

Paititi

Expositions – Aventuriers – Artefacts

2 à 4 joueurs

Durée : 60 minutes

Age : à partir de 7 ans et plus

Idée du jeu

Après la conquête de l'empire Inca par Francisco Pizarro, la dernière résistance indienne s'est réfugiée dans les montagnes dans la forteresse de Vilcabamba. De cet endroit, ils ont lancé une guérilla contre l'occupation espagnole pendant plusieurs années. En 1572, les conquistadors espagnols ont conquis Vilcabamba et tué le dernier chef Inca Tupac Amaru. A ce moment la forteresse était presque abandonnée, ses habitants s'étaient réfugiés dans l'impénétrable forêt tropicale en emportant avec eux les richesses de la caste inca dirigeante. Les rumeurs disent qu'ils ont fondé la légendaire cité de Paititi à ce moment là.

Cette ville – d'après les coutumes – serait située dans la chaîne des montagnes péruviennes aux volcans impressionnants – la Cordillère Volcanique. Pendant l'éruption d'un de ces volcans la cité aurait été détruite et ensevelie. Dans le jeu vous endossez le rôle d'un archéologue parti à la recherche des légendaires trésors de Paititi !

Explications des Cartes

Matériel :

- 60 cartes de Fouilles
 - 40 cartes Artefact
 - 16 cartes Exposition
- (Comprenant 1 carte Stop)

Cartes de Fouilles

Les cartes de fouilles montrent toujours **des pelles et des pioches** ; vous devez choisir si vous voulez utiliser les cartes comme pelles ou comme pioches.

Les cartes de fouilles montrent de 1 à 3 pioches et de 1 à 4 pelles dans différentes combinaisons.

Cette carte de fouilles indique 2 pioches et 3 pelles.

Cartes Artefact

Il y a **5 différents types d'artefacts**, en voici les catégories : Vases, Lamas, Statues, Tuiles et Disques. Une carte artefact peut montrer 1, 2 ou 3 artefacts d'une de ces catégories. En plus de ces 5 catégories il y a aussi 2 cartes artefact qui ne montrent que des petits morceaux d'artefact.

1 Vase 2 Statues 3 Lamas 2 Tuiles 3 Disques Petits Morceaux

Au dos des cartes artefact on retrouve une combinaison de pelles et de pioches.

Cartes Exposition

Il y a **3 sortes différentes d'exposition** :

- Ouverture de l'exposition
- Exposition permanente
- Exposition itinérante

Ouverture de l'exposition Exposition itinérante Exposition permanente

Chaque exposition est toujours dédiée à une catégorie d'artefact. Les ouvertures d'exposition apparaissent seulement sur 5 cartes pour les ouvertures d'exposition, toutes les autres cartes exposition montrent toujours 1 exposition itinérante dans la moitié supérieure et 1 exposition permanente dans la moitié inférieure.

P2

Mise en Place du Jeu

Le joueur le plus vieux mélange les cartes de fouilles et il sera le premier à distribuer les cartes. Il distribue **6 cartes de fouilles** à chaque joueur. Maintenant celui qui a distribué mélange les cartes artefact. Il dispose **3 cartes artefact, face cachée** et il empile le reste pour former une pioche, face cachée.

Il dispose ensuite les **5 cartes Ouverture de l'exposition**, face visible, il mélange les cartes exposition de la Phase C avec la carte Stop et il les empile face cachée. On mélange ensuite les cartes exposition de la phase B et on les place sur le paquet des cartes de la phase C. Ces cartes constituent la pioche pour les cartes exposition.

Les 5 cartes Ouverture de l'exposition et la pioche des cartes exposition placée à droite.

3 cartes artefact, face cachée, et à leur droite la pioche des cartes artefact.

La pioche des cartes de fouilles à gauche et la défausse des cartes de fouilles à droite.

Tour de Jeu

Le tour de jeu se déroule dans le sens horaire. Le joueur à gauche de celui qui a distribué commence la partie. Chaque joueur n'a qu'une seule action pendant son tour. Une action qu'il doit choisir parmi les suivantes :

- Prendre 2 cartes de fouilles dans la pioche,
- Afficher 1 carte de fouilles côté pioches,
- Mettre à jour un artefact,
- Organiser des expositions.

