide).



LIEU 2 : LA RECOLTE

- Le joueur avec la meilleure offrande obtient autant de points de victoire que la valeur du dé le plus fort.
- La deuxième meilleure offrande obtient la valeur du deuxième dé le plus fort.
- La troisième celle du dé le plus faible.

LIEU 3 : LA CITE

- La meilleure offrande prend un dé noir ou construit une cabane.
- La seconde meilleure offrande prend l'action restante.

Le dé noir peut être utilisé pour améliorer une offrande future

Les cabanes

- +1 pour toutes les offrandes sauf dans le lieu 3
- -1 sur l'offrande du lieu 3

LIEU 4 : LA PYRAMIDE

- Si la meilleure offrande est au moins de 3 points supérieure à la deuxième, le vainqueur place 2 cubes dans la pyramide.
- Sinon, premier et deuxième placent chacun 1 cube.

BONUS: Dès qu'un étage de la pyramide est terminé, le joueur ayant la majorité de cubes dans cet étage remporte entre 2 et 5 points, comme indiqué sur le plateau en face des étages de la pyramide. La règle de résolution des égalités s'applique : le joueur ayant le personnage Chocolat l'emporte ; si celui-ci n'est pas impliqué, c'est le joueur le plus en retard sur la piste de score qui remporte l'égalité (ou le plus haut de la pile éventuelle).

Orange a reçu 5 points parce qu'il avait la majorité sur le premier étage de la pyramide. Vert reçoit 4 points pour le second étage: en effet, il a le personnage "Chocolat" et gagne ainsi l'égalité contre Violet.



PREPARATION DE LA BOISSON CACAOTEE: Lieu 5

D'après la légende, Quetzalcóatl découvrit la fève de cacao dans une montagne mystérieuse recouverte de cacaoyers.

Dans ce lieu, des points de victoire sont attribués lors de chaque ronde, mais de manière décroissante. La meilleure offrande de la première ronde rapporte 8 points de victoire, et 4 points de victoire sont attribués à la deuxième meilleure offrande. Lors de la seconde ronde, 7 points de victoire reviennent au joueur ayant fait la meilleure offrande et 3 points au joueur ayant fait la deuxième meilleure offrande, et ainsi de suite. À partir de la quatrième ronde, seule la meilleure offrande rapporte des points de victoire. Dans chaque ronde, le joueur ayant fait la plus petite offrande perd 2 points de victoire.



TLACHTLI: Lieu 6

Les aztèques adoraient jouer au Tlachtli, qui est un sport ressemblant à un mélange de basket-ball et de football, se jouant avec une balle de caoutchouc dure.

Le vainqueur (celui ayant fait la plus belle offrande) remporte une carte Cacao lui permettant de faire de meilleures offrandes futures. Le joueur classé premier en ce lieu prend la carte Amélioration de plus forte valeur, le second prend la carte Amélioration de plus faible valeur. Les deux joueurs doivent se débarrasser d'une de leurs cartes Cacao avant d'ajouter à leur main celle qu'ils viennent de gagner (il est recommandé de se débarrasser de la carte Cacao de plus faible valeur, mais chacun fait comme il veut).



REMARQUE: Lorsque la dernière ronde est jouée, l'obtention de cartes Amélioration n'a plus de sens. À la place, le joueur ayant fait la meilleure offrande reçoit 6 points de victoire, et le suivant 3 points de victoire.

Points bonus:
Si un étage est complet: de 2 à 5 points de victoire

LIEU 5 : LA BOISSON CACAOTEE

- La meilleure offrande et la deuxième meilleure gagnent des points dans les rondes 1 à 3.
- À partir de la quatrième ronde, seule la meilleure offrande obtient des points de victoire.
- Quelque soit la ronde, la plus mauvaise offrande fait perdre 2 points

LIEU 6 : TLACHTLI

- Le joueur avec la meilleure offrande prend la carte de valeur la plus haute
- La deuxième meilleure offrande fait prendre la carte de valeur la plus basse

Les deux joueurs défaussent une autre carte

FIN DU JEU

La dernière ronde est engagée dans l'une des trois conditions suivantes:

- La pyramide est terminée, ce qui ne peut arriver qu'à la septième ronde.
- Un joueur atteint ou dépasse 40 points de victoire.
- Un joueur a placé tous ses cubes.

La ronde se termine alors jusqu'au lieu numéro 6, puis l'on procède au décompte final. Si un joueur n'avait plus de cubes, il peut toujours marquer des points de victoire comme s'il lui restait des cubes!

Décompte final

Des points de victoire sont attribués aux joueurs selon le barème ci-dessous :

-Chaque pierre dans la pyramide	1 Point
- La majorité de pierres dans la pyramide*	3 Points
- Le personnage Chocolatl en sa possession	3 Points
- Le personnage vieil homme en sa possession	-3 Points
- La valeur de la carte Cacao du temple	? Points
- Le bonus pour la plus haute carte Cacao du temple*	3 Points
- S'il en a encore en sa possession, un joueur peut lancer un (et un seul) dé noir et convertir le résultat en points de victoire	? Points

*Dans ces deux cas, s'il y a égalité, les joueurs impliqués dans l'égalité reçoivent chacun le bonus complet.

Le joueur ayant le mieux contenté les dieux et ainsi gagné le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'ex-aequo après le décompte final, le vainqueur est celui (parmi ceux qui sont impliqués dans l'égalité) qui avait fait la plus belle offrande au temple. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

CREDITS

Auteur: Günter Burkhardt

Illustration et design graphique: Ryan Laukat

Editeurs: Arno Quispel and Frank Quispel (www.quined.com)

L'auteur souhaite remercier Bernd Kovascik, Norman Kurock, Thomas Rühle et Dirk Lautner pour les multiples séances de tests et leurs commentaires utiles.

Quined games souhaite remercier Luk Van Lokeren, Jeroen Hollander, Malorie Laukat, Steve McKeogh, Martyn F, Grischa Zimmermann et Pascal Cadot, ainsi que tous les testeurs.

www.quined.com , info@quined.com

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

LE JEU SE TERMINE

QUAND :

- La pyramide est finie
OU
- un joueur atteint ou dépasse 40 points de victoire
OU
- un joueur n'a plus de cube

DECOMPTE FINAL



Lors du décompte final, le personnage "Chocolatl" ne joue aucun rôle en cas d'égalité !