



AZTEKA



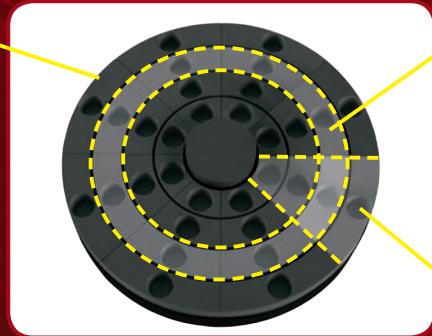
Le Cercle de la vie

Règles pour deux joueurs

Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, reliez les parties du Cercle de la vie comme indiqué sur l'illustration. L'un des joueurs prend les **14 pions de la Vie**, l'autre prend les **14 pions de la Mort**. Lorsqu'on joue à deux, on n'a pas besoin des pions des Momies ; on les remet dans la boîte.

Cercle de la vie



Anneau

Segment



Vie



Mort

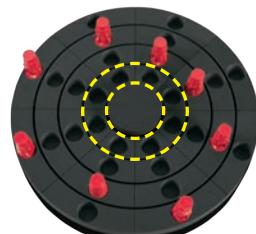
But du jeu

Une partie se joue en deux manches. Dans chaque manche, les joueurs s'efforcent d'atteindre un objectif **particulier**, qui leur est propre. Mais ils poursuivent en même temps un objectif **général**. Le joueur qui atteint le premier l'un de ses deux objectifs a gagné la manche.

- **L'objectif de la Vie** : la Vie veut s'étendre. Pour atteindre cet objectif, il faut qu'il y ait au moins un pion de la Vie **dans chaque segment et dans chaque anneau** du Cercle de la vie.



La Vie a atteint son objectif : elle a un pion dans chaque segment et dans chaque anneau !



Il n'y a pas de pion de la Vie dans l'anneau le plus au centre : la Vie n'a donc pas atteint son objectif !

- **L'objectif de la Mort** : la Mort veut régner. Pour atteindre cet objectif, il faut qu'au moins **un segment complet** ou **un anneau complet** du Cercle de la vie soit rempli de pions de la Mort.



Le **segment** est complet :
la Mort a atteint son objectif!



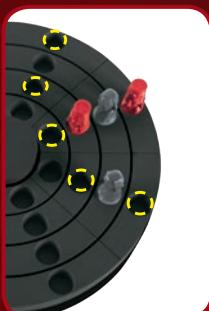
L'**anneau** est complet :
la Mort a atteint son objectif!

- **Objectif général** : les deux joueurs s'efforcent également de réaliser leur destin. Pour atteindre cet objectif, il faut avoir l'ensemble de ses **14 pions** sur le Cercle de la vie.

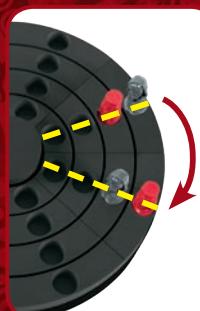
Déroulement du jeu

Une partie se joue en **deux manches**. Dans chaque manche, l'un des joueurs endosse le rôle de la Vie, l'autre celui de la Mort. Après la première manche, les joueurs échangent leurs rôles.

Le joueur qui endosse le rôle de la Vie commence. Lorsque c'est son tour, le joueur exécute **l'une** des deux actions au choix:



Ou:
Placer un **pion** à un emplacement libre sur le Cercle de la vie. Cet emplacement **doit** être adjacent par la verticale ou par l'horizontale à un pion de la Vie (idem pour la Mort). Lors du tout premier tour, le joueur peut placer son pion où il veut.



Ou:
Tourner un anneau d'un segment (45 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, c'est à l'autre joueur de jouer.

Pouvoirs particuliers

Lorsqu'un joueur pose son pion sur le cercle de la vie, il se peut qu'un pouvoir particulier s'active.



Pouvoir particulier de la Vie : la naissance.

Pouvoir particulier de la Vie : la naissance.

Si, en plaçant son pion, le joueur a fini de **remplir un segment avec des pions de la Vie**, le joueur qui a endossé le rôle de la Vie a le droit de placer un autre pion de la Vie à n'importe quel emplacement vide. Ce faisant, il doit respecter les règles de placement.



Pouvoir particulier de la Mort : la désintégration.

Pouvoir particulier de la Mort : la désintégration.

Si, après qu'un pion de la Mort a été posé, un pion de la Vie se trouve entièrement entouré de pions de la Mort (dans la verticale ou l'horizontale), le pion de la Vie doit être remplacé par un pion de la Mort.

Fin du jeu

Une manche se termine lorsqu'un joueur a atteint l'un de ses deux objectifs. Le gagnant de cette manche compte ses pions qui se trouvent sur le Cercle de la vie. Après deux manches, quand chacun des joueurs a endossé une fois le rôle de la Vie et celui de la Mort, le jeu se termine.

Maintenant, il s'agit de déterminer qui est le gagnant final :

Si un joueur gagne les deux manches, il a gagné tout le jeu!

Si chaque joueur gagne une manche, ils comparent le nombre de pions qu'il a fallu à chacun pour gagner une manche. Celui qui a eu besoin du plus petit nombre de pions est le gagnant final. En cas d'ex aequo, le jeu se termine comme dans la vraie vie : par un match nul.

Version agressive pour deux joueurs :

Cette version est destinée aux joueurs qui aiment la confrontation directe. Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus, avec les modifications suivantes :

Lorsque c'est son tour, le joueur peut exécuter **l'une des trois** actions au choix :

1. Placer un pion à un emplacement de son choix sur le Cercle de la vie.
2. Tourner un anneau d'un segment (45 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Tourner un anneau de deux segments (90 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cette action n'est possible que si le joueur dont c'est le tour a plus de pions sur cet anneau que son adversaire.

Il n'y a pas de pouvoirs particuliers.