■ Piocher 2 cartes

Vous piocher **2 cartes de fouilles**, face cachée.

Attention : A la fin de son tour un joueur ne peut pas avoir plus de 8 cartes de fouilles en main. Les cartes de fouilles en trop doivent être défaussées.

■ Afficher 1 cartes de fouilles côté pioches

Vous affichez **1 carte de fouilles côté pioches** venant de votre main. Les pelles, qui y sont décrites, ne sont pas prises en compte jusqu'à la fin de la partie ; Elles n'ont pas de valeur. Pendant votre prochain tour, vous pourrez ajouter une carte de fouilles à celles déjà affichées, de manière à ce que toutes les pioches soient visibles.

Par exemple, si vous affichez une carte de fouilles montrant 3 pioches et 3 pelles, vous maîtrisez 3 pioches pour l'action « mettre à jour un artefact ».

Si vous affichez la carte de fouilles qui montrent 2 pioches et 2 pelles sur celle déjà placée et qui montraient 3 pioches et 3 pelles, vous maîtrisez maintenant 5 pioches pour « mettre à jour un artefact ».

Veillez noter qu'il n'y a pas de limites au nombre de carte de fouilles que vous pouvez afficher.

P3

■ **Mettre à jour un artefact**

Vous pouvez prendre une des trois cartes artefact, face cachée ou bien la première carte de la pioche, pourvu que votre minimum de pioches affichées soit au nombre de pioches indiqué au dos de la carte artefact. Vous devez aussi jouer au moins le nombre de pelles, venant de votre main, et qui sont demandées ici.

Par exemple si vous choisissez une carte artefact qui demande 5 pioches et 10 pelles, vous devez avoir au moins 5 pioches d'affichées et 10 pelles venant de votre main.

Toutes les cartes de fouilles affichées (pour les pioches) et les cartes de fouilles des pelles venant de votre main doivent être défaussées.

Attention : Lorsque les cartes artefact montrent moins de pioches que vous en avez d'affichées, vous n'avez pas besoin de défausser toutes les carte de fouilles, mais vous ne pouvez pas changer l'ordre des cartes de fouilles affichées et vous devez toujours utiliser les cartes de fouilles qui ont été posées en premier.

Veillez noter qu'il est toujours possible de dépenser plus de pioches et de pelles que celles demandées par la carte artefact.

Lorsque vous avez mis à jour un artefact vous le révélez pour que les autres joueurs puissent voir ce que vous avez trouvé.

■ Si vous avez trouvé **des petits morceaux d'artefact** vous devez défausser cette carte dans **la défausse des cartes artefact** et vous pouvez immédiatement piocher **2 cartes de fouilles** dans la pile des cartes de fouilles.

■ Toutes les autres cartes artefact sont gardées, **face cachée**, et dès que vous en avez 2 ou plus vous pouvez les utiliser pour des expositions.

■ **Organiser une Exposition**

Pour pouvoir organiser une exposition vous devez posséder **au moins 2 cartes artefact**.

Veillez noter que vous pouvez, si vous le voulez, n'utiliser qu'une seule carte artefact pour des expositions.

Pour avoir choisi l'action « Organiser des Expositions » vous marquez 1 point de victoire. Tous les points de victoire seront notés sur une feuille de score.

Vous choisissez une des cartes exposition, face visible. Les autres joueurs peuvent prendre part à l'exposition choisie. Pour ce faire tous les joueurs choisissent secrètement tous les artefacts qu'ils veulent utiliser pour l'exposition. Dès que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, ils les révèlent.

Maintenant les expositions rapportent des points à tous les joueurs. Ensuite tous les joueurs, si besoin, défaussent leurs cartes artefact respectives.

Veillez noter que vous n'avez pas besoin d'utiliser tous les artefacts que vous possédez

dans une catégorie pour une exposition.

Attention : Lorsqu'un joueur utilise des artefacts qui ne sont pas demandés sur la carte exposition en cours, il ne marque pas de points de victoire, mais il peut reprendre ses artefacts.

Lorsque les expositions ont rapporté des points, vous mettez de côté la carte exposition qui a été utilisée et vous la remplacez par la première carte de la pioche des cartes exposition.

Veillez noter que chaque joueur peut toujours prendre part aux deux expositions.

Ouverture de l'exposition

Les 5 cartes ouverture de l'exposition montrent 2 expositions pour différents types d'artefact.

Chaque artefact utilisé dans une telle exposition rapporte **1 point de victoire** au joueur.

Tous les joueurs peuvent reprendre leurs cartes artefact qui ont été utilisées.

Veillez noter que chaque joueur peut toujours prendre part aux deux expositions.

P4

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte artefact pour les expositions, les cartes sont révélées simultanément et on compte les points pour les expositions.

Vous avez choisi la carte ouverture de l'exposition décrite et vous marquez 1 point de victoire. Vous avez joué les cartes artefact affichées à gauche et vous marquez 2 points pour la carte artefact montrant 2 statues, 1 point de victoire pour la carte artefact avec 1 lama et 2 points de victoire pour la carte artefact avec les 2 lamas. Vous inscrivez votre score de 6 points sur votre feuille de score.

Expositions Itinérantes

Pour une exposition itinérante **tous les joueurs défaussent toutes les cartes artefact qui ont été utilisées** et ils marquent **des points de victoire** selon l'échelle de points sur le tableau d'exposition.

Si vous choisissez l'exposition montrée ici, vous marquez 1 point de victoire. Si vous avez joué ces cartes pour l'exposition itinérante, vous marquez 25 points pour ces 5 tuiles, selon ce qui est écrit dans le tableau. Vous inscrivez 26 points sur votre feuille de score.

Expositions permanentes

En cas d'une exposition permanente, chaque joueur qui y participe avec au moins un minimum de 1 artefact doit se défausser **d'une de ses cartes artefact utilisées** pour cette exposition.

Attention : Vous devez défausser 1 carte artefact, même si cette carte montre plusieurs artefacts. Si vous avez utilisé plus d'un artefact vous pouvez choisir quelle carte artefact vous voulez défausser.

Pour **chaque artefact** un joueur marque **3 points de victoire**.

Le joueur qui a marqué **le plus de points de victoire** pour cette exposition **doit défausser une carte artefact supplémentaire**. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité doivent défausser une carte supplémentaire.

Attention : Chaque joueur qui participe à une exposition permanente défusse une de ses cartes artefact qu'il a utilisé. Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire pour cette exposition, défusse une carte supplémentaire, il se sera donc défaussé de 2 cartes artefact au total.

Lorsque vous prenez part à cette exposition montrée à gauche et que vous avez joué ces artefacts, vous inscrivez 9 points de victoire sur votre feuille de score.

Fin de la Partie

La fin de la partie est déclenchée lorsque la carte stop est révélée. Vous ne retournez plus de cartes exposition, il ne reste donc plus que 4 cartes expositions de visibles. Les joueurs peuvent maintenant Utiliser 2 de ces cartes expositions pour des expositions. Après la deuxième action « Organiser une exposition », la partie est terminée.

Déterminer le vainqueur

Tout d'abord chaque joueur additionne ses points de victoire pour toutes les cartes artefact qu'il possède encore.

Ces points de victoire sont ajoutés aux points de victoire obtenus individuellement grâce aux expositions.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points sur ces cartes artefacts l'emporte.

S'il y a toujours égalité, tous les joueurs à égalité sont déclarés vainqueurs.

Österreichisches Spiele Museum e.V.
ZVR-Zahl 004817012
Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan
Rassdorferstrasse 28
A-2285 Leopoldsdorf

WRS Spiele
Engerthstraße, 58A/1/4/16
A-1200 Wien
Österreich / Austria

Auteur : Walter Schranz
Illustrations : Klemens Franz
Mise en page : Andrea Kattinig

Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture règles françaises : Natacha Athimon-Constant